LO HOBBIT™

UN VIAGGIO INASPETTATO

GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE



GAMES WORKSHOP


ICE BAY
ANGMAR
ARNOR
hills of evendim
lake evendim
fornost
weather hills
chetwood
weathertop
the great east road
BREE
BARROW DOWNS
BUCKLAND
old forest
south downs
ORLINDON
BLUE MOUNTAINS
LUNE RIVER
EARIADOR
forlond
GULF OF LUNE
the Grey havens
harlond
harlindon
westmarch
michel delving
the SHIRE
BRANDYWINE RIVER
minhiriath
tharbad
swanfleet
old south road
GREYFLOOD RIVER
enedwaith
dunland
isen
RIVER
adorn



Grey mountains
withered heath
the desolation of smaug
iron h
Mount Gundabad
Coldfells
Rhondaur
Rivendell
Gladden R.
Gladden Fields
Lothlorien
Mirkwood
Eriador
Dale
Long Lake
River Running
Field of Celebrant
Limlight River
Fangorn Forest
Wold
the Brown Lands
Emyn Muil
East Emnet
West Emnet
Rohan
Dagorlad
the dead marshes
Entwash River
Fenmarch
Edoras
Udûn
Ash moun

LO HOBBIT™

UN VIAGGIO INASPETTATO

GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE



'Lontan sui monti fumidi e gelati, in antri fondi, oscuri e desolati.'

CONTENUTO

Introduzione 4
Caratteristiche 7
La regola più importante 7
Principi di base 8

Regole 15
Turni 17

Fase di Iniziativa 18

Fase di Movimento 20
Muovere i modelli 21
Zone di controllo 22
Caricare i nemici 22
Terreni 24
Ostacoli 25
Scavalcare 26
Saltare 27
Scalare 28
Scendere e Cadere 28
Modelli Stesi 29
Strisciare 29
Alzarsi/Stendersi 29

Fase di Tiro 30
Chi può tirare? 31
Armi da tiro 31
Scegliere un bersaglio 31
Linea di vista 31
Misurare la gittata 31
Muoversi e tirare 31
Tirare per Colpire 32
Frapporsi 32
Tirare per Ferire 35
Colpi simultanei 36

Fase di Combattimento 37
Quando combattere 38
Tiro Duello 39
Pareggi in combattimento 39
Lo sconfitto Arretra 39
Intrappolato 40
Modelli Stesi 40
Fare Posto 41
Il vincitore sferra i Colpi 42
Attacchi multipli 42
Combattimenti multipli 43
Posizioni difensive 43
Barriere 43
Difendere i passaggi 45
Difendere posizioni elevate 45

Coraggio 46
Effettuare test di Coraggio 47
Armata in Rotta 47

Cavalleria 48
Cavalleria e Movimento 49
Cavalleria e test di Coraggio 50
Cavalcature separate 50
Cavalleria e Tiro 51
Cavalleria e combattimenti 52
Cavalleria e poteri magici 53
Combattimenti di Cavalleria 53

Eroi 54
Profili eroici 55
Possanza 56
Azioni eroiche 57
Volontà 60
Fato 61

Mostri 62
Attacchi Brutali 63
Cavalleria Mostruosa 64

Armi ed equipaggiamenti 66
Armi da combattimento 67
Armi a una mano 67
Armi a due mani 67
Modelli disarmati 68
Armi speciali 68
Colpi speciali 70
Armi da tiro 71
Equipaggiamento 72
Armature 74
Scudi 74

Poteri magici 75
Usare i poteri magici 76
Resistere ad un potere magico 77
Durata degli incantesimi 77
Concentrazione Eroica 77
Poteri magici 78

Regole speciali 81

Regole avanzate 84
Terreni acquosi 85
Trasportare oggetti 85
Passeggeri 87
Rinforzi 87

Assedi 88
Castelli e fortezze 89
Muoversi nelle fortezze 89
Assaltare le fortezze 89
Castelli personalizzati 89
Scale d'assedio 90
Arieti d'assedio 90
Macchine d'Assedio 91
Cariche esplosive 95

Battaglie nella Terra di Mezzo 97

Partite a punti scontro 9
Valori in punti 9
Scegliere un esercito 10
Bande da guerra 10
Equipaggiamento e limite di archi 10
Macchine d'Assedio 10
Eroi indipendenti 10
Giocare una partita a punti scontro 10
Fino alla morte! 10
Dominio 10
Tenete la posizione! 10
Signori della Battaglia 10
Perlustrazione 10
Posizione sopraelevata 10

Scenari: un viaggio inaspettato 110

Montone arrosto 112
L'inseguimento 114
La cattura 116
Fuga verso la libertà 118
Evasione 122
Dalla padella 124
...Nella brace 126
Collegare le partite 130



Scenari: la Guerra dell'Anello 134

L'Ultima Alleanza 136
Attacco a Colle Vento 140
La tomba di Balin 142
Il ponte di Khazad-dûm 144
Imboscata ad Amon Hen 146
Assedio al Fosso di Helm 148
La Battaglia dei Campi del Pelennor 152
Il Cancello Nero si apre 156

Creare i tuoi scenari 160

Profili 165

Eroi del Bene 168
Guerrieri del Bene 182
Eroi del Male 185
Guerrieri del Male 190

Hobby 197

Collezionare i modelli 198
Assemblare e dipingere 202
La gamma Citadel 202
Giocare 220
Un luogo dove giocare 220
Eventi di gioco organizzati 220
Games Day 221
Golden Demon 222

Galleria 225

Campioni della Terra di Mezzo: galleria 226

Malvagi della Terra di Mezzo: galleria 244

Appendici 265

Profili 266
Riassunto delle regole 274
Scheda dell'armata 285
Indice 286

Scritto da: Adam Troke

Illustrazioni, design, produzione e riprografia del Design Studio di Games Workshop

Traduzione del Translation Team di Games Workshop Italia

© Warner Bros. Entertainment Inc. Tutti i diritti sono riservati. LO HOBBIT: UN VIAGGIO INASPETTATO ed i nomi di personaggi, oggetti, eventi e luoghi ivi contenuti sono marchi registrati della The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises in licenza alla New Line Productions, Inc. (s12)

Copyright © Games Workshop Limited 2012 ad eccezione di tutto il materiale pertinente alle produzioni cinematografiche della New Line: © 2012 New Line Productions, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Il Signore degli Anelli: La Compagnia dell'Anello, Il Signore degli Anelli: Le Due Torri, Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re ed i nomi di personaggi, oggetti, eventi e luoghi ivi contenuti sono marchi registrati della The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises in licenza alla New Line Productions, Inc.

Tutte le citazioni dalla trilogia letteraria di JRR Tolkien *Il Signore degli Anelli* (incluso qualsiasi dei volumi che ne fanno parte) sono © The Tolkien Estate 1954-55, 1966. Tutti i diritti sono riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, 'Eavy Metal, Citadel ed il simbolo Citadel sono ®, TM e/o © Games Workshop Ltd. 2000-2012, registrati in maniera variabile nel Regno Unito ed in altri Paesi del mondo. Tutti i diritti sono riservati.

Tutti gli altri materiali, incluse le regole del gioco, i materiali strategici e appositi sono © Games Workshop Limited 2012. Tutti i diritti sono riservati.

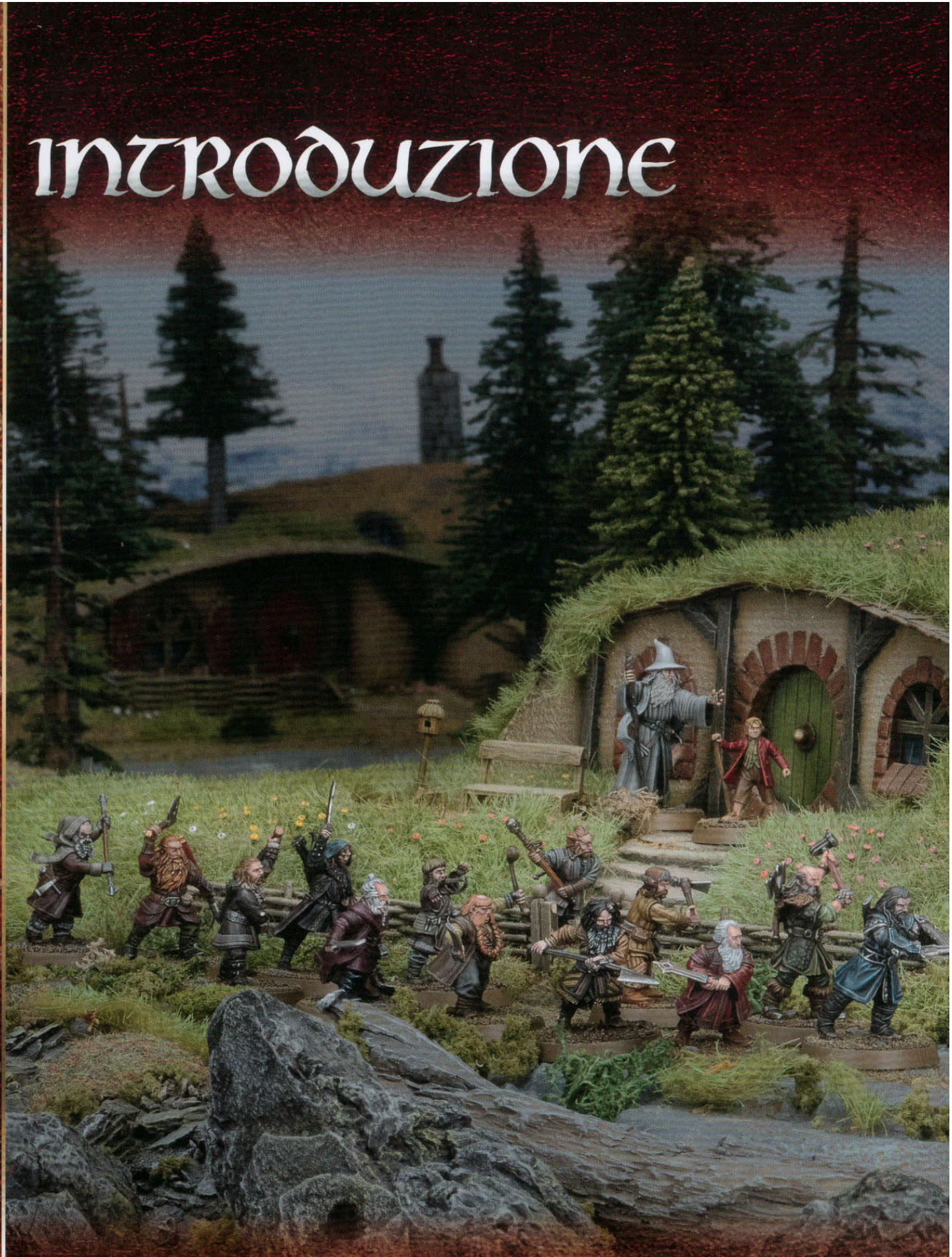
Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, conservata in un sistema di recupero o trasmessa in nessuna forma e tramite nessun mezzo, elettronico, meccanico, fotocopia, registrazione o altro senza previa autorizzazione della New Line Productions.

Le immagini sono puramente a scopo illustrativo. Alcuni prodotti Citadel possono essere pericolosi se usati in modo scorretto e Games Workshop ne sconsiglia l'utilizzo da parte di bambini sotto i 16 anni senza la supervisione di un adulto. Indipendentemente dall'età, presta attenzione quando utilizzi colle, lame e spray e accertati di leggere e seguire le istruzioni incluse nella confezione.

Sito di Games Workshop:
www.games-workshop.com

Games Workshop Italia srl
via di Grotte Portella 6/8,
00044 Frascati
(Roma)

INTRODUZIONE



'Anzi, farò di più: ti darò una bella parte in quest'avventura, molto divertente per me, ottima per te...'

Gandalf, Una riunione inaspettata

Dagli ondulati campi della Contea ai declivi della Montagna Solitaria, l'impresa di Erebor necessita di un gruppo di eroi pronto ad affrontare diversi pericoli. Per sopravvivere sono necessarie astuzia ed abilità nel superare gli ostacoli posti dalla sempiterna minaccia degli attacchi nei Boschi dei Troll e la profonda malvagità nelle profondità delle Montagne Nebbiose.

Benvenuto ne *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*, l'emozionante hobby che prevede la collezione, la pittura e il gioco con le miniature basate sul libro *Lo Hobbit* e sul film *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*. Se ti piacerebbe unirti al viaggio verso Erebor, questo hobby è per te.



Gandalf il Grigio



Bilbo Baggins

La Terra di Mezzo in miniatura

Molti di coloro che hanno seguito le avventure di Bilbo Baggins ad un certo punto hanno sognato di prendere parte all'azione. Questo regolamento ti apre le porte di un intero hobby: un regno di possibilità nel quale la tua immaginazione si può sbizzarrire trasportandoti nelle lande della Terra di Mezzo.

Se stai leggendo questo libro probabilmente hai già visto le bellissime miniature Citadel dei personaggi e delle creature de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*; magari ne hai già qualcuna. Questo regolamento funge da guida per collezionare i modelli, portandoli in vita con un po' di colore, e organizzarli in modo da giocare esaltanti partite contro i tuoi amici. Che tu voglia solo collezionare e dipingere le tue miniature preferite, o adunare possenti armate di Nani, Elfi o Goblin, questo tomo ti mostra come fare.



Thorin Scudodiquercia



Goblin

Come usare questo regolamento

Il regolamento che stai leggendo contiene tutte le informazioni necessarie ad organizzare la tua collezione e giocare fantastiche partite con i tuoi modelli. Questo gioco ti consente di rivivere sul tavolo le tue scene preferite del film, nonché di collezionare gli eserciti della Terra di Mezzo; troverai regole e profili per tutti i tuoi personaggi preferiti. Il manuale include anche dettagli sull'hobby in generale, consigli su come assemblare e dipingere i modelli accompagnati da una galleria di miniature splendidamente dipinte che ti ispireranno. Infine troverai una serie di scenari di gioco che portano le tue avventure oltre, ricreando gli eventi epici della Guerra dell'Anello.

0 esempi

Nel libro riquadri come questi contengono importanti esempi che ti aiutano a capire le regole. Il numero in alto a sinistra richiama quello riportato vicino alla relativa regola.

E il Signore degli Anelli?

Sei un estimatore del Gioco di battaglie strategiche *del Signore degli Anelli*? Se la risposta è sì, grazie per averci seguito per tutto questo tempo. Questo nuovo gioco è fondamentalmente l'evoluzione del sistema che già conosci e ami. Tutti i modelli e i supplementi che possiedi sono compatibili con questo regolamento, difatti buona parte del suo contenuto fa sì che le miniature più vecchie possano essere ancora usate. Nulla ti impedisce di giocare con i modelli *del Signore degli Anelli* assieme a quelli del Gioco di battaglie strategiche *dello Hobbit: un viaggio inaspettato*, anzi ti invitiamo a farlo.

Andando avanti noterai che sono stati effettuati alcuni cambiamenti alle regole, che forniscono nuove opportunità tattiche e di gioco alla tua collezione di modelli. Vale la pena leggere tutte le regole, anche quelle che sembrano familiari, perché ci sono diversi aggiornamenti e modifiche realizzate per rendere ancora più piacevole la tua esperienza di gioco. Dopo aver preso parte ad un paio di partite, senza dubbio padroneggerai tutte le nuove tattiche, le strategie ed i trucchetti.



Il Signore delle Ombre

Giocare una partita

Se non hai mai provato un gioco di battaglie da tavolo, potresti chiederti come funziona. Nelle prossime pagine daremo uno sguardo a come organizzare la tua prima partita a *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato.*

La prima cosa da fare è riunirti con gli amici e decidere che tipo di partita vogliate giocare. Ci sono due modi fondamentali di giocare a *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*:

Punti scontro: le partite a punti scontro ti consentono di organizzare la tua collezione di modelli in un esercito scelto da questo libro e dall'ampia gamma di supplementi. Le partite a punti scontro sono illustrate a pagina 98.

Scenario: puoi reinscenare un evento famoso del libro o del film, abbinando i tuoi modelli ai protagonisti presenti nei 'veri' accadimenti. Gli scenari sono illustrati a pagina 110.

Nell'immagine in basso Adam e Mat hanno scelto di ricreare gli adrenalinici avvenimenti del film giocando lo scenario Fuga verso la libertà.

Allestire il campo di battaglia

Ogni scenario e partita a punti scontro comprende le istruzioni ed i consigli per allestire il campo di battaglia, incluse mappe e spesso foto. Seguendo le istruzioni dello scenario Fuga verso la libertà a pagina 118, Adam e Mat hanno disposto assieme gli elementi sul tavolo. Nota: se non possiedi tutti i terreni indicati puoi comunque giocare, devi solo usare un po' di fantasia ed improvvisazione!

Scegli le forze

Fuga verso la libertà include suggerimenti su quali modelli usare per rendere lo scenario uno scontro di intelletti bilanciato ed emozionante (nonché ricordare le scene del film). Adam sceglie di utilizzare la forza del Bene, formata dalla Compagnia di Thorin. Mat prende con gioia la fazione del Male, che include il Goblin Re ed i suoi servitori.

Obiettivi

Ogni partita al Gioco di battaglie strategiche *dello Hobbit: un viaggio inaspettato* ha regole che determinano il vincitore. In questo scenario Thorin ed i suoi compagni devono recuperare il proprio equipaggiamento e fuggire dalle grinfie del Goblin Re. Adam vince se riesce a portare dieci dei propri modelli fuori dal tavolo attraverso l'area designata. Mat vince se riesce ad impedirglielo.

Le regole

Le regole sono ciò che trasporta il gioco sul tavolo: gestiscono tutti gli elementi della partita, da quanto possa correre un Nano (dettaglio importante quando sei inseguito da un Warg Feroce) alle probabilità che il lancio di un'ascia colpisca o meno il bersaglio e così via.



Caratteristiche

Ogni modello, dal Nano più coraggioso al Goblin più pavido, ha un profilo che elenca i valori delle sue caratteristiche. Un esempio è fornito in basso, ma ne puoi trovare altri alla fine di questo volume.

Un profilo è costituito da una serie di lettere e numeri. Ciascuno si riferisce ad un aspetto o a un'abilità particolare. Nel corso della partita ti troverai spesso a consultarli per determinare quale modello vinca un duello, se un colpo ferisce ecc.



Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	4/4+	3	5	1	2	6

P	V	F
1	3	2

Movimento (Mo)

Probabilmente è la caratteristica più consultata, poiché ti dice la distanza massima di movimento in pollici (") di un modello ad ogni turno.

Maestria (M)

La Maestria è la caratteristica che indica l'abilità di un guerriero in corpo a corpo e con le armi da tiro. È formata da due numeri separati da una barra. La prima cifra è il valore di Combattimento e rappresenta la destrezza in duello; più il modello è capace, più il valore di Combattimento è alto. La seconda cifra è il Tiro e rappresenta la bravura con le armi da tiro. In questo caso, minore è il numero meglio è; la cifra indica il risultato minimo necessario che devi ottenere sul dado per colpire un bersaglio.

Forza (Fo)

Il valore di Forza di un modello denota quanto è potente; un nerboruto Troll ha una caratteristica di Forza superiore a quella di uno Hobbit. Maggiore è questo valore, più facile è danneggiare l'avversario.

Difesa (D)

Un modello particolarmente resistente o che indossa un'armatura completa ha un valore di Difesa elevato. Questa caratteristica rappresenta la tempra del modello e se colpi d'ascia, frecce e altri attacchi lo feriscono o meno.

Attacchi (A)

La caratteristica Attacchi di un modello indica quanto massacro può scatenare nella mischia e si traduce nel numero di dadi che tira nei duelli e quando colpisce in seguito alla vittoria in combattimento.

Ferite (Fe)

Le Ferite mostrano quanti danni un modello è in grado di subire prima di morire. Se il valore di Ferite è ridotto a 0, il modello viene rimosso dal gioco come perdita. La maggior parte dei combattenti ha una singola Ferita, dunque è rimossa dal gioco appena viene danneggiata. Tuttavia, alcuni guerrieri e creature massicce o molto ostinate possono subire due o tre Ferite (o anche di più) prima di essere uccise.

Coraggio (C)

L'audacia e la determinazione di un modello sono misurate dalla caratteristica Coraggio. Maggiore è questo numero, minore è la probabilità che il modello tremi di fronte a bestie terrificanti o fugga se le cose si mettono male!

Possanza, Volontà e Fato (P, V, F)

Alcuni modelli speciali, chiamati Eroi, hanno anche caratteristiche di Possanza, Volontà e Fato. Esse sono rappresentate da un numero di punti che può essere usato nel corso della partita.

Un Eroe può spendere questi punti per eseguire azioni speciali, evitare un danno e altre cose. Gli Eroi e le modalità di utilizzo di tali abilità sono spiegate più avanti (p.54).

La regola più importante

In una partita con così tanti personaggi e creature uniche, ogni tanto possono verificarsi situazioni che non sono previste dalle regole, in cui non riesci a trovare la pagina giusta per sbrogliare un caso intricato o in cui tu e l'avversario non siete d'accordo su qualcosa, come se un modello sia nella gittata di un altro o meno.

Poiché nessuno vuole sprecare tempo prezioso litigando o trasformare un'emozionante partita in una discussione sulla semantica, sii pronto ad interpretare una regola in modo che soddisfi entrambi i giocatori o a trovare una soluzione (in una maniera che si confà ad un gentiluomo, naturalmente). Se proprio non riuscite ad accordarvi sull'applicazione di una regola o su un'altra soluzione, tirate un dado per stabilire quale versione applicare per il resto della partita. Con 1-3 decide il giocatore del Male, con 4-6 quello del Bene. Poi potete tutti e due chiudere la questione e ricominciare a combattere! Una volta terminata la partita, se volete riprendete il discorso e trovate un compromesso.

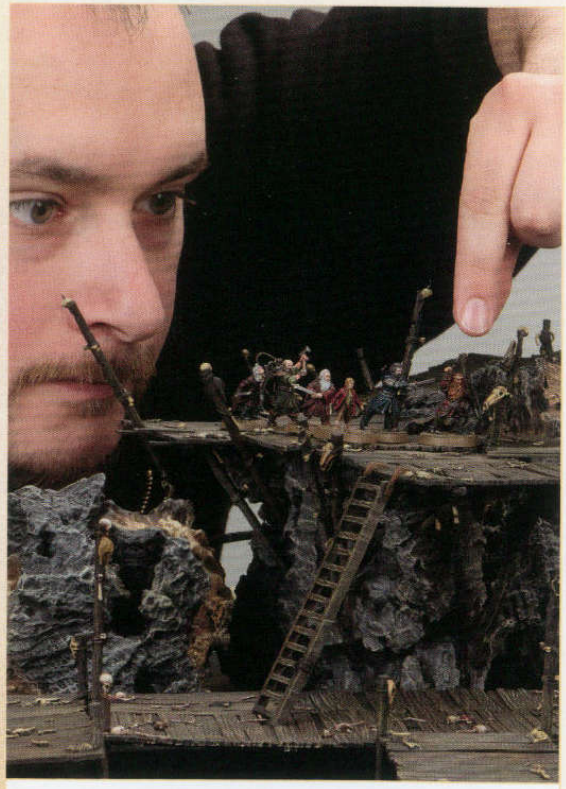
D6, D3 e 2D6

Nelle regole ci sono casi in cui vengono usate delle abbreviazioni per indicare quale tipo di dado tirare o come applicare il risultato. I normali tiri di dado sono spesso chiamati D6, dunque devi tirare un singolo dado a sei facce.

L'espressione D3 ti chiede di tirare un dado normale e dimezzarne il risultato, arrotondando per eccesso. In questo modo 1 o 2 darà 1, 3 o 4 darà 2 e 5 o 6 darà 3. Il risultato è sempre incluso tra 1 e 3, ecco perché si chiama D3.

Infine, quando vedi il termine 2D6 devi tirare due dadi e sommarne i risultati (ottenendo un numero compreso tra 2 e 12).





1 Linea di vista

Kili vuole tirare con l'arco sul Goblin. Per assicurarsi che abbia il bersaglio in linea di vista, il giocatore che lo controlla si piega sul tavolo per avere la visuale del Nano!

Principi di Base

Ci sono alcuni principi di base che regolano il Gioco di battaglie strategiche *dello Hobbit: un viaggio inaspettato* e che vale la pena illustrare subito.

Bene contro Male

Tutti i guerrieri, i leader e le bestie mostruose della Terra di Mezzo possono essere sommariamente descritti come nobili di cuore e valorosi, oppure crudeli e di natura sinistra. Nelle nostre partite indichiamo ciò con i termini Bene e Male. Quando giochi comandi le forze del Bene o del Male e ciascuna fazione è rappresentata da un numero di modelli controllati da uno o più giocatori.

Deve sempre esserci almeno un giocatore per fazione. Nelle partite più grandi possono unirsi tranquillamente più partecipanti; basta che ognuno scelga la fazione alla quale allearsi. Di solito è buona norma avere squadre bilanciate, ma sta a te deciderlo prima di iniziare a giocare.

Turni

Proprio come molti altri giochi, ad esempio gli scacchi o la dama, *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato* è diviso in turni. Durante un turno ciascun giocatore controlla i propri modelli, facendoli muovere, tirare e combattere in letali scontri. Alcune partite durano per un certo numero di turni, altre terminano quando uno dei giocatori completa una serie di obiettivi. In uno scenario la partita potrebbe finire dopo dieci turni o quando una fazione è stata uccisa o catturata. In ogni caso la durata deve essere chiara.

Tirare i dadi

Durante la partita i tiri di dado determinano l'efficacia delle azioni dei tuoi modelli. I dadi che usiamo sono normali dadi a sei facce. A volte ai risultati si devono applicare dei modificatori (come -1 o +1). Ad esempio, i Goblin sono così bravi a muoversi sulle superfici irregolari che godono di un modificatore di +1 a qualsiasi test per Scavalcare, Saltare o Scalare. Dunque un giocatore che effettua uno di tali test con un Goblin tira un dado e somma 1 al risultato. In ogni caso, non importa quanti modificatori applichi, il risultato di un tiro dopo la loro applicazione non può mai essere maggiore di 6 o minore di 1 per un singolo dado, oppure maggiore di 12 o minore di 2 quando tiri 2D6.

Ripetizione dei tiri

In alcune situazioni dovrai ripetere il tiro di un dado. Quando accade, basta prendere il dado e tirarlo di nuovo. Vale sempre il secondo risultato, indipendentemente dal fatto che sia migliore o peggiore del precedente. Inoltre, nota che non puoi mai ripetere un tiro che hai già ripetuto. Quando ripeti il tiro di 2D6 devi ritirare entrambi i dadi.

Linea di vista 1

In ogni partita dovrai sapere cosa vede il tuo modello. Il modo migliore e più semplice per farlo è abbassarti e guardare 'con gli occhi del modello'. Questa visuale viene chiamata linea di vista del modello. Se non riesci a determinarla per qualsiasi motivo, traccia una linea tra i bersagli con un metro a nastro o un righello.

Immaginiamo che le nostre miniature siano dinamiche, guerrieri pronti all'azione, dunque non le penalizziamo per gli equipaggiamenti ingombranti o le posizioni particolari. Un modello ha un altro modello in linea di vista se parte del suo corpo (testa, torso, braccia e gambe) è visibile. Se sono visibili solo stendardi, ali o armi il modello non è in linea di vista. Se non sei sicuro di ciò che il tuo modello riesce a vedere, chiedi all'avversario di dare un'occhiata e accordatevi.





I modelli che combattono a piedi sono Fanteria, indipendentemente dal fatto che si tratti di Elfi, Uomini, Nani, Hobbit o altre bizzarre creature.

Misurazioni

Durante la partita avrai bisogno di misurare le distanze sul campo di battaglia e tra i modelli per determinare di quanto si possa muovere un modello o quanto sia lontano un bersaglio. Tutte le misurazioni sono in pollici. Quando giochi puoi usare un metro a nastro o un righello, fintanto che è in pollici non importa.

Per misurare la distanza tra i modelli, fallo tra le parti più vicine delle loro basette.

Puoi misurare la distanza in qualsiasi momento e per qualunque motivo!

Alcuni giocatori veterani che hanno giocato con edizioni precedenti *del Signore degli Anelli* potrebbero voler continuare ad usare i centimetri, come nei supplementi più vecchi. Le Appendici alla fine di questo libro contengono una semplice tabella di conversione che può aiutarli.



Un modello di Cavalleria è formato da un cavaliere e dalla sua cavalcatura. Ai fini del movimento e del combattimento costituiscono un modello unico.

Fanteria, Cavalleria e Mostri

L'ampia gamma di modelli è divisa in tre categorie, cioè Fanteria, Cavalleria e Mostri. Il profilo delle caratteristiche di un modello indica se si tratta di un Mostro o di Cavalleria, mentre se non c'è scritto nulla è Fanteria e non ha regole aggiuntive particolari. I modelli di Cavalleria (pagina 48) e i Mostri (pagina 62) hanno una serie di regole di cui apprenderai il funzionamento man mano che giochi.

Modelli e Basette

Ogni Eroe, Guerriero o Mostro è personificato da una miniatura Citadel, altrimenti chiamata modello. Esso rappresenta il personaggio o la creatura in battaglia e viene mosso dal giocatore che lo controlla. Noterai che tutti i modelli sono montati su basette, che indicano la quantità di spazio di cui la miniatura necessita attorno a sé. Le basette non possono sovrapporsi durante la partita e non possono essere impilate. Se la basetta di un modello è a contatto con qualcos'altro, inclusa la basetta di un altro modello, si dice che è 'a contatto di basetta' con esso.

Quando misuri da un modello ad un altro (o ad un punto particolare) prendi sempre le misure dal bordo più vicino della basetta del modello. Ci sono alcuni modelli che non sono montati su basetta (ad esempio il fuoco da campo dei Troll ed alcune macchine da assedio), in questi casi misura dal bordo più vicino del modello.



I Mostri sono possenti bestie e rappresentano le creature più letali della Terra di Mezzo.

Il necessario per giocare

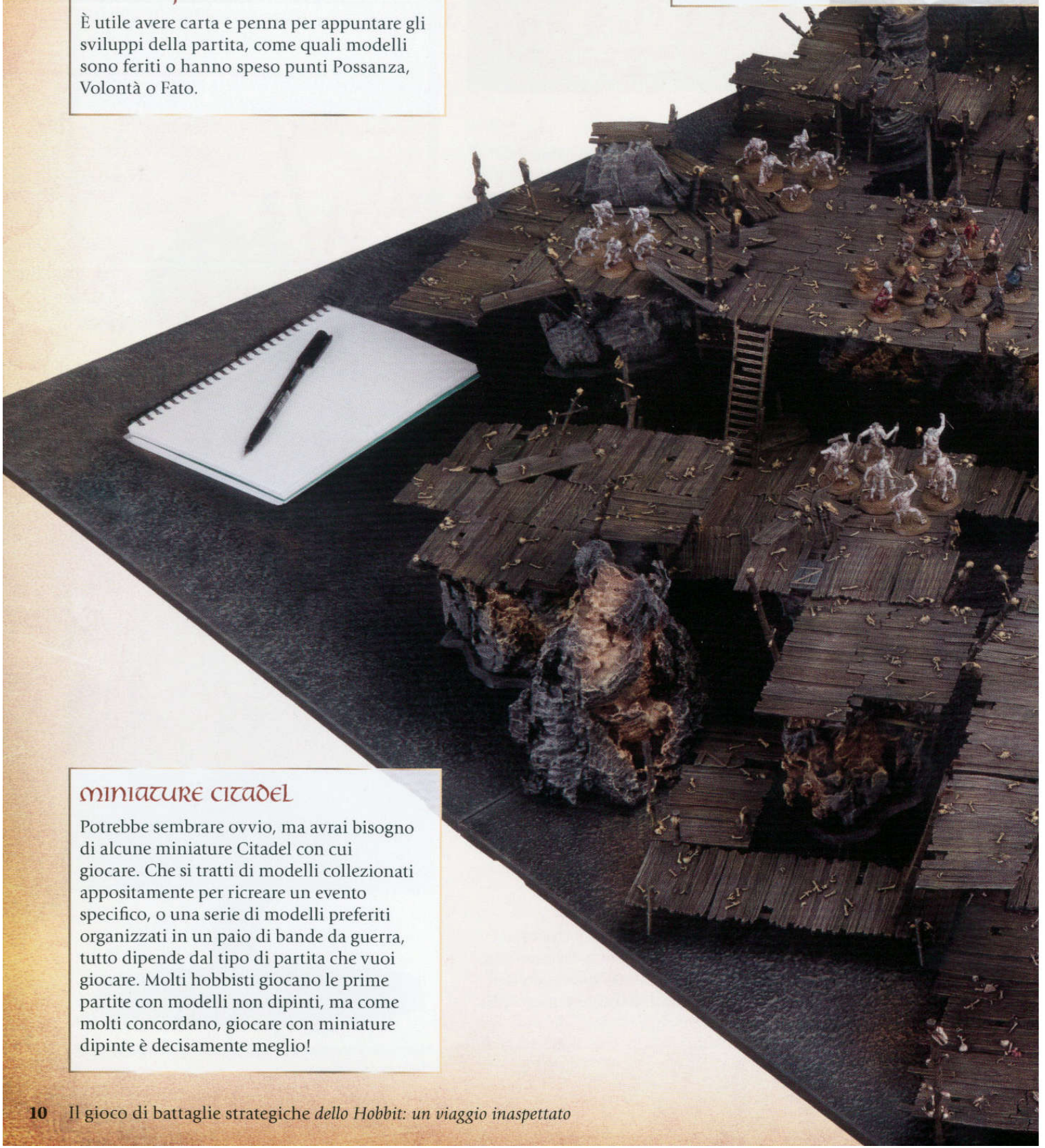
Giocare a *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato* è abbastanza semplice, ma ci sono alcuni dettagli che dovrai affrontare prima di iniziare (ad esempio trovare un avversario). In questa pagina diamo uno sguardo a ciò di cui hai bisogno, illustrando alcuni degli oggetti più inusuali ed aiutandoti a cominciare.

Carta e penna

È utile avere carta e penna per appuntare gli sviluppi della partita, come quali modelli sono feriti o hanno speso punti Possanza, Volontà o Fato.

Rinfreschi

Nella più fedele tradizione degli Hobbit, è una buona idea avere a portata di mano una tazza di qualcosa di buono da sorseggiare durante la partita (non fa male nemmeno avere qualche spuntino, come biscotti, salatini e cose simili).



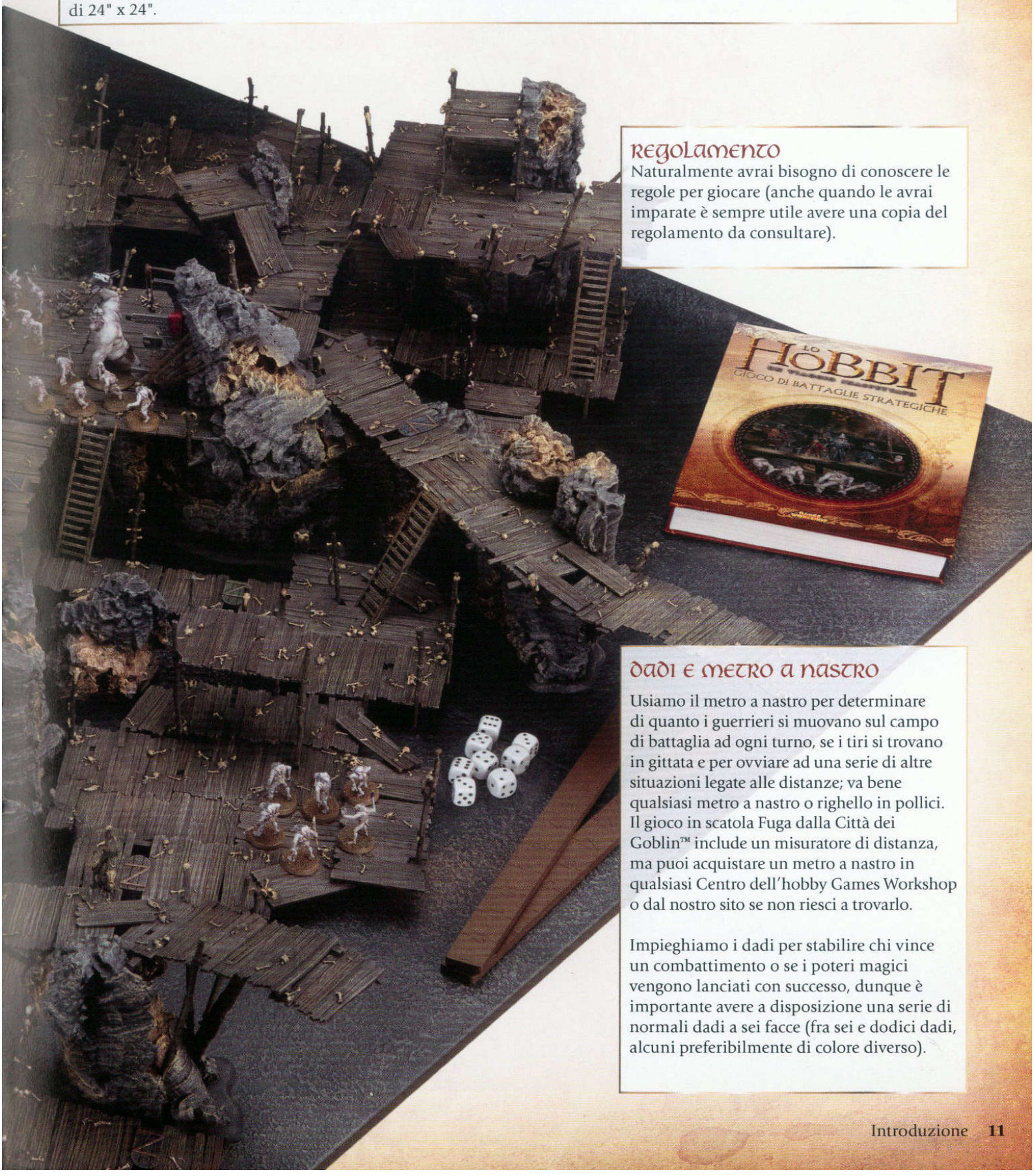
Miniature Citadel

Potrebbe sembrare ovvio, ma avrai bisogno di alcune miniature Citadel con cui giocare. Che si tratti di modelli collezionati appositamente per ricreare un evento specifico, o una serie di modelli preferiti organizzati in un paio di bande da guerra, tutto dipende dal tipo di partita che vuoi giocare. Molti hobbisti giocano le prime partite con modelli non dipinti, ma come molti concordano, giocare con miniature dipinte è decisamente meglio!

Area da gioco

I giochi di battaglie possono svolgersi ovunque, dal tavolo della cucina, con alcuni elementi scenici improvvisati a bloccare la linea di vista e aumentare la sfida, a fantastici tavoli come quello che puoi vedere qui. Più attenzione dedichi ad allestire l'area, più evocativa sarà l'esperienza di gioco.

In questo regolamento tutte le dimensioni delle aree da gioco sono date in pollici ("). Un'area da gioco di 72" x 48" dunque è lunga 72" e larga 48". La maggior parte degli scenari richiede un'area da gioco di 72" x 48", 48" x 48" oppure di 24" x 24".



Regolamento

Naturalmente avrai bisogno di conoscere le regole per giocare (anche quando le avrai imparate è sempre utile avere una copia del regolamento da consultare).

Dadi e metro a nastro

Usiamo il metro a nastro per determinare di quanto i guerrieri si muovano sul campo di battaglia ad ogni turno, se i tiri si trovano in gittata e per ovviare ad una serie di altre situazioni legate alle distanze; va bene qualsiasi metro a nastro o righello in pollici. Il gioco in scatola Fuga dalla Città dei Goblin™ include un misuratore di distanza, ma puoi acquistare un metro a nastro in qualsiasi Centro dell'hobby Games Workshop o dal nostro sito se non riesci a trovarlo.

Impieghiamo i dadi per stabilire chi vince un combattimento o se i poteri magici vengono lanciati con successo, dunque è importante avere a disposizione una serie di normali dadi a sei facce (fra sei e dodici dadi, alcuni preferibilmente di colore diverso).

1 Fuga dalla Città dei Goblin

Una volta preparato il tavolo, i nostri giocatori iniziano a giocare. Mat ha decisamente il vantaggio del numero in questa partita, poiché i suoi Goblin escono da qualsiasi fenditura e recesso per attaccare i Nani. Fortunatamente per la fazione del Bene i Nani sono guerrieri esperti (beh, ad eccezione di Ori), quindi possono difendersi fintanto che Adam non li lascia in brutte acque.



2 Gandalf alla Riscossa

Usare con successo i poteri magici di Gandalf è il segreto del giocatore del Bene per non farsi sopraffare, specialmente prima che i Nani riescano a raggiungere le proprie armi. Adam usa Gandalf per distrarre il Goblin Re e tenerlo occupato. Il Goblin Re è probabilmente il modello più potente di Mat però, e l'anziano Mago viene ferito nella conseguente battaglia.



3 La Carica dei Goblin

Appena Thorin e Dwalin raggiungono le armi abbandonate, Mat lancia una carica spaventosa con un'orda di Goblin. Nonostante il valoroso tentativo, Thorin viene respinto e sembra in grave pericolo fino a che Nori e Dori non intervengono.



4 Duello sulle Passatoie

La via di fuga più veloce è attraverso le traballanti impalcature che costellano la Città dei Goblin. Gloin e Kili fanno strada al resto dei Nani che si affrettano a seguirli. Nel frattempo Gandalf sta ancora combattendo contro il Goblin Re in basso!



5 La fine è imminente!

I Nani sono quasi riusciti a fuggire quando Mat li rallenta usando Grinnah e qualche Goblin Guerriero disperato. Bloccata sulla stretta passatoia, la Compagnia di Thorin lotta per sopravvivere.



6 Usare le regole speciali

Quasi ogni modello de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato* ha una o più regole speciali che gli consentono di agire in modi inusuali. Quando Adam infine riesce a liberare Gandalf dal torreggiante Goblin Re, fa usare ad Oin il suo kit di erbe medicinali sul vecchio Mago, mantenendolo così ancora in battaglia!



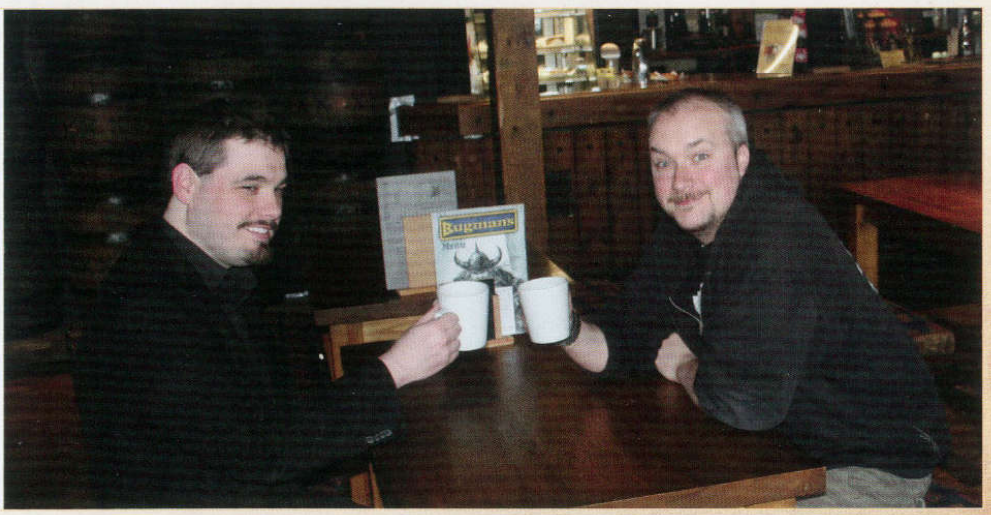
7 Libertà!

Dwalin toglie di mezzo Grinnah e i Nani finalmente riescono a fuggire.

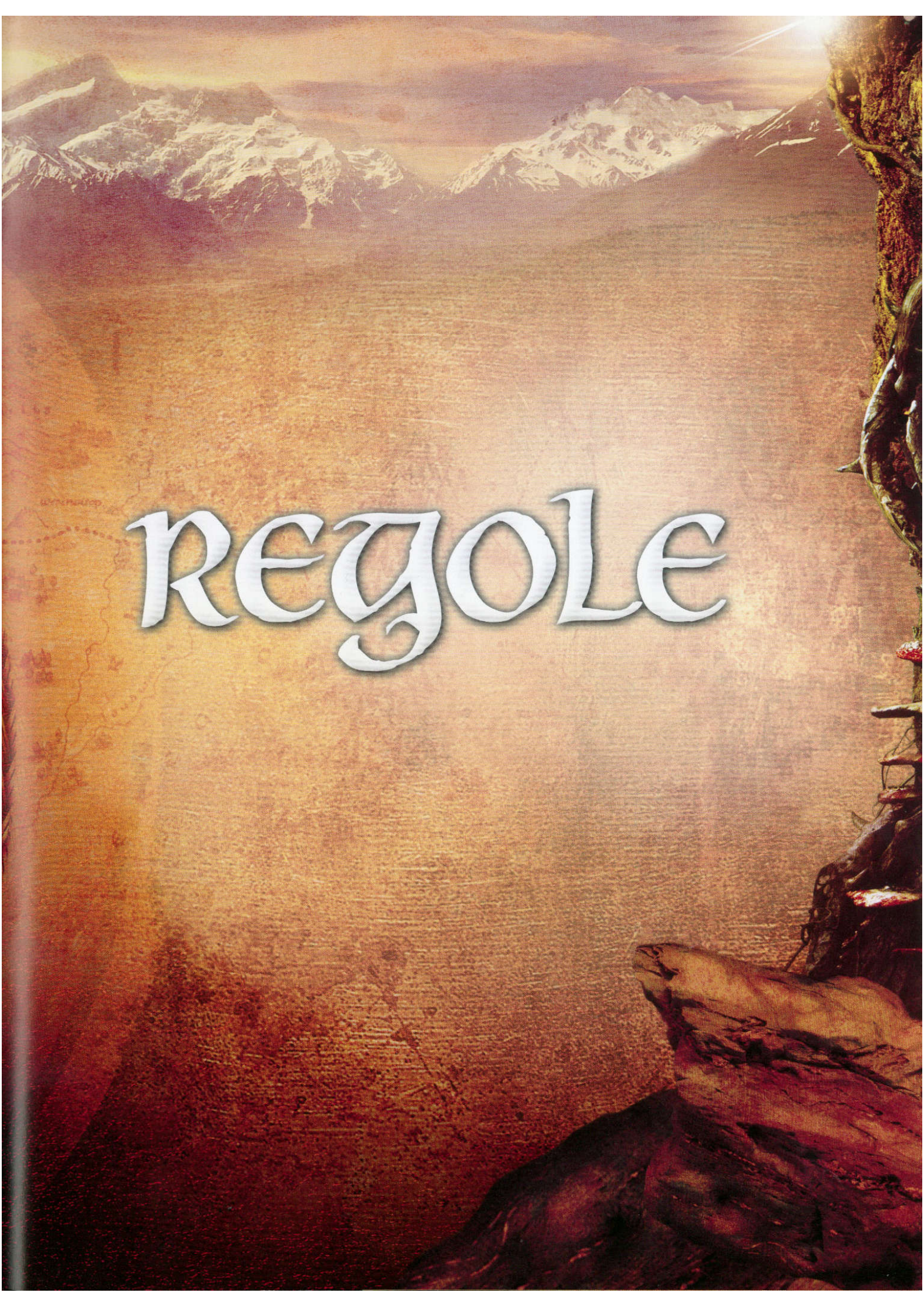


Alla taverna!

Lo Hobbit: un viaggio inaspettato è un hobby molto sociale e quando la partita è conclusa (e tutti i modelli sono stati riposti con cura) è bello sedersi a chiacchierare, condividere i momenti preferiti della battaglia e organizzare la prossima partita. Qui Adam e Mat si sono spostati al Bugman's Bar a Warhammer World, dove il vincitore offre da bere (in questo caso si tratta di Adam).






REGOLE

TURNO DI GIOCO





Il caos regna sovrano quando le armate si scontrano e le salve di frecce piovono sui guerrieri che si battono all'ultimo sangue.

Per dare un ordine a questo turbinante vortice di azione suddividiamo la battaglia in un numero variabile di turni, determinato in base allo scenario. Alcuni scenari richiedono che lo scontro duri per un certo periodo di tempo, mentre altri continuano fino a quando una fazione non viene spazzata via, non sono terminati i turni previsti o vengono soddisfatte determinate condizioni.

Turni

Ad ogni turno entrambi i giocatori usano i modelli che controllano facendoli muovere, usare poteri magici, tirare e combattere in corpo a corpo. Per praticità un turno è diviso nelle diverse fasi elencate nello specchietto in basso.

Durante ciascuna fase entrambi i giocatori usano i propri modelli; il giocatore che ha l'iniziativa agisce per primo e, quando ha completato le azioni con tutti i suoi modelli, l'avversario agisce con i propri.

Sequenza del Turno

1. **Fase d'Iniziativa**
   Durante la fase d'Iniziativa i giocatori spareggiano per determinare chi ha l'iniziativa.

2. **Fase di Movimento**
   I giocatori muovono i propri modelli. Quello che ha l'iniziativa muove per primo tutti i propri modelli che desidera si muovano. Quando ha finito l'altro giocatore fa lo stesso.

3. **Fase di Tiro**
   I giocatori effettuano attacchi da tiro con i propri modelli dotati di armi da tiro, iniziando dal giocatore che ha l'iniziativa. Una volta che tutti i suoi modelli hanno terminato, l'altro giocatore fa lo stesso.

4. **Fase di Combattimento**
   Nella fase di Combattimento tutti i modelli di entrambe le fazioni ingaggiati in corpo a corpo combattono. Il giocatore con l'iniziativa sceglie l'ordine di risoluzione degli scontri.

5. **Fase Fine**
   In questa fase risolvi tutti gli effetti che 'durano fino alla fase Fine' (come pozioni, paralisi e così via) ed elimina i segnalini e i dadi sparsi prima di iniziare il turno successivo.

fase di iniziativa



'Ci siamo riuniti per discutere i nostri piani, le soluzioni, i mezzi, le strategie e le risorse.'

Thorin Scudodiquercia, Una riunione inaspettata

L'iniziativa serve a determinare il giocatore che agisce per primo nelle fasi successive del turno e rappresenta una delle fazioni che si muove rapidamente (o l'altra che perde tempo); essa può fornire una serie di opportunità tattiche e conseguenze nel turno che segue.

Negli **scenari** l'iniziativa va al giocatore del Bene nel primo turno, a meno che non sia specificato diversamente.

Nelle partite a **punti scontro** (p.98), solitamente i giocatori tirano per l'iniziativa nel primo turno, ripetendo i pareggi in quel turno.

Indipendentemente dal tipo di partita che giochi, dal secondo turno in poi i giocatori tirano un D6 ciascuno nella fase di Iniziativa per vedere chi ha l'iniziativa per il resto del turno; chi ottiene il risultato più alto ha l'iniziativa. In caso di pareggio, l'iniziativa passa al giocatore che non l'aveva nel turno precedente. A tal fine (e anche per ricordarti chi ha l'iniziativa nel turno in corso) è consigliabile avere un segnalino o una moneta da alternare tra i giocatori man mano che l'iniziativa cambia.

Con l'aumentare dell'esperienza imparerai velocemente che ci sono pro e contro nell'avere (o non avere) l'iniziativa. Dopo qualche battaglia le tattiche e gli stratagemmi che puoi utilizzare per far sì che il sistema di iniziativa ti avvantaggi diventeranno sempre più chiari. Un'altra cosa da tenere a mente è che ci sono una serie di abilità speciali in grado di alterare il normale funzionamento del sistema di iniziativa (azioni eroiche, regole speciali e così via). Tali dettagli verranno spiegati approfonditamente nelle relative sezioni.

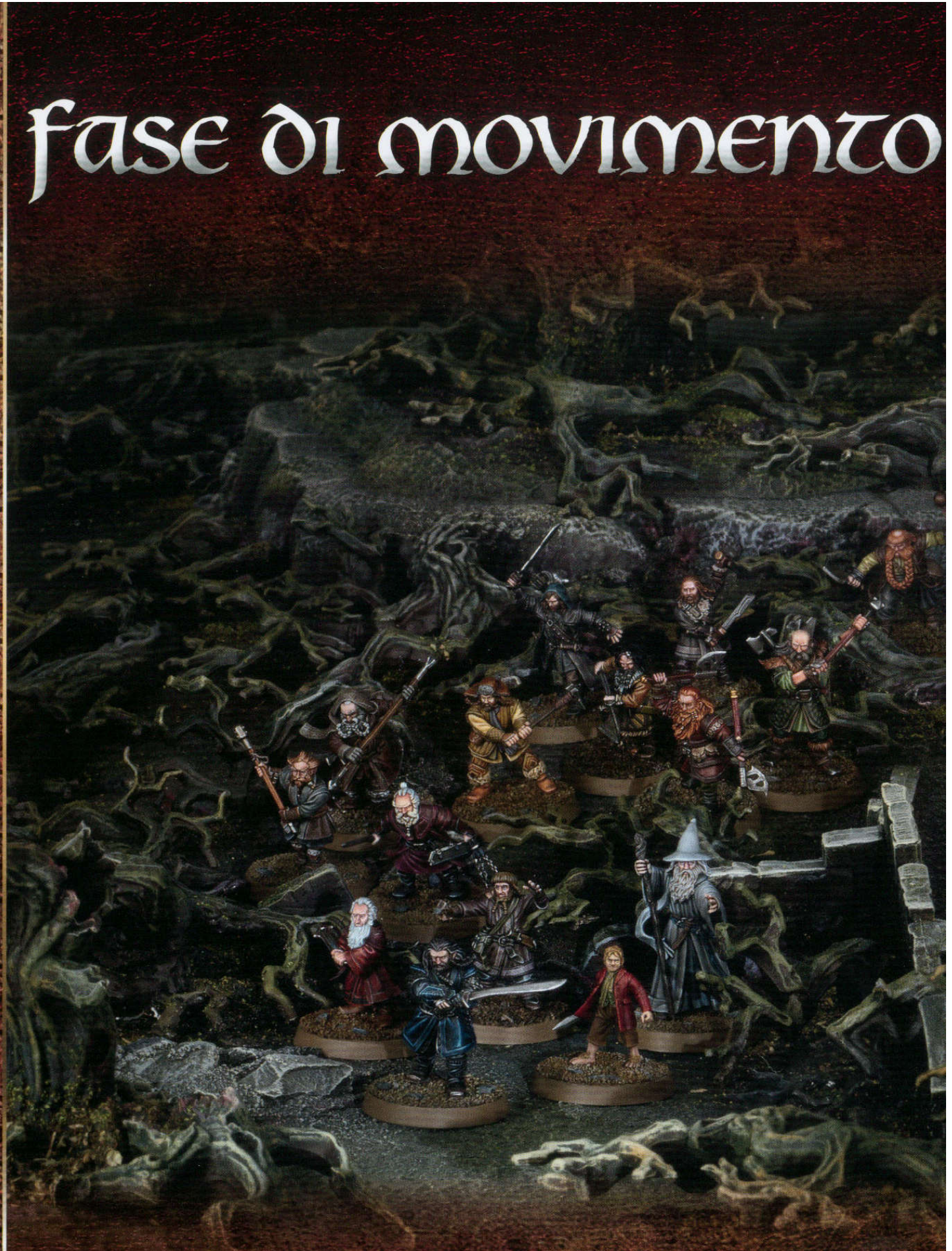
Iniziativa

Durante la fase di Iniziativa di una partita in corso entrambi i giocatori tirano un D6 per determinare chi ha l'iniziativa. Il giocatore del Bene ottiene 5, quello del Male 3, dunque il primo ha l'iniziativa. Se il risultato fosse stato un pareggio, l'iniziativa sarebbe andata al giocatore che non l'aveva nel turno precedente.





Fase di movimento



'Non ci fu tempo per contarci, lo sai benissimo, se non dopo che schizzammo attraverso le guardie al portone...'

Dori, dalla padella alla brace

Nei tumultuosi conflitti il successo va spesso a chi controlla meglio il campo di battaglia e conquista postazioni critiche. Che l'obiettivo sia sfuggire ai famelici Warg o combattere un sanguinoso duello contro i Goblin, dovrai padroneggiare le regole del Movimento se vuoi vincere.

Iniziativa

Il giocatore con l'iniziativa muove per primo. Può muovere tutti, alcuni o nessuno dei propri modelli. Una volta che il giocatore con l'iniziativa ha completamente terminato, l'avversario procede con i suoi movimenti.

Muovere i modelli 2 3 4

Solitamente puoi muovere ciascuno dei tuoi modelli una sola volta nella fase di Movimento. Puoi muovere i modelli in qualsiasi ordine tu scelga, fintanto che completi il movimento di un modello prima di passare all'altro.

Un modello può muoversi di una distanza massima in pollici pari alla propria caratteristica di Movimento riportata sul profilo: ciò viene indicato come 'distanza massima di movimento' o 'capacità di movimento'. Abbiamo incluso una tabella di riferimento nella sezione Profili che elenca tutte le caratteristiche di Movimento più comuni.

Per muovere un modello misura di quanto può spostarsi e poi muovilo del numero di pollici corretto. Non è necessario che avanzi in linea retta: spesso i tuoi guerrieri dovranno attraversare campi di battaglia particolari o aggirare terreni. Un modello può muoversi nella direzione che desidera fintanto che non supera la sua capacità di Movimento.

I modelli non possono muoversi 'attraverso' altri modelli. Per spostarsi oltre o tra altri modelli deve esserci abbastanza spazio affinché la basetta passi fra di essi senza alterarne la posizione. Se non c'è spazio si deve aggirare l'ostacolo o attendere.

Modelli che non possono muoversi

A volte un modello non può muoversi per qualche ragione. In tal caso ciò verrà specificato nelle regole. Esempi di questa situazione includono essere caricato da un modello nemico o subire gli effetti di un particolare potere magico.

Fine della tua fase di Movimento

Alcuni eventi o abilità avvengono 'alla fine della tua fase di Movimento'. Ciò significa che si svolgono immediatamente dopo che hai finito di muovere tutti i tuoi modelli che desideri muovere in quel turno.

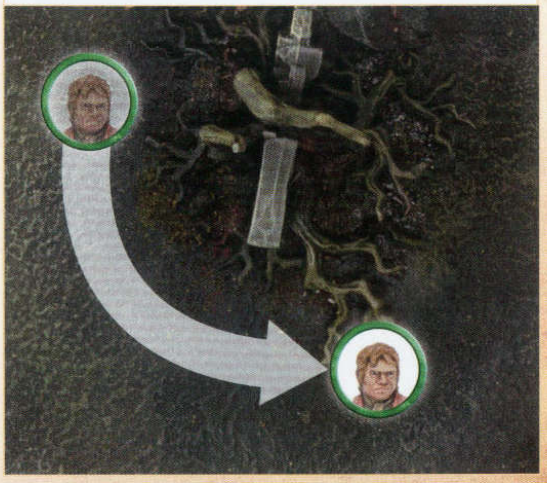
2 Movimento

Bilbo Baggins prova a mantenere il passo con il resto della Compagnia di Thorin. È possibile misurare il suo movimento massimo di 4" collocando un righello vicino al modello. È importante non superare questo limite (significherebbe imbrogliare). Determinata la distanza, lo Hobbit si muove seguendo la tacca dei 4" sul righello.



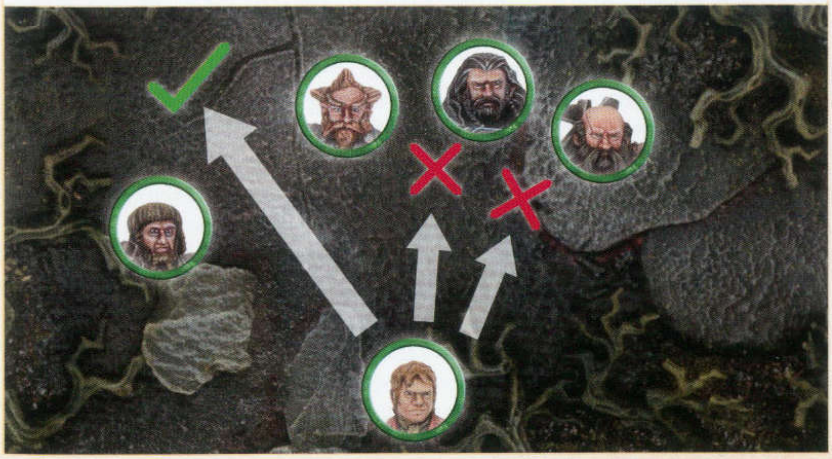
3 Movimento

L'affioramento roccioso si trova sul percorso di Bilbo Baggins. Il giocatore che lo controlla misura la distanza per aggirarlo e stabilire dove termina il suo movimento.



4 Movimento

Con i Nani che si frappongono, la basetta di Bilbo Baggins può passare soltanto nello spazio tra quelle degli alleati. Nota che lo spazio tra Ori e Nori è largo a sufficienza affinché lo Hobbit possa attraversarlo.



5 Zone di controllo

Dwalin ha davanti a sé due Goblin. Grazie alla sua zona di controllo, i nemici non possono avvicinarsi a meno che non lo carichino.



Zone di controllo 5

Anche se i modelli sono immobili noi li immaginiamo piuttosto dinamici e pronti a combattere. A tal fine ciascuno di essi ha una zona di controllo, ovvero un anello immaginario che si estende di 1" attorno alla basetta. Nessun nemico può entrare in questo spazio, a meno che non stia caricando suddetto modello (tratteremo le regole per la carica più avanti).

Vi sono casi un cui un modello può essere costretto ad entrare nella zona di controllo di un nemico a causa di una regola, come quando è costretto ad Arretrare in uno Scontro (p.39). In tali situazioni è consentito entrare nella zona di controllo, assicurandosi però che resti un piccolo spazio a separare i modelli. Nota che un modello non può scegliere di entrare in una zona di controllo nemica; ciò può avvenire soltanto a causa di una regola.

Le zone di controllo possono rivelarsi molto importanti, poiché impediscono ai nemici di trovarsi in un'area del campo, dunque possono essere utili per proteggere un obiettivo o un modello dagli attacchi.

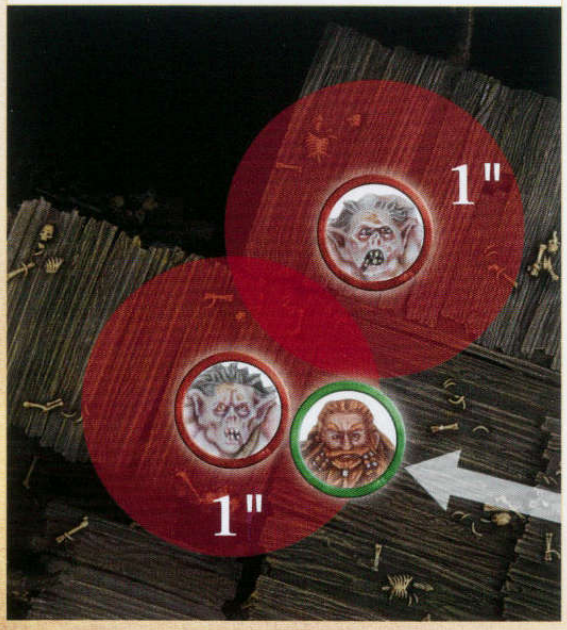
Bloccato in una zona di controllo

A volte un modello inizia il proprio movimento all'interno di una zona di controllo nemica. In tal caso ha tre scelte:

- Restare dove si trova e rinunciare a muoversi.
- Caricare uno dei modelli nemici di cui occupa la zona di controllo.
- Allontanarsi. In questo caso il modello può muoversi all'interno delle zone di controllo dei nemici, a patto che non si avvicini ulteriormente agli avversari di cui occupava le zone di controllo quando ha iniziato il movimento.

6 Caricare

Gloin carica il Goblin più vicino entrando prima nella sua zona di controllo. Non appena entra nella zona di controllo del primo modello può continuare a spostarsi all'interno di tale area, a patto che termini il movimento a contatto di basetta con il modello nella cui zona di controllo è entrato prima.



Caricare i nemici 6

Molti dei guerrieri di questo gioco sono combattenti eccezionali (o particolarmente motivati, che va altrettanto bene). I modelli possono combattere solo con i nemici con cui si trovano a contatto di basetta e, per entrare a contatto di basetta, devono caricare.

La carica è un tipo speciale di movimento che consente di terminare il movimento a contatto di basetta con un nemico. La regola principale da rispettare in una carica è che il modello deve avere il bersaglio in linea di vista prima di iniziare a muoversi. Se ha il bersaglio in vista procedi come descritto in basso, in caso contrario cerca un bersaglio differente, spostati in un punto migliore o muovi prima un altro modello.

Effettuare una carica è semplice: misura la distanza come nel caso di qualsiasi altro movimento e, se hai abbastanza movimento per raggiungere il bersaglio, muovi il modello a contatto di basetta con esso.

Una volta che il modello ha caricato un nemico e ha terminato il movimento a contatto di basetta con esso, entrambi sono ingaggiati in combattimento e non possono muoversi ulteriormente in quella fase di Movimento.

Vi sono situazioni in cui un modello precedentemente ingaggiato in combattimento si trova improvvisamente libero. In tal caso può muoversi se la sua possibilità di farlo non è ancora passata.

Dal momento che scegli tu l'ordine in cui muovere i tuoi modelli, è possibile che un modello che prima non poteva effettuare una carica possa farlo più avanti nella stessa fase di Movimento, dunque la sequenza in cui muovi i modelli è molto importante. Alcuni potrebbero bloccare il movimento degli altri (o, in alternativa, liberare spazio e rendere il movimento più efficace).

Cariche e zone di controllo 6 7

Di seguito trattiamo alcune regole relative alle zone di controllo che si applicano durante le cariche.

La prima regola prevede che se un modello entra nella zona di controllo di un nemico deve caricarlo; dunque scegli le tue mosse attentamente.

La seconda regola prevede che la zona di controllo di un modello ingaggiato in combattimento venga cancellata. Ciò significa che puoi eliminare le zone di controllo dei modelli nemici per creare un passaggio attraverso di essi.

La terza regola prevede che quando un modello alla carica entra in una zona di controllo può ignorare le zone di controllo di altri modelli vicini per continuare a caricare il bersaglio originale. Ciò implica che, a prescindere da quanto siano ammassati gli avversari, un modello può sempre caricare il primo nemico nella cui zona di controllo si è mosso.

Caricare nemici multipli

Vi sono casi in cui un modello particolarmente potente, sicuro (o disperato) desidera caricare più di un nemico alla volta. Ciò può offrire diversi vantaggi tattici, non ultimo quello di eliminare più avversari in rapida successione.

Caricare nemici multipli è semplice: se il tuo modello ha un valore di Movimento abbastanza alto da raggiungere tutti i bersagli scelti e la sua basetta è larga a sufficienza da toccare più modelli, muovilo a contatto di basetta con essi.

Ricorda che un modello ignora le altre zone di controllo dopo la prima in cui è entrato, quindi è libero di entrare nella zona di controllo di un secondo o un terzo nemico per effettuare un combattimento multiplo (p.43).

Posizioni difensive

Può capitare che un modello desideri caricare un nemico che si trova dall'altra parte di un muro, una copertura o un'altra barriera. Le regole per tali casi sono spiegate in dettaglio nella sezione dedicata alla fase di Combattimento (p.43).

Scontri

Per motivi di chiarezza, alla fine della fase di Movimento è importante stabilire quali modelli sono in combattimento. Tutti i modelli ingaggiati con un nemico devono essere appaiati in Scontri, che verranno spiegati in dettaglio nella sezione della fase di Combattimento (p.38).

A volte si verificheranno casi in cui un singolo modello affronta due, tre o più avversari. Ciò è definito 'combattimento multiplo'. Quando è possibile, gli avversari vengono sempre ripartiti in Scontri uno contro uno e gli altri modelli si uniscono in un combattimento multiplo contro un nemico con cui sono a contatto di basetta. Per abbinare i modelli in questi casi vi sono alcune regole apposite.

Prima devono combattere tutti i modelli a contatto di basetta con un nemico, dunque assicurati che tutti i modelli ingaggiati in combattimento siano in uno Scontro quando hai terminato gli abbinamenti.

Quindi, se il modello può essere ingaggiato in più di uno Scontro, il giocatore con l'iniziativa sceglie a quale assegnarlo.

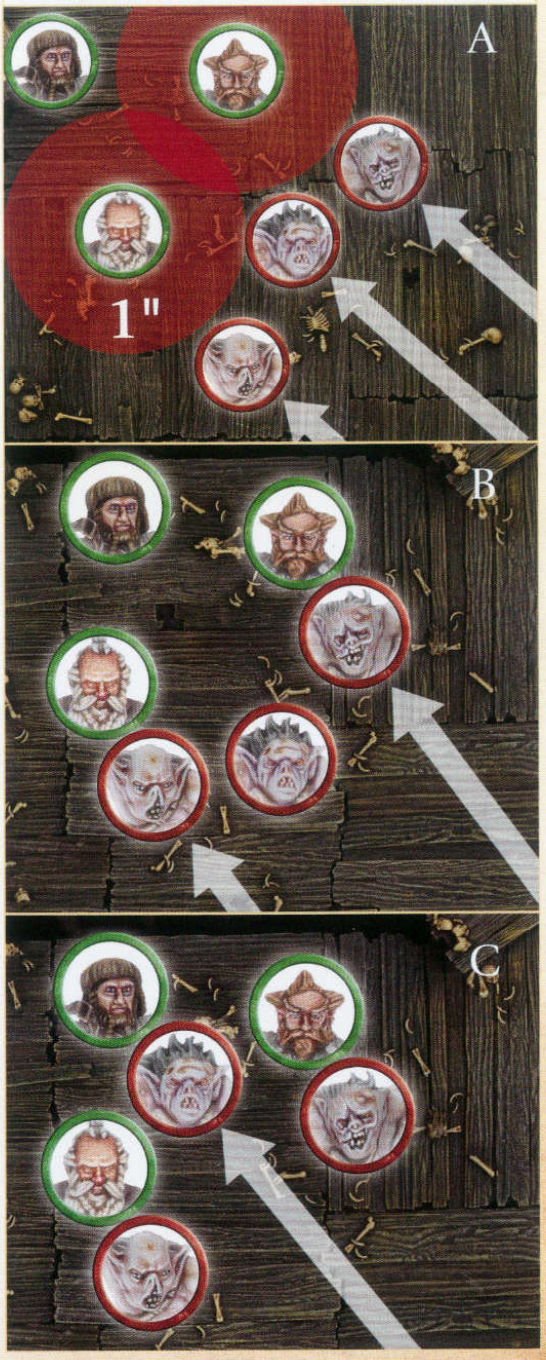
Solitamente è una buona idea che entrambi i giocatori diano una rapida occhiata a tutti i potenziali combattimenti alla fine della fase di Movimento e li dividano nei rispettivi Scontri (nel caso di opzioni multiple sceglie il giocatore con l'iniziativa). Separa sempre i combattimenti affinché tra gli Scontri vi sia un piccolo spazio.

7 CARICARE

C'è un piccolo spazio tra Nori e Dori, ma i Goblin vogliono caricare il fratello più debole, Ori. Tuttavia, a causa delle zone di controllo dei Nani, i Goblin non possono passare senza prima caricare i primi.

Seguendo l'esempio delle zone di controllo della pagina precedente, due Goblin caricano Nori e Dori. Ora che sono in combattimento, le zone di controllo di Dori e Nori vengono cancellate.

Essendo Dori e Nori ingaggiati in combattimento, il passaggio verso il povero vecchio Ori è sgombro; il Nano dovrà combattere per la propria vita!



8 Terreni accidentati

Dwalin (un Nano con Movimento 5) si è allontanato dal sentiero e prova ad attraversare la fitta vegetazione, dunque ogni pollice percorso conta come due pollici.



Terreni

I campi di battaglia della Terra di Mezzo non sono superfici sgombre e prive di vita, ma piene di esaltanti elementi di terreno come passerelle traballanti rocce minacciose, sorgenti fumanti e pendii. Sotto molti aspetti ciò che rende le battaglie de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato* così coinvolgenti sono i fantastici luoghi in cui si svolgono. I tuoi tavoli da gioco possono essere altrettanto accattivanti, ma per far funzionare il gioco occorrono delle regole che stabiliscano come interagiscono con i modelli.

Terreno sgombro

Generalmente la maggior parte di un campo di battaglia è costituita da terreno sgombro. Ciò include campi erbosi, spiagge sabbiose, corridoi di pietra levigata o passerelle di legno. Non ci sono regole speciali per tali terreni ed ogni abilità che influenza i terreni non ha effetto su di essi. Avanzare su queste superfici è assolutamente naturale e normale, dunque i modelli possono muoversi del proprio intero valore di Movimento.

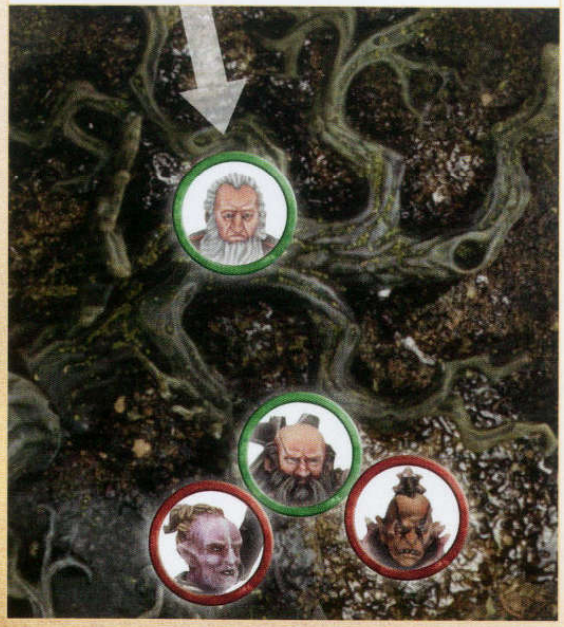
Terreni accidentati 8 9

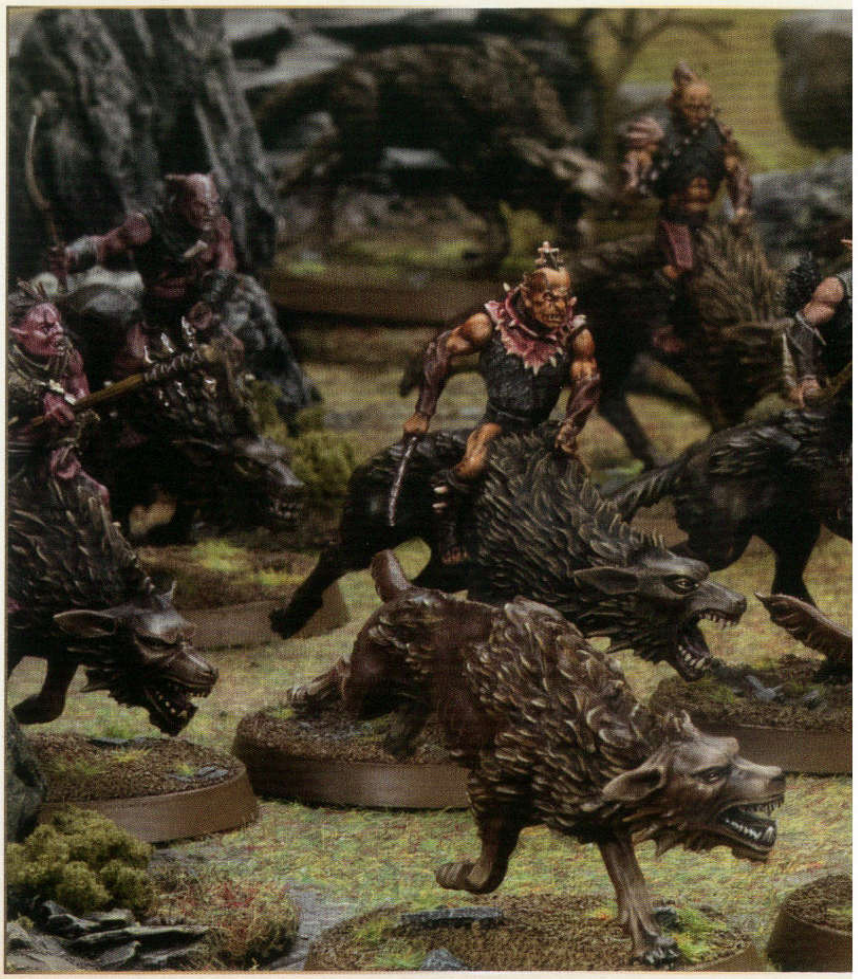
Le aree con rocce sparse, vegetazione folta, erba particolarmente fitta ed altri terreni che rendono il movimento difficile, ma non pericoloso, sono considerate terreni accidentati. Queste zone non sono particolarmente minacciose (nella maggior parte dei casi non sono veramente rischiose), ma tendono a rallentare il movimento dei modelli

Ogni modello che entra in un terreno accidentato è considerato essersi mosso del doppio della distanza percorsa. Quindi, un modello che si è mosso di mezzo pollice attraverso un terreno accidentato usa un intero pollice di movimento e così via. Questa penalità si applica ogni volta che anche solo una parte della basetta del modello è in un terreno accidentato.

9 Terreni accidentati

Dwalin ha bisogno di aiuto, quindi Balin (un altro Nano con Movimento 5) avanza nel terreno accidentato per soccorrerlo. Balin si muove di 3" su terreno sgombro prima di raggiungere il terreno accidentato. Visto che gli rimangono solo 2" di movimento può avanzare di 1" attraverso la vegetazione.





Ostacoli

Barricate, mura in rovina, alberi caduti, siepi e pile di rocce costellano i campi di battaglia e i luoghi selvaggi della Terra di Mezzo. Essi forniscono copertura dal tiro nemico e rendono difficile l'avanzata degli avventurieri. Gli ostacoli accuratamente posizionati possono rallentare un'intera armata, poiché i modelli sono costretti a scavalcarli o aggirarli.

Il termine ostacolo descrive un oggetto lineare sul campo di battaglia che impedisce il movimento, ma che può essere oltrepassato, come muretti bassi, steccati e così via. La capacità di un modello di attraversarlo è determinata comparando la sua altezza con quella dell'ostacolo.

Ogni modello può superare automaticamente senza penalità un ostacolo se questo è meno della metà della sua altezza. Muovi il modello oltre l'ostacolo immaginando che lo scavalchi senza difficoltà. Ciò implica che un Uomo possa attraversare senza sforzo ostacoli che un Nano o uno Hobbit faticano a superare; è una sfortuna per i piccoli compagni di viaggio, ma rispecchia al meglio l'ordine naturale delle cose.

Un modello può provare ad attraversare un ostacolo dall'altezza superiore a metà della propria, ma deve effettuare un test per Scavalcare o Scalare (pp.26 e 28). Solitamente puoi stabilire se un modello riesce a superare un ostacolo senza effettuare test soltanto guardandolo. Nelle rare situazioni in cui devi stabilirlo con esattezza, misura il modello partendo dalla sommità della testa fino al punto più basso dei piedi. Assicurati di misurare la 'vera altezza' e non quella data dalla posa (se è accucciato o arrampicato su qualcosa, ad esempio) e concordala con l'avversario. Dopo averla determinata, comparala con quella dell'ostacolo per determinare se occorre un test.

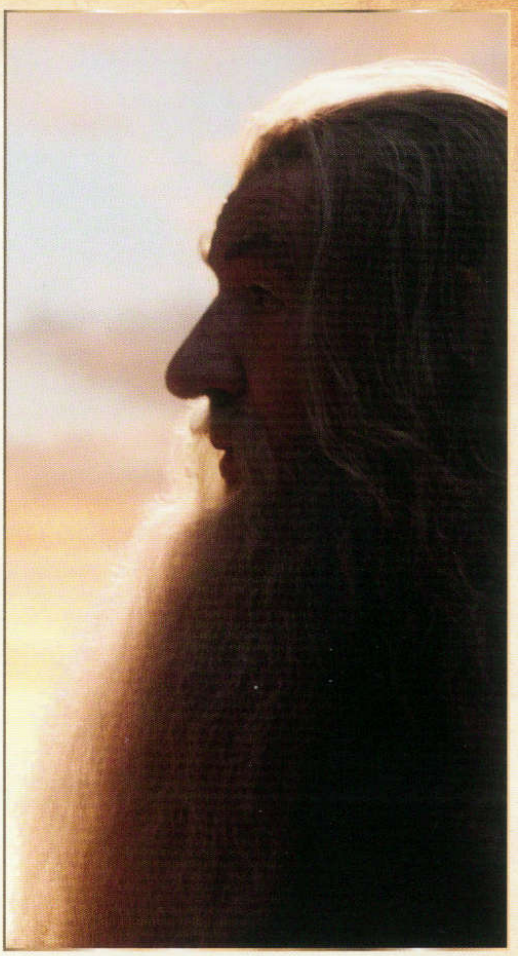




Tabella per Scavalcare

D6	Risultato
1	**Inciampa e fallisce** Il modello non attraversa l'ostacolo ed il suo movimento per questo turno termina.
2-5	**Riesce** Il modello si inerpica e raggiunge l'altro lato. Collocalo dall'altra parte dell'ostacolo a contatto di basetta con esso. Il modello non può muoversi ulteriormente in questa fase di Movimento.
6	**Supera senza sforzo** Il modello salta l'ostacolo con agevolezza e può completare il proprio movimento fino alla distanza massima (naturalmente devi sottrarre il movimento usato per attraversare l'ostacolo).

Scavalcare 10 12

Dagli alberi caduti ai muretti, sono molti gli ostacoli sul campo di battaglia che devono essere attraversati. Scavalcare rappresenta un modello che balza, oltrepassa o si dimena selvaggiamente (nel caso degl Hobbit) per superare un ostacolo. Ogni tentativo di questo tipo viene risolto con un test per Scavalcare.

Un modello può provare a Scavalcare un ostacolo alto al massimo quanto se stesso. Se la sommità dell'ostacolo è più alta di quella della testa del modello, questi deve invece effettuare un test per Scalare (p.28)

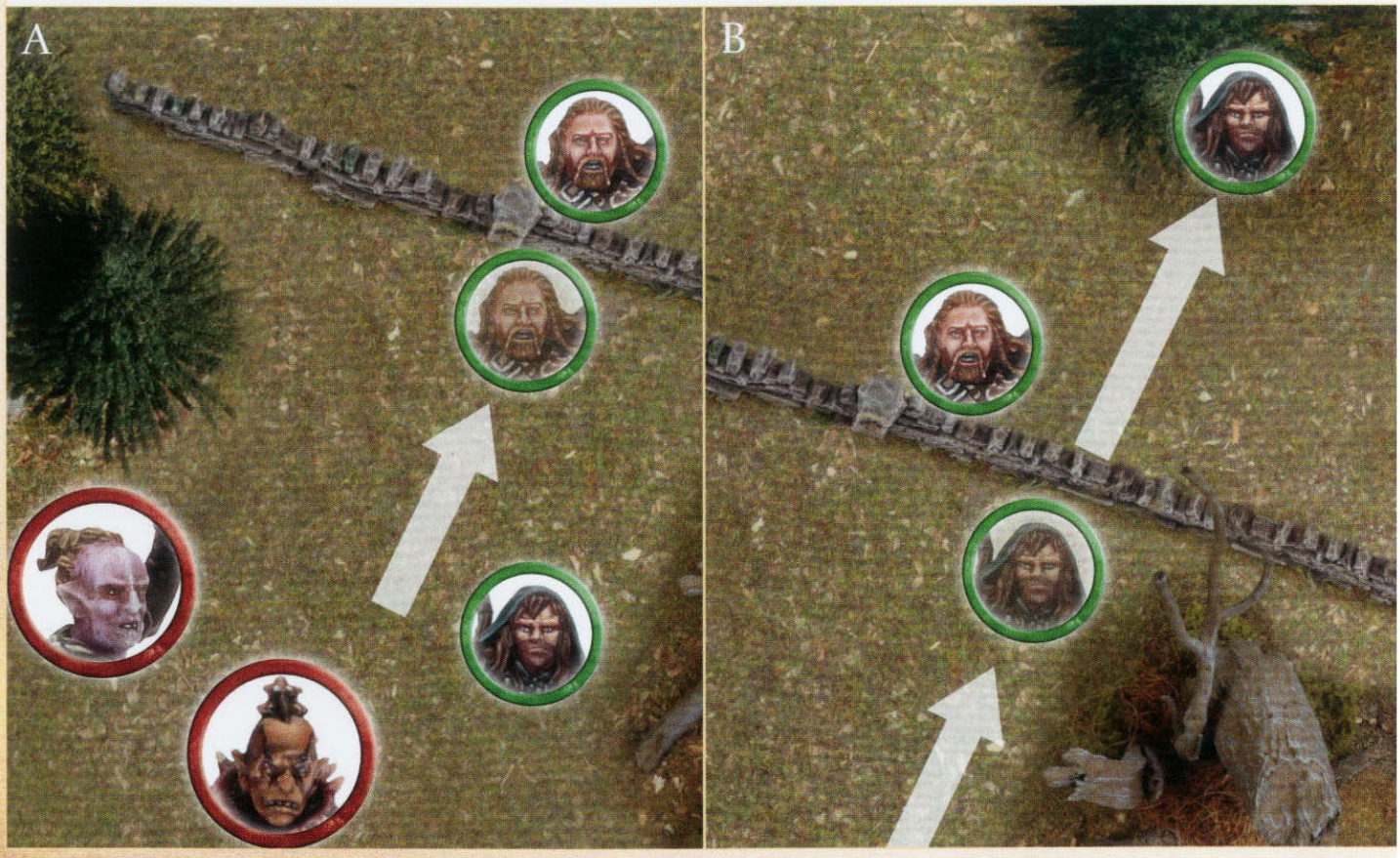
Effettuare un test per Scavalcare è semplice: muovi il modello a contatto di basetta con l'ostacolo che intendi superare, tira un D6, confronta il risultato con quelli della tabella per Scavalcare e segui le istruzioni.

Il movimento in orizzontale che il modello compie quando Scavalca un ostacolo conta ai fini della distanza che ha percorso in questo turno (ma non considerare il movimento in verticale).

10 Scavalcare

Fili sta scappando dagli Orchi Cacciatori e tenta di attraversare un muretto. Dal momento che l'ostacolo non è più alto del modello, può provare a Scavalcarlo. Si muove a contatto di basetta, effettua un test per Scavalcare e ottiene 4, dunque passa dall'altra parte dell'ostacolo.

Kili raggiunge il fratello e prova a Scavalcare lo stesso muretto. Effettua il test e ottiene 6, dunque non solo lo supera, ma può anche continuare il proprio movimento fino alla distanza massima rimastagli.



Saltare 11

A causa delle passerelle traballanti e dei precipizi che costellano i campi di battaglia, ci sono numerose possibilità che un modello provi a Saltare. Ogni tentativo di questo tipo viene risolto con un test per Saltare.

Un modello può Saltare attraverso uno spazio vuoto che abbia un'ampiezza pari al massimo al doppio della sua altezza (compara il modello con l'apertura se hai dubbi). Se la distanza è maggiore del doppio dell'altezza del modello, esso non può provare a Saltare.

Effettuare un test per Saltare è semplice: muovi il modello fino alla fenditura che intendi fargli oltrepassare, tira un D6, confronta il risultato con quelli della tabella per Saltare e segui le istruzioni.

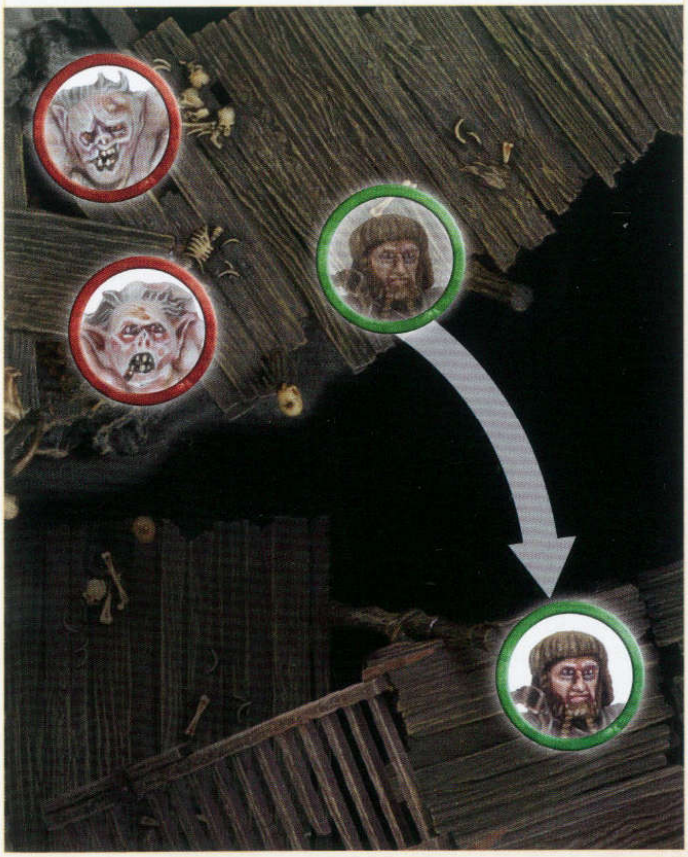
Per oltrepassare una fenditura, la distanza di movimento massima del modello deve essere sufficiente a collocare interamente il modello oltre lo spazio che separa un'estremità della fenditura dall'altra, altrimenti l'apertura spazio è troppo ampia da saltare.

Tabella per Saltare

D6	Risultato
1	**Inciampa e fallisce** Il tentativo di Saltare fallisce. Il modello precipita in fondo alla fenditura e subisce danno da caduta come descritto a p.28.
2-5	**Riesce** Il modello riesce a Saltare; collocalo a contatto di basetta con l'altra parte della fenditura. Il modello non può muoversi ulteriormente in questa fase di Movimento.
6	**Supera senza sforzo** Il modello salta in modo perfetto; collocalo dall'altro lato. Può anche completare il movimento fino alla distanza massima rimastagli (naturalmente devi sottrarre il movimento usato per oltrepassare la fenditura).

11 Saltare

Inseguito da due Goblin, Ori decide di Saltare un buco. Affidandosi alla buona sorte tira un dado e consulta la tabella per Saltare per vedere se riesce nell'intento. Ottiene 4, dunque ha successo e può muoversi dall'altra parte della fenditura.



12 Scavalcare e Scalare

Oin e Gloin cercano di fuggire dalla Città dei Goblin. Oin sceglie di oltrepassare il muretto in frantumi, dunque deve effettuare un test per Scavalcare. Gloin vuole invece portarsi più in alto e sceglie di arrampicarsi sull'affioramento roccioso, quindi deve effettuare un test per Scalare.



Tabella per Scalare

D6	Risultato
1	**Cade** Il modello scivola e cade a terra e viene collocato Steso in fondo alla superficie che cercava di scalare. Se il modello aveva iniziato la scalata al livello del terreno non subisce ulteriore danno, ma se era più in alto potrebbe subire danno da caduta (vedi in basso).
2-5	**Continua a scalare** Il modello si arrampica fino a raggiungere la propria distanza massima di movimento o la cima. Non può muoversi ulteriormente in questa fase di Movimento.
6	**Ascesa rapida** Il modello si arrampica fino a raggiungere la propria distanza massima di movimento o la cima. Nell'ultimo caso può completare il movimento fino alla distanza massima rimastagli (naturalmente devi sottrarre il movimento già usato per Scalare).

13 Scalare

Thorin, Dwalin e Bilbo Baggins sono stati tagliati fuori dagli alleati e devono scalare l'impalcatura per raggiungerli. Thorin spende 1" di movimento per raggiungere la base ed effettua un test per Scalare; ottiene 5, quindi supera il test e si muove in cima all'impalcatura. Dwalin lo segue e ottiene 6 al test per Scalare, dunque arriva in cima e spende il movimento rimanente (nota che Scalare viene considerato muoversi su terreno accidentato, pertanto gliene rimane poco). Infine lo Hobbit raggiunge la base dell'impalcatura, ma ottiene 1 al test; non riesce a Scalare e cade a terra!



Scalare 12 13

Quando ci si trova davanti ad ostacoli particolarmente alti come una scarpata rocciosa, una statua crollata o un'impalcatura spesso è necessario effettuare un test per Scalare. La differenza principale tra Scavalcare e Scalare è che nel secondo caso il modello prova a portarsi ad un'altitudine superiore rispetto alla propria altezza.

Quando un modello prova ad effettuare un test per Scalare, è importante accertarsi che vi siano degli appigli per farlo: cavità, rocce sporgenti, traverse di legno ecc. Un modello che Scala tali superfici si muove attraverso un terreno accidentato (p.24). Le aree sprovviste di appigli sono considerate invalicabili (vedi sotto).

Effettuare un test per Scalare è semplice. Muovi il modello fino alla base della superficie che desideri scalare, tira un D6, confronta il risultato con quelli della tabella per Scalare e segui le istruzioni.

Un modello può Scalare una superficie o un ostacolo di qualsiasi altezza a patto che sia valicabile (vedi sotto).

Scalare strutture molto alte

In rare occasioni i modelli scelgono di Scalare strutture molto alte per le quali è necessaria più di una fase di Movimento a raggiungere la cima. In tali casi colloca il modello in modo appropriato quanto più vicino all'altitudine raggiunta o lascialo alla base e colloca a fianco un dado per indicare quanti pollici ha scalato.

Terreno invalicabile

Per impedire situazioni bizzarre e ridurre il rischio di danneggiare i modelli presumiamo che ogni superficie ripida (come le mura di una fortezza) o sulla quale non sia possibile far stare in equilibrio il modello senza che cada non può essere Scalata. Ciò permette di escludere situazioni in cui i modelli stanno in piedi su foglie degli alberi, colonne di roccia traballanti o altre posizioni improbabili. Se non sembrano realistiche o istintivamente 'non convincono' entrambi i giocatori, evita situazioni del genere.

Scale, funi e simili 14

Vi sono molti modi per facilitare una scalata, come usare una scala, una fune o dei gradini. Arrampicarsi in tal caso non richiede un test per Scalare e i terreni non sono considerati accidentati. Un modello deve semplicemente spendere il movimento sufficiente a raggiungere la cima.

Scendere e Cadere

Un vecchio adagio recita 'ciò che sale deve scendere'. I modelli possono muoversi verso il basso in due modi: Scendendo o Cadendo.

Scendere

Un modello può Scendere automaticamente di una distanza pari alla sua altezza senza penalità (la distanza percorsa viene ignorata ai fini di stabilire di quanto il modello si è mosso in quella fase). Se un modello deve Scendere ulteriormente, deve effettuare un test per Scalare, con l'eccezione che si muove verso il basso anziché verso l'alto. Se fallisce (risultato pari a 1) o precipita per qualche altro motivo subisce danni da caduta come descritto di seguito.

Cadere

Un modello che Cade viene collocato Steso alla base della superficie da cui è precipitato. Se è Caduto da una distanza superiore alla sua altezza subisce immediatamente danni da caduta: un colpo a Fo3 (p.35), più un colpo addizionale a Fo3 per ogni pollice di cui la caduta supera la sua altezza.



Modelli stesi

Vi sono volte in cui un modello si ritrova a terra, ad esempio quando viene atterrato da un nemico, se cade quando prova a Scalare o se vuole nascondersi dal nemico. Un modello a terra deve essere coricato con cura sul fianco e si dice che è Steso. I modelli Stesi hanno alcune regole speciali che ne regolano le azioni.

Zone di Controllo

Un modello Steso non ha una zona di controllo.

Strisciare

Un modello Steso può Strisciare solo di 1" nella fase di Movimento a prescindere dal suo valore di Movimento o dal terreno in cui si trova. Se un modello Striscia, l'unico altro movimento che può effettuare in quel turno è Alzarsi. I modelli che Strisciano non possono effettuare test per Scavalcare, Saltare e Scalare. I modelli Stesi non possono caricare: devono prima alzarsi.

Alzarsi/Stendersi

Un modello Steso può Alzarsi al costo di metà della propria distanza massima di movimento; un modello in piedi può Stendersi allo stesso costo.

Caricare modelli Stesi

I modelli Stesi possono essere caricati normalmente. Visto che non hanno una zona di controllo, un nemico può muoversi entro 1" senza penalità, a patto che non entri a contatto di basetta.

Scavalcare i modelli Stesi

Puoi provare a Scavalcare un modello nemico Steso muovendo il tuo modello più vicino possibile al nemico, ma senza entrare a contatto di basetta, ed effettuando un test per Scavalcare; se lo superi (risultati 2-6), muovi la tua miniatura oltre il modello Steso (collocandola il più vicino possibile al nemico, ma non a contatto di basetta) e procedi come se avesse Scavalcato un ostacolo; se non superi il tiro devi caricare il modello Steso.

14 Scala

Bombur non ama arrampicarsi, ma trova una scala su cui salire. La scala è alta 3", quindi può essere percorsa al costo di 3" di movimento.



fase di tiro



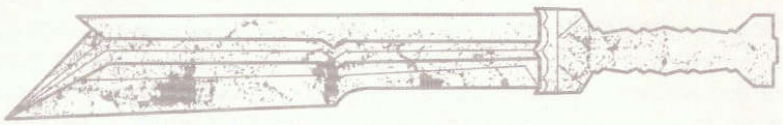
'Prima che Thorin potesse lanciare un grido, tre nani erano balzati in piedi e avevano scoccato le frecce del loro arco.' *Mosche e ragni*

In battaglia arcieri ed altre truppe da tiro giocano un ruolo cruciale. Con salve di dardi o frecce possono smorzare l'avanzata avversaria o abbattere nemici minacciosi prima che raggiungano la prima linea.

Durante la fase di Tiro i modelli di ciascun giocatore possono effettuare attacchi da tiro con armi adatte, se ne sono in grado. Per fare ciò scelgono un bersaglio, tirano per Colpire e poi per Ferire.

Iniziativa

Il primo a tirare è il giocatore con l'iniziativa: egli sceglie uno dei propri modelli e risolve l'attacco da tiro. Una volta terminato sceglie un altro dei propri modelli e fa lo stesso, proseguendo finché non ha effettuato tutti gli attacchi da tiro che desidera. Una volta risolti tutti gli attacchi da tiro, l'altro giocatore fa la stessa cosa.



Chi può tirare?

Diversi fattori determinano se un modello sia in grado o meno di effettuare un attacco da tiro. Se possiede un'arma da tiro, ha un bersaglio a cui mirare, non si è mosso troppo nella precedente fase di Movimento e non è ingaggiato in combattimento, può effettuare un attacco da tiro.

Armi da tiro

Per poter tirare, un modello dev'essere dotato di un'arma da tiro (arco, balestra o altro), molte delle quali sono descritte a pagina 71.

Scegliere un bersaglio

Un modello deve avere un bersaglio a cui tirare. Affinché rappresenti un bersaglio adatto, un modello nemico dev'essere in gittata e linea di vista. Probabilmente ce ne saranno diversi: se è questo il caso, scegline uno.

Linea di vista 1 15

Quando scegli un modello per tirare, devi assicurarti che ci siano modelli nemici nella sua linea di vista.

Misurare la gittata

Devi anche accertarti che ci sia un modello nemico in gittata. Ogni arma da tiro ha una gittata massima che indica quanto lontano può tirare; controlla la gittata dell'arma del modello sulla tabella delle Armi da tiro a pagina 71. Se la distanza del modello nemico è uguale o minore della gittata massima dell'arma, il modello è in gittata.

Muoversi e tirare

Se un modello si muove troppo, in quel turno può non essere in grado di effettuare un attacco da tiro. Un modello può muovere e tirare se nella precedente fase di Movimento non si è mosso oltre la metà della sua distanza di movimento massima. Inoltre, non può tirare se nella precedente fase di Movimento ha effettuato un test per Scavalcare, Saltare, Scalare o Nuotare (vd. p.85), o se è Steso.

Tieni presente che alcuni tipi di terreno rallentano ulteriormente i modelli, come descritto nella fase di Movimento. Un modello su terreno accidentato, ad esempio, può muoversi solo di un quarto della normale distanza massima di movimento e tirare.

Trovare il valore di tiro

Gran parte dei modelli ha un valore di Tiro elencato nel profilo: è la seconda cifra sotto la caratteristica Maestria, seguita sempre dal segno più.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	5	3+	4	5	2	2	5



Una volta stabilito che vede il bersaglio e che questo è in gittata, Kili scocca la freccia contro il Goblin. Per scoprire se colpisce, tira un D6 e ottiene 5, sufficiente per centrare il bersaglio. Se avesse ottenuto 1 o 2, avrebbe mancato il colpo.

15 Linea di vista

Kili si prepara a scoccare e si trova davanti quattro Goblin (A, B, C, D). Il Goblin A è allo scoperto, quindi rappresenta un bersaglio valido. Il Goblin B è parzialmente dietro l'impalcatura, ma è comunque un bersaglio valido. Il Goblin C è quasi completamente occultato, ma Kili vede parte del volto, per cui è tecnicamente un bersaglio. Il Goblin D, invece, è completamente nascosto, a parte una mano e un'arma, quindi non può essere preso di mira.

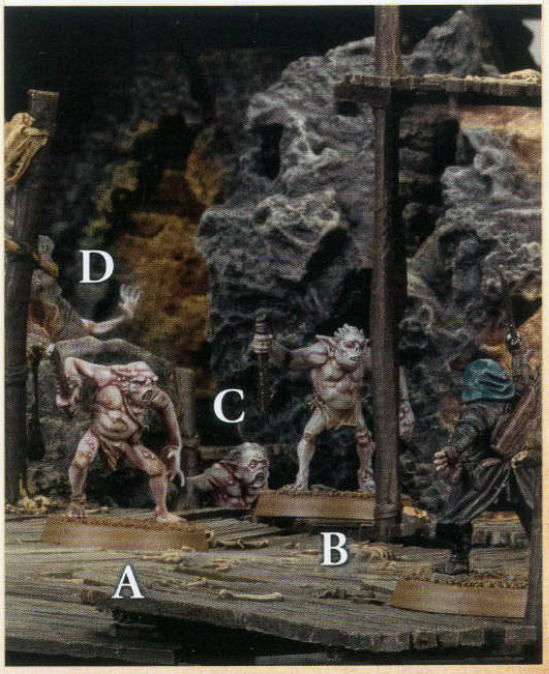


Tabella della Frapposizione

Ostruzioni	Risultato
Fortificazioni apposite, grosse formazioni rocciose, porte e finestre.	5+
Muri, rocce, tronchi, recinzioni robuste e modelli.	4+
Recinzioni fragili, cespugli, boscaglia ed erba alta.	3+

Tirare per Colpire

Una volta scelto un bersaglio devi determinare se viene colpito. Non tutti i guerrieri sono egualmente efficaci nel tiro; alcuni, come Legolas Verdefoglia, sono arcieri esperti con armi di prima qualità, altri sono maldestri e tirano a casaccio con archi raffazzonati. Tuttavia quando si tira, c'è sempre una possibilità di colpire il bersaglio.

Per rappresentare ciò, tira un dado e confronta il risultato con il valore di Tiro del tiratore. Tale valore è quello che devi ottenere o superare per colpire il bersaglio. Per determinare se il colpo va a segno tira un D6: se il risultato è uguale o maggiore del valore di Tiro, hai colpito!

Se il risultato non è sufficiente, il colpo non va a segno e non infligge danni: probabilmente il proiettile carambola da qualche parte o s'infila miseramente in un elemento scenico nei paraggi.

Frapposizione 16

Spesso ci sono oggetti, o persino modelli, che si frappongono ai tiri che desideri effettuare. Quando determini se un modello vede il bersaglio controlla anche eventuali ostruzioni come queste. Se il tuo tiro va a segno, devi effettuare un test di Frapposizione per ognuna di tali ostruzioni.

Effettuare un test di Frapposizione è semplice: tira un D6 e confronta il risultato con la tabella della Frapposizione a sinistra. Se il risultato è uguale o maggiore del numero indicato, il colpo prosegue verso il bersaglio; altrimenti colpisce l'ostacolo. Se l'ostacolo in questione è un altro modello, potresti anche infliggergli danno (vd. p.33).



A seconda di cosa si frappone fra il tuo modello e il bersaglio, il tiro sarà più o meno difficile. Se la mira è ostruita da due o più ostacoli devi effettuare un test di Frapposizione per ciascuno, ad iniziare da quello più vicino al tiratore.

Modelli frapposti 16
A volte, quando effettui un tiro, scoprirai che il bersaglio è parzialmente nascosto da altri modelli. Questa è una situazione più complicata rispetto a quando un tiro è ostacolato da un elemento scenico.

Per prima cosa, i modelli del Bene non possono tirare se c'è il rischio di colpire altri modelli del Bene. I modelli del Male non si curano delle vite degli 'amici' e possono tirare a prescindere da chi o cosa si frapponga.

Il tiratore deve essere comunque in grado di vedere il bersaglio: se il modello frapposto lo nasconde interamente, non può tirare contro di esso.

Tirare da dietro a una copertura 17
Un modello che si trova a contatto di basetta con un ostacolo o un riparo, ma che riesce a vedere oltre di esso, lo ignora ai fini del test di Frapposizione quando tira. Ciò rappresenta il guerriero che utilizza un muretto, alcune rocce o un tronco come copertura.

Tirare da dietro ai modelli amici 18
Gli altri modelli sono solitamente considerati ostacoli ai fini del tiro, ma facciamo un'eccezione quando un modello si trova a contatto di basetta con un modello amico di taglia uguale o minore. Immaginiamo che il modello amico semplicemente si scansi o si inginocchi per evitare di ostruire il tiro.

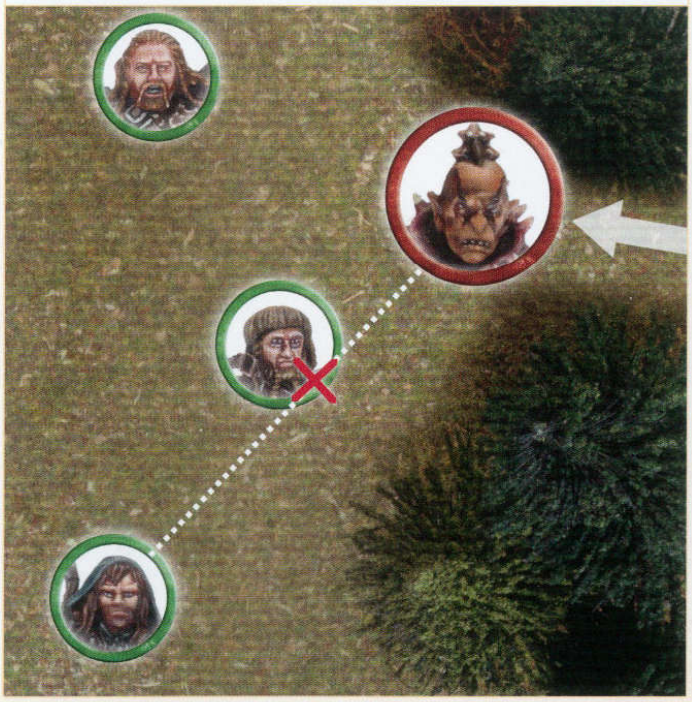
18 Tirare da dietro ai modelli amici

Kili sta dietro Dwalin (il posto più sicuro per un Nano) e intende tirare ai Goblin che corrono verso di loro. Dato che è a contatto di basetta con Dwalin, Kili può tirare oltre di lui e non è necessario nessun test di Frapposizione.



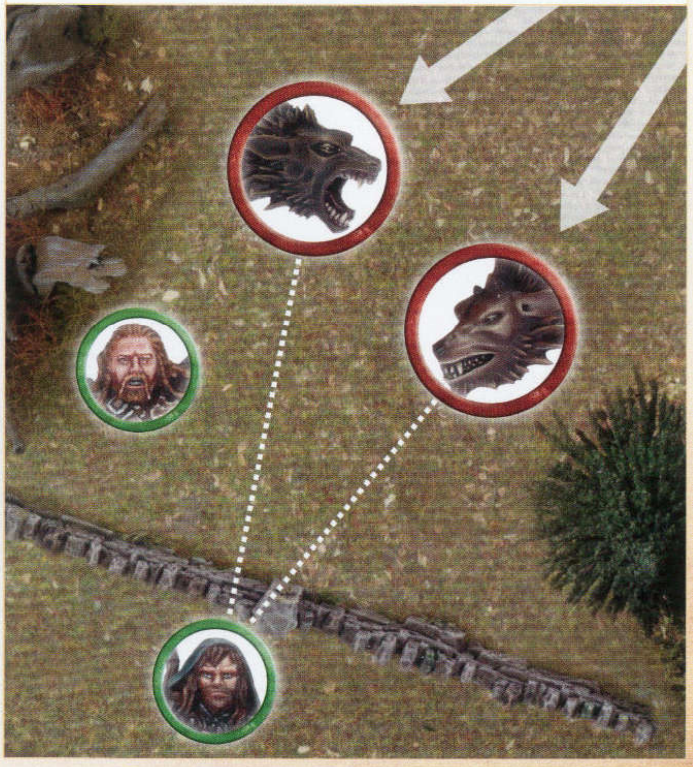
16 Modelli frapposti

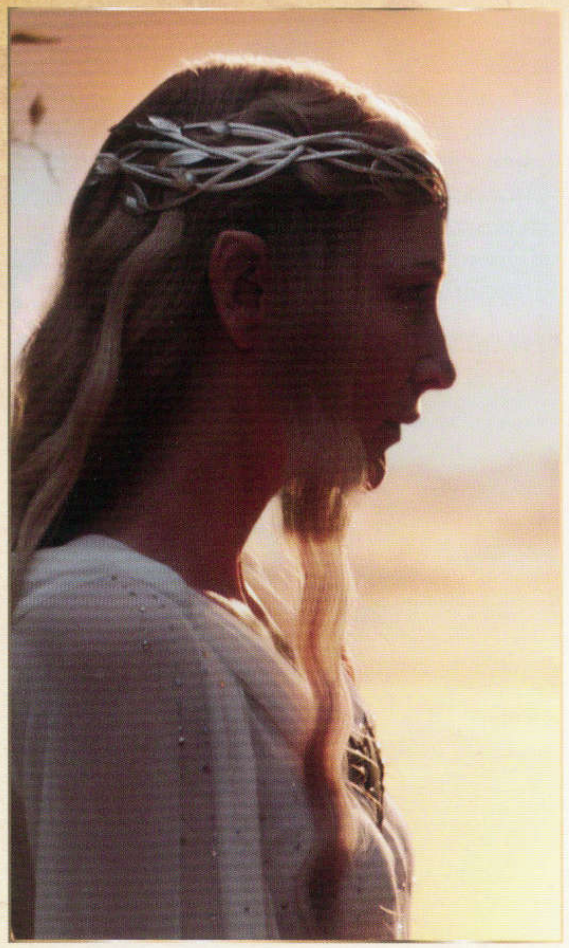
Kili vuole tirare su un Orco Cacciatore che minaccia suo fratello. Il giocatore che lo controlla guarda se la traiettoria è sgombra, ma Ori si frappone parzialmente. Dato che Kili è un modello del Bene non vuole rischiare di colpire un amico, per cui il colpo non può essere scagliato.



17 Tirare da dietro a una copertura

Kili vuole tirare da dietro un muretto a uno dei Warg Feroci che minacciano lui e suo fratello. Dato che è in contatto di basetta con il muretto, può tirare oltre di esso senza nessuna penalità.





Tirare su modelli ingaggiati in combattimento 19

I modelli del Male possono tirare su un nemico ingaggiato in combattimento (quelli del Bene no, per timore di colpire gli amici). Dato che gli Scontri non avvengono fra modelli statici, ma fra duellant che colpiscono e affondano, c'è il rischio di ferire un altro modello ingaggiato in un dato Scontro.

Per colpire un modello ingaggiato in combattimento il tiratore dev'esse in grado di vedere il bersaglio. In tal caso tira per Colpire normalmente ed effettua i test di Frapposizione per qualsiasi ostacolo, esclusi i mode ingaggiati in quello Scontro.

Infine devi fare uno speciale test di Frapposizione: tira un D6 per vedere c viene colpito fra i modelli ingaggiati. Con 1-3 viene colpito il modello del Male più vicino al tiratore; con 4-6 viene colpito il bersaglio originario.

Muoversi e tirare 20

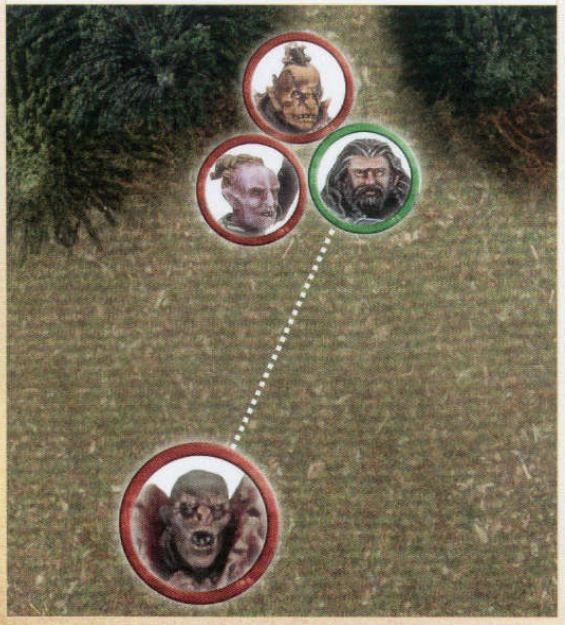
Se un modello si muove ha meno tempo per preparare il colpo: tutto quel trambusto ha un certo impatto sulla precisione. Ogni modello che intende tirare nello stesso turno in cui si è mosso subisce una penalità valore di Tiro, per cui sarà più difficile centrare il bersaglio.

In termini di gioco, il valore di Tiro di un modello che si è mosso è peggiore di un punto per il resto del turno. Quindi, nel turno in cui si è mosso, un modello con valore di Tiro 4+ necessita invece di 5+ per colpire il bersaglio. Un tiro pari a 6 colpisce sempre.

Nota che ruotare sul posto non conta come movimento (motivo in più per girare i modelli come se stessero guardando il nemico).

19 Tirare in combattimento

Fimbul tira su Thorin Scudodiquercia, ingaggiato in combattimento contro due Orchi Cacciatori. Dato che è un modello del Male, Fimbul può effettuare il tiro. Per prima cosa tira per Colpire e ottiene 6: centro! Poi effettua lo speciale test di Frapposizione per determinare se colpisce Thorin o uno degli Orchi. Fimbul ottiene un 4, quindi la freccia centra Thorin.



20 Muoversi e tirare

Kili cerca di tenere il passo degli amici mentre sfoltisce le orde dei Goblin, quindi mira al nemico più vicino dopo essersi mosso. Normalmente colpirebbe con 3+, ma dato che in questo turno si è mosso ha bisogno di 4+. Ottiene 5, quindi centra il bersaglio!

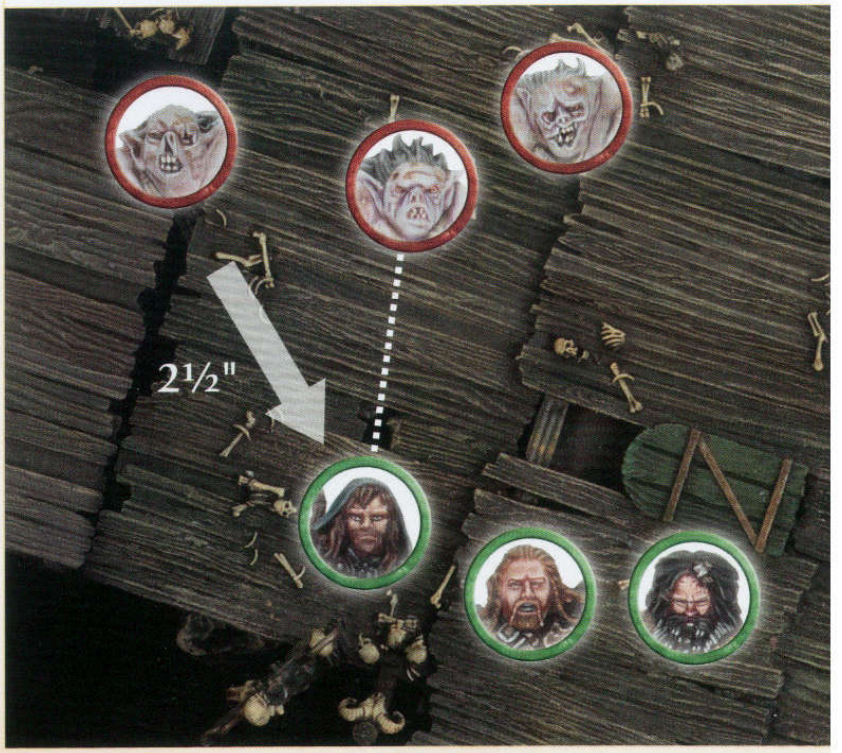


Tabella per Ferire

FORZA \ DIFESA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-	-
2	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-
3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6
4	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5
5	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4
6	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6
7	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6
8	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5
9	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5
10	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4

19 Tirare per Ferire

La freccia di Fili ha colpito il bersaglio; ora dobbiamo determinare se infligge danno. Controllando la tabella per Ferire scopriamo che l'arco dei Nani di Fili (con Forza 3) ha bisogno di 4 o più per Ferire il Goblin (la cui Difesa è 3). Fili ottiene 6, quindi il Goblin subisce una Ferita!



Tirare per Ferire 21

Quando un colpo va a segno è probabile che infligga ferite gravi o addirittura mortali. Ovviamente c'è anche la possibilità che causi una ferita superficiale o che rimbalzi sull'armatura, risultando innocuo!

Ogni arma da tiro ha un valore di Forza, spesso diverso da quello del possessore, che rappresenta la potenza dell'arma stessa. Il valore di Forza di un'arma da tiro si trova nella tabella delle Armi da tiro (p.71).

Innanzitutto, confronta la Forza dell'arma con la Difesa del bersaglio sulla tabella per Ferire mostrata sopra: ogni cifra indica il risultato minimo necessario ad infliggere una Ferita al nemico. Un risultato di 6/4, 6/5 o 6/6 significa che devi tirare un dado, ottenere 6, poi tirarne un altro e ottenere rispettivamente 4+, 5+ o un altro 6. Un '–' indica che il modello non può ferire il bersaglio. Se il risultato del tiro non è abbastanza alto non viene inflitta nessuna Ferita: il bersaglio ignora il colpo.

Annotare le Ferite e rimuovere le perdite

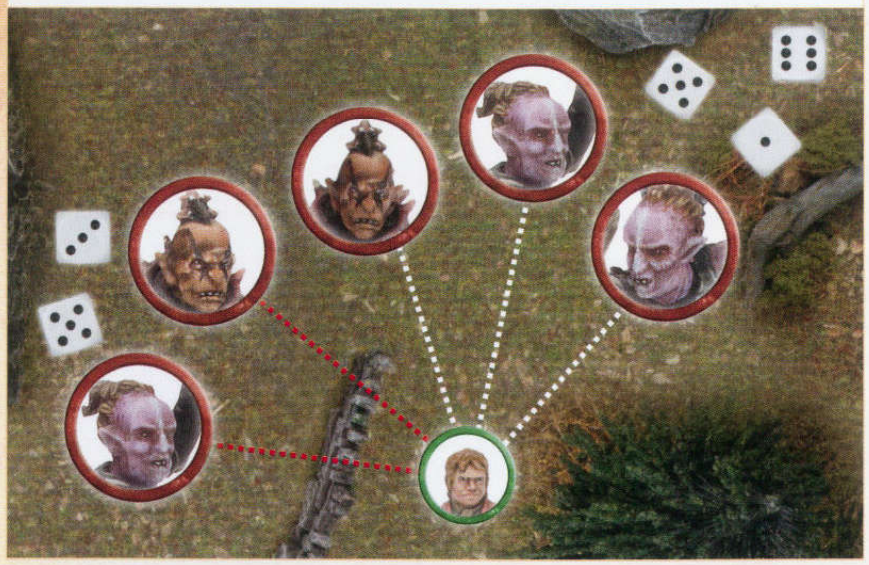
Quando un modello subisce una Ferita, controlla sul suo profilo quante Ferite possiede. Un modello con una caratteristica Ferite pari a 1 viene ucciso non appena subisce la prima Ferita; uno con due Ferite dev'essere ferito due volte prima di morire e così via. È utile tenere il conto di quante Ferite rimangono ai modelli con Ferite multiple collocando di fianco ad essi un segnalino, oppure prendendone nota su un foglietto.

Quando un modello perde la sua ultima Ferita rimuovilo dal gioco come perdita: prendilo e mettilo da parte con cura.



22 Esempio di colpi simultanei

Bilbo Baggins è nei guai: cinque Orchi Cacciatori si allineano per tirare su di lui. Due di essi (indicati dalle linee rosse) devono però effettuare dei test di Frapposizione a causa del muretto. Per velocizzare il procedimento, i dadi possono essere tirati in due gruppi: i tre colpi con la traiettoria sgombra e i due che richiedono i test di Frapposizione. Una volta determinato quali colpi vanno a segno, tutti i tiri per Ferire possono essere effettuati simultaneamente.



Colpi simultanei 22

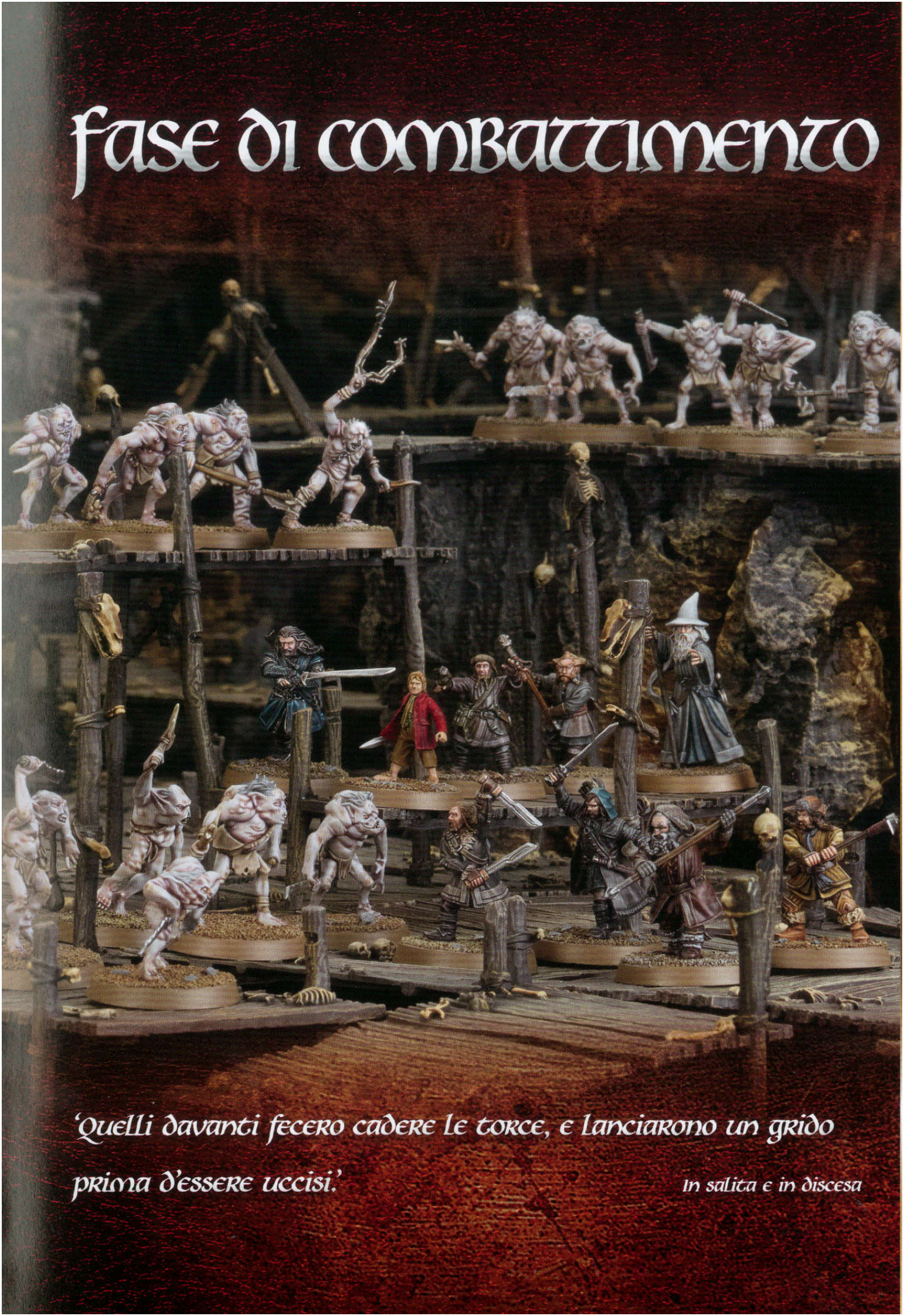
A volte diversi modelli tirano allo stesso bersaglio; tali situazioni possono essere sbrigate velocemente effettuando tutti i tiri assieme. Per fare ciò conta il numero dei tiratori e tira lo stesso numero di dadi tutti assieme; determina quali hanno colpito il bersaglio e infine tira per Ferire. Ai fini della chiarezza, è il caso di utilizzare dadi di colore differente per diverse variabili. Se i modelli hanno valori di Tiro diversi, se ai colpi si frappongono vari ostacoli o se sono necessari risultati differenti per Ferire i nemici, puoi assegnare ad ogni tipologia un colore: 'I dadi blu colpiscono con tre o più, i rossi con cinque o più', per esempio.

Effettuando colpi simultanei il gioco scorre più rapido e senza intoppi; ciò funziona particolarmente bene se durante la partita i giocatori comunicano fra di loro in maniera chiara.

Se diversi modelli tirano su più bersagli, è meglio dividerli in gruppi più piccoli e risolvere i colpi contro i bersagli singoli, come sopra.



Fase di combattimento



'Quelli davanti fecero cadere le torce, e lanciarono un grido prima d'essere uccisi.'

In salita e in discesa

23 Esempio di tiro duello

Bilbo Baggins si trova a lottare per la vita contro un Goblin. Entrambi tirano per determinare chi vince lo Scontro: lo Hobbit ottiene 4, mentre il Goblin 3. Avendo il risultato più alto, Bilbo Baggins vince lo Scontro e il Goblin deve Arretrare.



Nella brutale ferocia del combattimento i guerrieri lottano per la vita. Trovarsi faccia a faccia con il nemico è certamente pericoloso, ma è in quel frangente che si vincono le battaglie. Il trionfo va a chi sa meglio comandare i guerrieri a sua disposizion non necessariamente a chi possiede il maggior numero di abili combattenti.

Nella fase di Combattimento i guerrieri del Bene e del Male lottano per la vita in una serie di Scontri; uno Scontro è un Duello fra due o più modelli nemici ingaggiati in combattimento.

Ricorda che i modelli nemici possono essere collocati a contatto di basetta l'uno con l'altro solo se uno dei due ha caricato, e che tutti i modelli nemici a contatto di basetta (quindi ingaggiati in combattimento) devono combattere: non è possibile starsene a guardar

Quando combattere

Gli Scontri si risolvono uno alla volta. Il giocatore che ha l'iniziativa ne sceglie uno ancora da risolvere e tramite i dadi i giocatori determinano chi vince e quali perdite vengono inflitte. Una volta che questo è stato completamente risolto, il giocatore che ha l'iniziativa ne sceglie un altr ripetendo il processo finché non sono stati risolti tutti gli Scontri.

Nota che l'ordine in cui risolvi gli Scontri ha poca importanza, per cui è solitamente meglio farlo in maniera arbitraria (da sinistra a destra, lasciando il più avvincente per ultimo ecc). A volte, tuttavia, la sequenz in cui li risolvi può influenzare il risultato della battaglia: forse alcuni modelli sono intrappolati, gli stendardi sono in pericolo e così via. È proprio a causa di situazioni come queste che il giocatore che ha l'iniziativa dovrebbe considerare con attenzione come gestire a suo favore i vari Scontri!



Risolvere uno Scontro

Risolvere uno Scontro ti risulterà piuttosto semplice dopo un paio di volte. Uno Scontro viene diviso nelle quattro fasi seguenti:

1. **Duello.** I giocatori tirano un numero di dadi uguale al loro numero di Attacchi per determinare chi vince.
2. **Lo sconfitto Arretra.** Il modello sconfitto (o i modelli sconfitti) deve Arretrare di 1".
3. **Il vincitore sferra i Colpi.** Il vincitore (o i vincitori) del tiro Duello determina ora se i suoi Attacchi infliggono Ferite.
4. **Rimuovi le perdite.** Ogni modello ucciso dagli Attacchi del vincitore viene rimosso dal gioco come perdita.

Tiro Duello 23

Per determinare chi vince uno Scontro devi effettuare un tiro Duello. Per fare ciò, ogni giocatore tira un D6 e chi ottiene il risultato più alto vince.

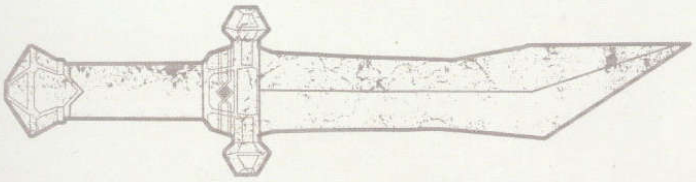
Ad esempio, Bilbo Baggins e un Goblin Guerriero che si scontrano tirano un dado ciascuno. Il giocatore che ottiene il risultato più alto vince il combattimento.

24

Pareggi in combattimento
Spesso i valori più alti ottenuti in un tiro Duello sono uguali. In tal caso confronta la caratteristica Maestria dei modelli: quello con il valore di Maestria più alto vince.

Se anche la Maestria dei modelli è uguale, chi ha l'iniziativa determina il vincitore dello Scontro tirando un D6. Con 1-3 vince il Male, con 4-6 il Bene.

Attacchi multipli 25
Molti modelli hanno più di un Attacco sul profilo. Se un tale modello è coinvolto in uno Scontro, quando effettui il tiro Duello tira un D6 per ciascuno dei suoi Attacchi, usando il risultato più alto per determinare chi vince lo Scontro.



Lo sconfitto Arretra 26 27

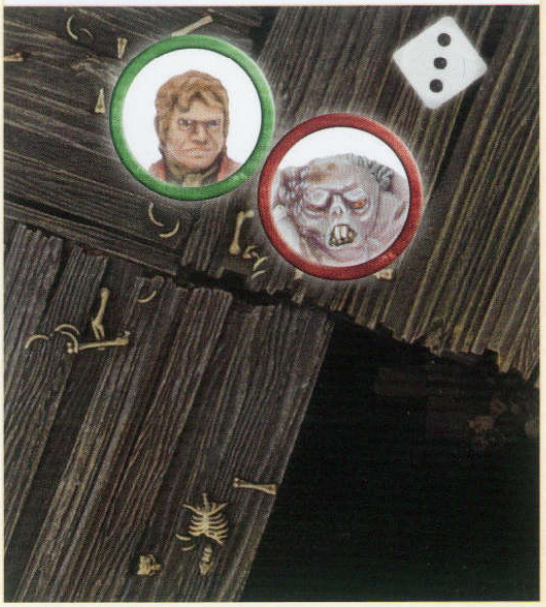
Una volta determinato il vincitore del Duello, lo sconfitto deve Arretrare: per fare ciò deve allontanarsi dal vincitore di 1" in linea retta. Quando lo sconfitto Arretra può attraversare zone di controllo avversarie, ma non può portarsi a contatto di basetta con un modello nemico.

L'Arretramento non è rallentato dal terreno accidentato e non può essere utilizzato per superare ostacoli o effettuare test per Scavalcare, Saltare o Scalare. Tuttavia, uno sconfitto sul ciglio di un dirupo con nessun altro posto dove Arretrare precipita dal bordo. Se la caduta è uguale o minore dell'altezza del modello, esso non subisce danno; se è maggiore dell'altezza del modello, esso subisce un danno da caduta (p.28).

I modelli possono sempre Arretrare, anche se sono sotto l'effetto di abilità o regole speciali che impediscono loro di muoversi, tranne nel caso in cui sono Intrappolati (p.40).

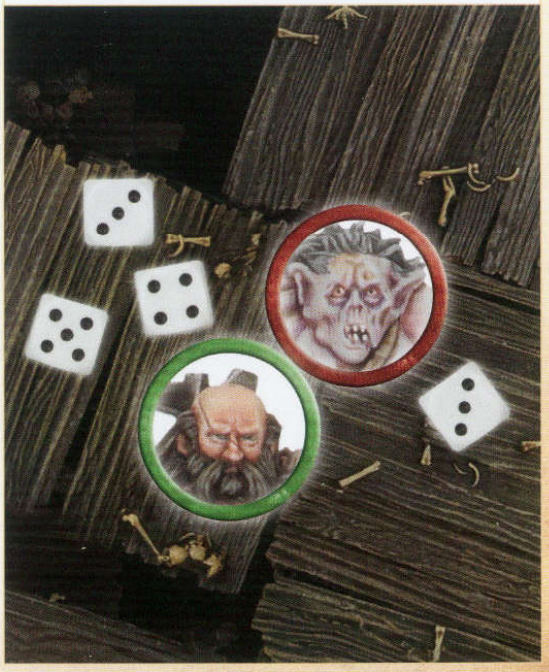
24 Pareggi in combattimento

Bilbo Baggins è ingaggiato con un altro Goblin (non finiscono mai?). Nel tiro Duello ottiene 3, ed anche il Goblin: pareggio! Confrontando i valori di Maestria vediamo che quello dello Hobbit è pari a 3, mentre quello del Goblin è solo 2. In virtù di ciò, Bilbo Baggins vince lo Scontro, il Goblin Arretra ed egli sferra un Colpo (p.42) contro lo sventurato abitante delle caverne.



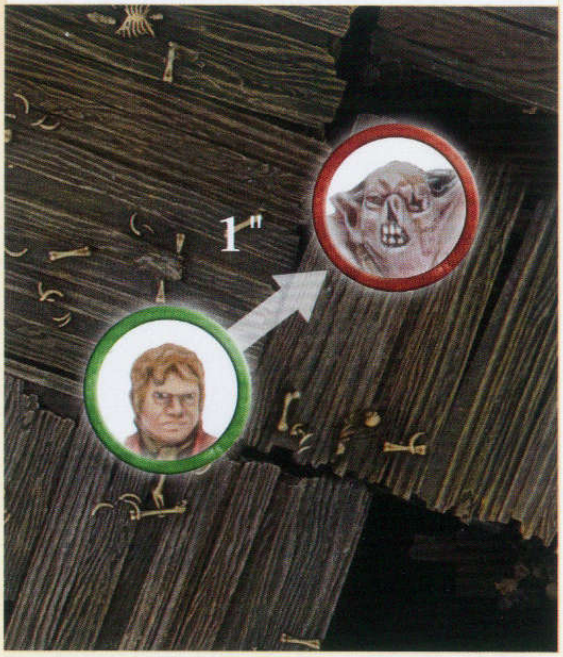
25 Attacchi multipli

Dwalin è in combattimento contro un altro Goblin. Dwalin è un guerriero esperto e ha 3 Attacchi sul profilo, quindi nel tiro Duello utilizza tre dadi, mentre il Goblin uno solo.



26 ARRETRAMENTO

Vincendo il tiro Duello, Bilbo Baggins ha sconfitto il Goblin in combattimento. Il Goblin deve ora Arretrare di 1". La direzione in cui fugge è affar suo, finché si allontana dal vincitore di 1" completo. Mentre il nemico arranca, lo Hobbit alza la fidata lama Pungolo per ucciderlo.



27 ARRETRAMENTO

Bombur ha perso un Duello ed ora si trova inchiodato da due Goblin e con le spalle verso un precipizio. Bombur è costretto a cadere! Prima risolvi i Colpi dei due Goblin (quindi il Nano precipita dal bordo del dirupo) e poi, se Bombur sopravvive, gli eventuali danni da caduta (p.28).



Intrappolato 29 30

Nel parapiglia della mischia è abbastanza comune che un modello non sia in grado di effettuare un movimento di Arretramento completo. In tal caso si trova in estremo pericolo.

Se un modello non può Arretrare di 1" completo dopo aver perso un Duello, è Intrappolato. Solitamente ciò accade quando si trova con le spalle contro un terreno, come un muro o un masso, o se è completamente circondato da modelli nemici.

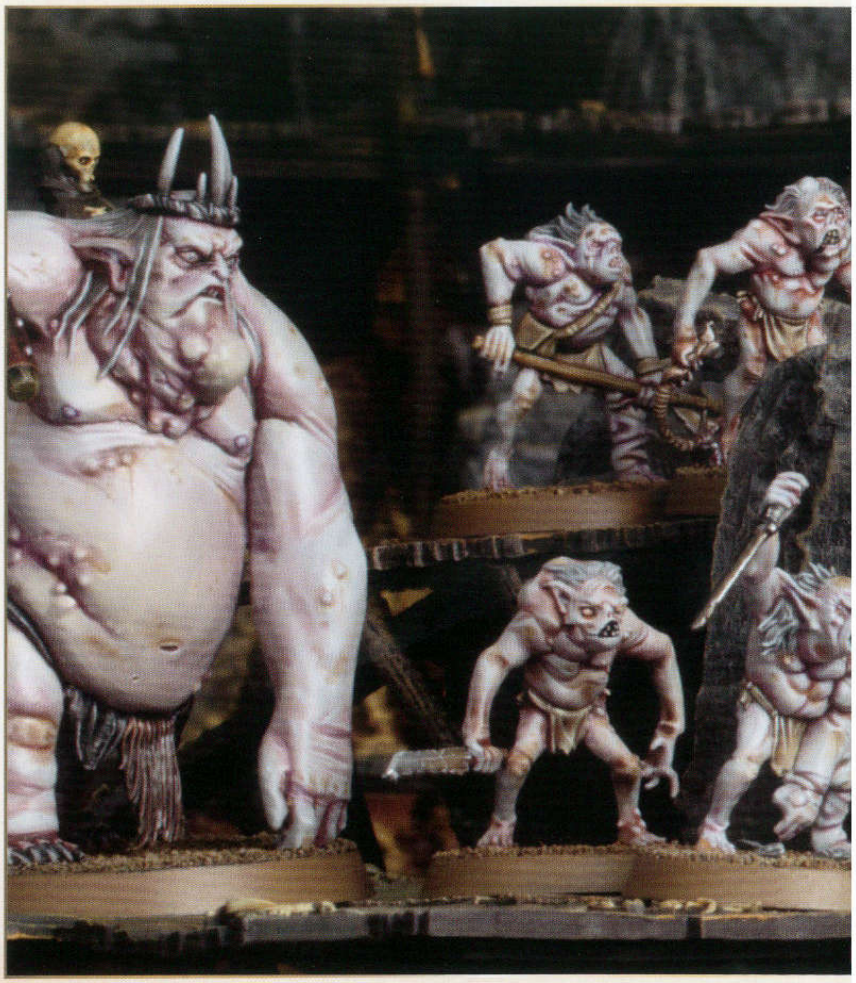
È importante che i modelli sopravvissuti siano separati quando un Duello viene risolto, per cui accertati di allontanare lo sconfitto abbastanza da separare le basette, se riesci. Se lo sconfitto non è in grado di Arretrare per nulla (perché inchiodato da attaccanti multipli o da un ostacolo), non si muove e i modelli restano a contatto di basetta fino a dopo che i vincitori hanno sferrato i loro Colpi (p.42).

Modelli Stesi

A volte i modelli stesi a terra si trovano ingaggiati in uno Scontro: un frangente molto pericoloso per gli sventurati che non sono in condizione di alzarsi.

Sebbene non possa mai caricare un nemico, un modello Steso combatte normalmente se viene caricato, con un'eccezione: se vince lo Scontro, il modello Steso non sferra Colpi ai nemici (p.42), ma se desidera può invece alzarsi immediatamente.

Se il modello Steso perde il tiro Duello Arretra normalmente, muovendosi di 1" e restando Steso. L'Arretramento non può essere utilizzato per risollevare il modello. Quando si risolvono i Colpi contro un modello Steso, esso viene sempre considerato Intrappolato.



Fare Posto 28

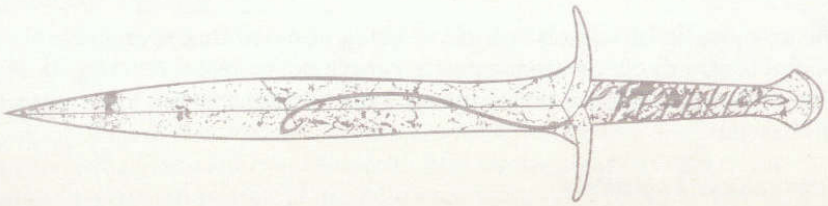
A volte un modello sconfitto si trova Intrappolato perché un modello amico gli blocca la strada. In tali situazioni, il modello amico può effettuare uno speciale movimento per Fare Posto, della lunghezza massima di 1", per permettere all'alleato di Arretrare. Muovilo della più breve distanza possibile affinché il compagno eviti di rimanere Intrappolato. Il movimento per Fare Posto del modello amico non è rallentato dal terreno accidentato e può essere effettuato anche da un modello Steso.

I modelli ingaggiati in combattimento non possono Fare Posto agli amici: sono troppo impegnati a combattere per la vita.

Mentre Fa Posto a un amico, un modello può entrare nella zona di controllo di un modello nemico, ma non può trovarsi a contatto di basetta con esso. Fare Posto non può essere utilizzato per superare ostacoli o effettuare test per Scavalcare, Saltare o Scalare.

Infine, per ogni amico sconfitto un solo modello può Fare Posto: se lo spostamento di un singolo modello non è sufficiente ad impedire che un modello resti Intrappolato, non viene effettuato nessun movimento per Fare Posto e il modello resta Intrappolato.

Ciò significa che le grosse bande si troveranno spesso in situazioni in cui i modelli sul fronte sono Intrappolati dalla folla alle loro spalle!



28 Fare posto

Nori è stato sconfitto nello Scontro dal Goblin Re e si trova Intrappolato da Fili, Kili e Bilbo Baggins. Non volendo rischiare doppi Colpi dal già formidabile avversario, il giocatore del Bene Fa Posto a Nori con lo Hobbit per consentirgli di Arretrare.

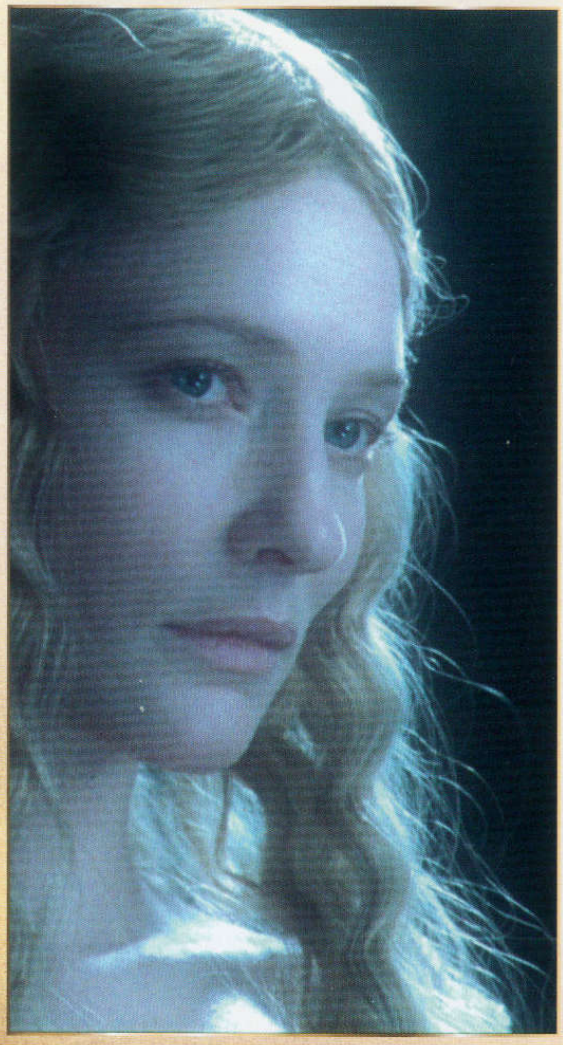




29 Colpi a un modello Intrappolato

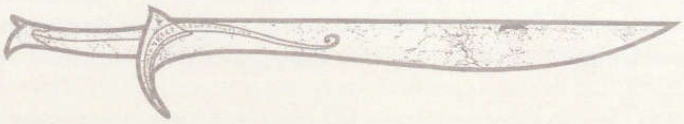
In uno scontro frenetico Bilbo Baggins ha intrappolato il Goblin contro una parete rocciosa. Lo Hobbit vince lo Scontro e tira per Ferire: dato che il Goblin è Intrappolato, il suo singolo Attacco concede due Colpi.





Il vincitore sferra i Colpi

Una volta che lo sconfitto è Arretrato, il vincitore del Duello deve sferrare i Colpi. Per fare ciò, tira per Ferire, confrontando la Forza del vincitore con la Difesa dello sconfitto per trovare il numero necessario, esattamente come per le Ferite da tiro (p.35). Se il bersaglio viene ferito, riduci le sue Ferite rimanenti di 1. Se il tiro per Ferire invece fallisce, non c'è nessun effetto a parte un grande smacco morale (e magari qualche brutto livido).



Attacchi multipli

Se un modello con Attacchi multipli vince uno Scontro, sferra sulla vittima un Colpo per ogni Attacco sul suo profilo.

Colpi su un modello Intrappolato 29

Ogni Attacco diretto contro un modello Intrappolato permette di sferrare due Colpi invece di uno. Quindi, un modello con un Attacco sferra due Colpi contro una vittima Intrappolata, uno con due Attacchi effettua due coppie di Colpi e così via. Nota che non puoi dividere queste coppie di Colpi: ottieni due Colpi per ogni Attacco contro un modello Intrappolato ma entrambi devono essere diretti contro lo stesso bersaglio.

Se un modello Intrappolato non è in grado di Arretrare e sopravvive ai Colpi contro di esso, sono i suoi attaccanti a dover invece Arretrare di 1" intero (o della distanza più vicina a 1") per non trovarsi più in contatto di basetta.

Rimuovere le perdite

Ogni modello ridotto a 0 Ferite viene immediatamente rimosso dal gioco come perdita.

30 Colpi a bersagli multipli

Thorin ha Intrappolato un Goblin contro una parete e ha subito una carica da un altro. Thorin vince agevolmente lo Scontro ed ora risolve i Colpi. Sceglie di sferrarne uno sul Goblin Intrappolato, che subisce quindi due Colpi. Thorin tira i dadi assieme: se il Goblin sopravvive, può dirigere su di esso anche l'altro Attacco (per due ulteriori Colpi) o scegliere di farlo contro l'altro avversario, sferrando però un Colpo per ogni Attacco.



Combattimenti multipli

Gli Scontri in cui due o più modelli combattono contro uno funzionano esattamente come quelli uno contro uno.

Duello

Entrambi i giocatori effettuano un tiro Duello per determinare chi vince lo Scontro. Il giocatore con modelli multipli tira un numero di dadi pari alla caratteristica Attacchi di ciascun modello ingaggiato nello Scontro.

Quando confronti i risultati per determinare quale fazione vinca, considera solo quelli più alti e il valore di Maestria maggiore di ciascuna fazione.

Lo sconfitto arretra

Se il modello singolo vince il Duello, tutti i modelli nemici nello Scontro devono Arretrare. Se vincono quelli più numerosi, lo sconfitto deve Arretrare.

Il vincitore sferra i Colpi 30

Se il modello singolo vince il tiro Duello, può sferrare Colpi contro qualunque dei modelli che sta affrontando.

Se il modello singolo perde il tiro Duello, ciascuno dei vincitori può sferrargli Colpi nell'ordine scelto dal giocatore che controlla i vincitori.

Attacchi multipli 30

Se il vincitore di un combattimento multiplo ha più di un Attacco, può scegliere di risolvere un Colpo alla volta, anche contro modelli diversi. È possibile (e spesso consigliabile) aspettare il risultato di un Colpo prima di tirare per quello successivo. A prescindere da come un modello suddivida i suoi Attacchi, devi risolvere tutti i Colpi di un modello prima di passare al modello successivo.

Rimuovere le perdite

Al solito, ogni modello ridotto a 0 Ferite viene immediatamente rimosso dal gioco come perdita.

Posizioni difensive

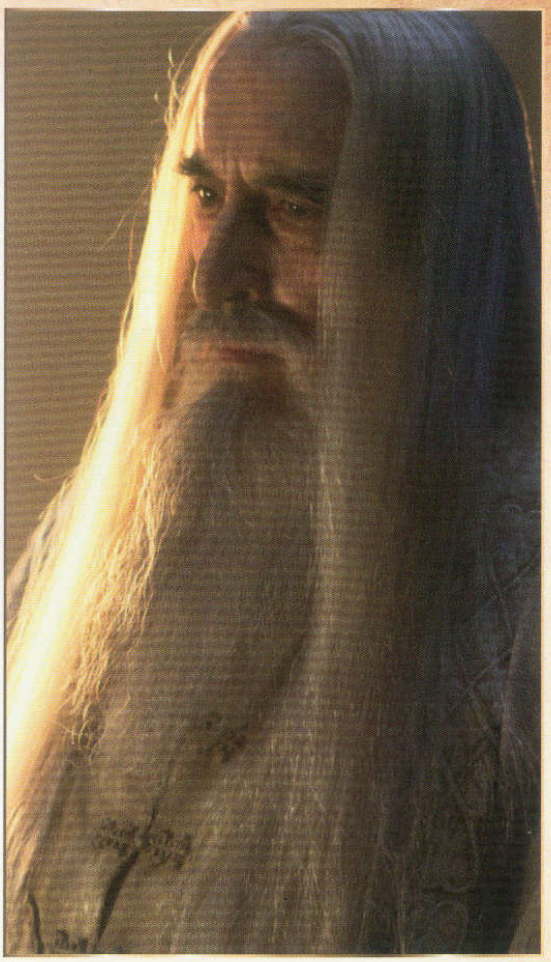
Alcune aree del campo di battaglia sono posizioni difensive ideali: siepi, recinzioni, tronchi, passaggi o anche la cima di una scala. Difensori determinati possono mantenere la posizione facilmente anche contro nemici numerosi se sono asserragliati dietro qualche tipo di barricata.

Barriere: siepi, staccionate, mura ecc. 31

Il primo tipo di posizione difensiva che vediamo sono le barriere. Per essere considerata difensiva, una barriera deve essere alta almeno la metà dell'attaccante e il difensore deve essere in grado di vedere oltre di essa.

Per difendere una barriera, un modello deve trovarvisi a contatto di basetta. In questo caso la zona di controllo del difensore viene 'espansa' a 1" oltre la barriera, come mostrato a destra. Come di consueto, i modelli nemici non possono entrare in tale spazio se non per caricare il difensore. Inoltre, un attaccante non può tentare di scavalcare la barriera all'interno della zona di controllo del difensore. In breve, per superare la barriera nei pressi del difensore devi caricarlo e combattere!

Le barriere non offrono protezione contro modelli alti più del doppio di esse. Nel caso di guerrieri così imponenti ignora la barriera, metti i modelli il più vicino possibile l'un l'altro ed immagina che siano a contatto di basetta e ingaggiati in combattimento. Risolvi i combattimenti che vedono coinvolti tali nemici come se la barriera non ci fosse.



31 posizione difensiva

Bilbo Baggins è a contatto di basetta con una recinzione: nessun modello nemico può scavalcare la recinzione entro 1" dallo Hobbit a meno che non lo carichi e lo sconfigga. Il Goblin deve scegliere se attraversarla lontano da esso o affrontare un difensore determinato e asserragliato!



32 Duellare attraverso le barriere

Seguendo l'esempio precedente, il Goblin e Bilbo Baggins effettuano i tiri Duello. Lo Hobbit vince lo Scontro e, dato che difende, sferra un Colpo al Goblin senza effettuare test di Frapposizione. Se avesse vinto il Goblin, il suo Colpo avrebbe invece necessitato di un test di Frapposizione.



33 Combattere avversari multipli attraverso una barriera

Dori difende un muretto contro nientemeno che due Goblin e Grinnah. Quando il giocatore con l'iniziativa decide di risolvere questi scontri, Dori affronta i nemici uno ad uno, nell'ordine scelto dal giocatore attaccante. Questi opta per attaccare prima con Grinnah, nella speranza che uccida il povero vecchio Dori!



Caricare un modello dietro a una barriera
Per caricare un modello che difende una barriera, muovi semplicemente il modello alla carica a contatto di basetta con il lato opposto della barriera ed entro 1" dal difensore: anche se non sono realmente a contatto di basetta, consideriamo che i modelli combattano attraverso di essa.

Questa situazione costituisce un'eccezione alle regole per la zona di controllo. La zona di controllo di un difensore non viene cancellata dai nemici che lo affrontano da oltre una barriera, ma solo da quelli a contatto di basetta con esso: quindi la zona di controllo di un modello difensore può ostacolare diversi nemici, anche se è ingaggiato in combattimento.

Nota che un modello che si trova dalla stessa parte della barriera di un difensore può caricarlo normalmente: la barriera protegge solo da quei modelli che caricano dalla parte opposta. Allo stesso modo, un modello può semplicemente superare la barriera al di fuori della zona di controllo del difensore e poi caricarlo.

Duellare attraverso le barriere 32
Le regole per i combattimenti attraverso le barriere sono le stesse di quelle per gli altri Scontri. Determina il vincitore con un normale tiro Duello.

Sferrare Colpi attraverso le barriere
A differenza degli altri Scontri, quando si combatte attraverso una barriera i Colpi vengono sferrati prima che i modelli Arretrino. Se il difensore vince, sferra Colpi sull'attaccante come di consueto. Se vince l'attaccante deve effettuare un test di Frapposizione per ciascun Colpo (p.32): quelli che falliscono il test non infliggono danni, quelli che lo superano tirano per Ferire come di consueto.

Arretrare dalle barriere
Se il difensore vince il tiro Duello e l'attaccante sopravvive, l'attaccante deve ora Arretrare.

Se il difensore perde il tiro Duello, ma non viene ucciso dai Colpi dell'attaccante, non Arretra come di consueto, bensì è l'attaccante ad Arretrare! Se per qualsiasi motivo l'attaccante non può Arretrare di 1" completo, separa i modelli abbastanza da rendere chiaro che non sono più ingaggiati in combattimento.

Combattere avversari multipli attraverso una barriera 33
I combattimenti multipli comprendenti modelli che difendono una barriera funzionano diversamente da quelli 'normali'. Se due o più attaccanti combattono contro un solo difensore, essi devono affrontarlo uno alla volta. Il giocatore che attacca può scegliere l'ordine in cui risolvere i Duelli, il che significa che un difensore può combattere diverse volte in una singola fase di Combattimento.

Dato che i Duelli sono risolti uno alla volta, se il difensore non viene ucciso l'attaccante deve Arretrare. Se un attaccante vince il tiro Duello e uccide il difensore, quel modello ed ogni altro attaccante che non ha ancora affrontato quel difensore possono superare immediatamente la barriera come se avessero ottenuto un risultato 2-5 su un test per Scavalcare (ammesso che ci sia spazio a sufficienza). Se non c'è spazio, i modelli devono restare dove sono.

Se un singolo attaccante si trova nella zona di controllo di due o più difensori, deve affrontarli tutti assieme come farebbe in un combattimento multiplo. Se vince il tiro Duello e uccide uno o più difensori può superare la barriera, prendendo il posto di uno dei difensori morti; sposta gli altri difensori in modo da lasciare spazio fra le loro basette e quella dell'attaccante.

Supportare i difensori
I modelli amici possono unirsi ad un difensore che combatte attraverso una barriera, caricando al suo fianco in modo che si trovino a contatto con la barriera ed entro 1" da un nemico. In questo caso, i modelli che supportano diventano anche difensori.

Combattimenti multipli da entrambi i lati
Quando accade che in un combattimento siano coinvolti più modelli da entrambi i lati di una barriera, il giocatore che ha l'iniziativa deve dividerne il più possibile in Scontri uno contro uno. Quelli che non possono essere divisi in Scontri uno contro uno rimangono combattimenti multipli come descritto in precedenza.

Attaccati da entrambi i lati 34
Se un difensore viene caricato anche da un modello che si trova nello stesso suo lato della barriera, perde ogni protezione data da questa e lo Scontro diventa un normale combattimento multiplo: tutti i modelli sferrano Colpi ignorando la barriera. Se gli attaccanti uccidono il difensore possono superare immediatamente la barriera come se avessero ottenuto un risultato 2-5 su un test per Scavalcare (ammesso che ci sia spazio a sufficienza). Se non c'è spazio, i modelli devono restare dove sono.

In alternativa, quando un attaccante viene caricato da un altro modello della forza del difensore, lo Scontro si risolve come un normale combattimento multiplo, ignorando la barriera. In questo caso l'attaccante non può superare la barriera nemmeno se uccide il difensore dietro di essa.

Difendere i passaggi 35
Se caricato, un guerriero in un passaggio viene considerato difendere una barriera in caso il modello nemico non possa superare il passaggio senza entrare a contatto di basetta con il difensore. Se il nemico può superare il passaggio senza entrare a contatto di basetta con il difensore, lo Scontro viene risolto normalmente, ignorando il passaggio.

Difendere posizioni elevate 36
I modelli collocati su posizioni elevate, ovvero alte almeno metà del modello nemico, ottengono un vantaggio; forse il modello è su una piattaforma rialzata o sopra uno strapiombo scosceso, come una scogliera, o in cima a una scala. Il vantaggio di difendere una posizione elevata è lo stesso di difendere una barriera, quindi in una tale situazione gli attaccanti devono affrontare il difensore uno alla volta, il difensore non Arretra se perde lo Scontro e il nemico deve effettuare i test di Frapposizione per sferrare Colpi contro di lui.

Se un nemico desidera caricare un difensore così posizionato, accertati che la sua distanza di movimento massima sia sufficiente a permettergli di raggiungere il bersaglio (inclusa la distanza necessaria a scalare il dislivello, se è troppo alto da Scavalcare), poi collocalo sotto al dislivello, il più vicino possibile al bersaglio. Questa viene considerata una carica e i modelli sono ingaggiati in combattimento.

Risolvi lo Scontro come descritto nel caso delle barriere. Se l'attaccante vince e uccide l'avversario, può muoversi immediatamente sopra il dislivello e prendere il posto del difensore morto. Se questi invece sopravvive l'attaccante deve Arretrare; se la posizione è così elevata da richiedere un test per Scalare, l'attaccante sconfitto cade e subisce i relativi danni da caduta (p.28).

Se il difensore in cima al dislivello viene attaccato da un modello che è già in cima, questo diventa un combattimento normale (è sempre più facile arrampicarsi su una posizione non difesa).

34 Attaccati da entrambi i lati
Bilbo Baggins sta ancora difendendo la recinzione, ma arriva un altro Goblin. Dato che questo è dal suo lato del muro, lo Hobbit perde i vantaggi del difendere una barriera. Se perde il tiro Duello, i Goblin sferreranno i Colpi contro di lui senza test per la Frapposizione. Sarà meglio che si faccia forza e tiri fuori la grinta dei Tuc!



35 Passaggio difeso
Grinnah blocca l'avanzata nanica presidiando un passaggio. Dato che Gloin non può attraversare il passaggio senza toccare prima Grinnah, l'infido Goblin ha il vantaggio di difendere il varco: gli farà molto comodo nello Scontro che seguirà.

36 Difendere posizioni elevate
Nori e Dori affrontano una banda di Goblin da sopra una passerella. La loro posizione elevata è alta più della metà dei Goblin, quindi i Nani ricevono i vantaggi del difendere una barriera.



CORAGGIO



'...un urlo come quello, in un momento di panico, basterebbe a svegliare il drago e tutti i suoi parenti, e a far uccidere molti di noi.'

Gloin, Una riunione inaspettata

Anche il coraggio dei più grandi guerrieri può essere messo a dura prova quando si è circondati da morte, distruzione e caos. Bestie terrificanti, nemici sovrannaturali e il trauma di perdere i compagni in scontri sanguinosi possono esigere un pesante tributo.

Effettuare test di Coraggio

Sono molte le occasioni in cui a un modello può essere richiesto di effettuare un test di Coraggio. Per fare ciò tira 2D6, somma i risultati e aggiungi il Coraggio del modello: se il totale è 10 o più, il test di Coraggio è superato. Se è 9 o meno, il test è fallito. Gli effetti del fallimento di un test di Coraggio sono descritti dalla regola speciale, dal potere magico o dall'abilità che ha richiesto di effettuare il test.

Quando effettuare il test

Le circostanze più comuni per un test di Coraggio sono:

- **Armata in Rotta:** quando l'armata di un modello è ridotta a meno della metà dei modelli con cui ha iniziato, solitamente durante una partita a punti scontro (vedi sotto).

- **Cavalcatura separata:** se una cavalcatura resta senza cavaliere deve immediatamente effettuare un test di Coraggio (p.50).

- **Terrore:** quando un modello desidera caricare un nemico in possesso della regola speciale Terrore (p.83).

Ci sono altri frangenti in cui un modello dovrà effettuare un test di Coraggio; quando è il caso sarà chiaramente specificato.

Effettuare test di Coraggio multipli

Se un modello supera un test di Coraggio causato da un'abilità o una regola speciale, supera automaticamente eventuali test di Coraggio successivi richiesti nel resto del turno dalla stessa abilità o regola speciale.

Armata in Rotta

Quando la mischia infuria, l'audacia di molti guerrieri impavidi viene meno. Alcuni fuggono per salvarsi la vita, altri perdono la fede nella causa o preferiscono vivere per poter un giorno combattere di nuovo.

Quando stili la lista dell'esercito o raduni i modelli necessari per alcuni scenari, devi calcolare il Punto di Rotta. Questo è sempre uguale alla metà dei modelli contenuti nel tuo esercito all'inizio della partita, arrotondati per eccesso. Anche se il numero dei tuoi modelli aumenta nel corso della partita, il Punto di Rotta resta invariato: un'armata con 50 modelli avrà un Punto di Rotta di 25, una con 13 modelli di 7.

Se, all'inizio di qualsiasi turno, il numero di perdite subite dalla tua forza supera il suo Punto di Rotta, l'armata è considerata in Rotta. Da quel momento ogni modello rimanente nella tua forza deve effettuare un test di Coraggio all'inizio del suo Movimento, anche se non intende muoversi. Le uniche eccezioni sono i modelli già ingaggiati in combattimento (troppo impegnati a combattere per la propria vita) o incapaci di muoversi a causa degli effetti di poteri magici o di altre abilità speciali.

Se supera il test, il modello resta in battaglia: completa il suo movimento prima di passare al modello successivo. Se fallisce, il modello ha ceduto e viene rimosso come se avesse perso l'ultima Ferita. Che abbia voltato i tacchi e sia fuggito, che si sia arreso o che si stia fingendo morto, il risultato non cambia.

Resistere!

La regola seguente si applica solo ai test di Coraggio da effettuare a causa dell'armata in Rotta. È questo il punto in cui spesso si vincono o perdono le battaglie, in cui solo gli Eroi possono imporre ai comuni Guerrieri di resistere. Le regole per gli Eroi si trovano più avanti.

I Guerrieri non devono effettuare il test di Coraggio per l'armata in Rotta se un Eroe amico visibile entro 6" ha già effettuato e superato il proprio test di Coraggio in quel turno (inclusi gli Eroi che superano questo test automaticamente grazie a incantesimi o regole speciali). Per beneficiare di questa regola i giocatori devono effettuare i test degli Eroi e muoverli prima di effettuare quelli per i Guerrieri. Gli altri Eroi non sono influenzati da questa regola e devono effettuare il test anche se un Eroe entro 6" l'ha già superato.

Gli Eroi ingaggiati in combattimento non effettuano test di Coraggio, per cui non possono usare la regola Resistere! (sono troppo impegnati a difendersi per mettersi a guidare le truppe).



CAVALLERIA



'...Il pro-prozio del Vecchio Tuc, Ruggitoro, era tanto alto (per uno Hobbit) da poter cavalcare un cavallo.' *Una Riunione Inaspettata*

Molti dei più potenti e famosi guerrieri della Terra di Mezzo hanno guadagnato la propria fama in arcione ad un cavallo o ad un altro destriero. Dai Cavalieri di Dol Amroth, noti per le devastanti cariche, ai Cavalcawarg di Fimbul, esperti nelle incursioni lampo e nel tirare dalla sella, ci sono diverse truppe di questo tipo.

Cos'è un modello di cavalleria?

Un modello di Cavalleria è formato da un cavaliere e la sua cavalcatura, dunque i cavalieri smontati o le cavalcature che perdono i cavalieri non sono più considerati modelli di Cavalleria.

Quali modelli possono cavalcare?

Gli unici modelli che possono avere una cavalcatura sono quelli che la includono nell'equipaggiamento o come opzione. I Mostri non possono cavalcare creature normali, ma lo vedremo più avanti, a partire da p.62.

Chi vede? Cavaliere o cavalcatura?

Nel caso di un modello di Cavalleria, poiché il cavaliere guida la cavalcatura, la linea di vista viene sempre presa dalla prospettiva del primo e non è mai bloccata dalla seconda. Ciò è importante per stabilire se un modello ha in linea di vista un nemico che sta per caricare o su cui vuole tirare.

Cavalleria e movimento

Un modello di Cavalleria si muove allo stesso modo della Fanteria, tranne per il fatto che non può Stendersi, Strisciare o effettuare test per Scalare. I modelli di Cavalleria devono usare la caratteristica Movimento della cavalcatura. Vale la pena sottolineare che i modelli di Cavalleria non possono usare scale, funi o oggetti simili...

Quando compari l'altezza del modello di Cavalleria con un ostacolo o una fenditura, usa sempre quella della cavalcatura al garrese. Se un modello di Cavalleria è in una posa insolita, usa la vera altezza della cavalcatura (non quella ottenuta se impennata o rannicchiata).

Cavalleria e terreni accidentati 37

Un terreno accidentato è troppo fitto oppure troppo pericoloso perché la Cavalleria lo attraversi a piena velocità. Tuttavia, un modello di Cavalleria può superare l'ostacolo muovendosi lentamente e con cautela.

Qualsiasi modello di Cavalleria che entra in un terreno accidentato considera la distanza di cui si muove come quadrupla fintanto che si trova in esso. Dunque, un modello di Cavalleria che si muove di mezzo pollice su un terreno accidentato usa due pollici interi di movimento ecc. Questa penalità viene applicata tutte le volte che anche solo una parte della basetta del modello di Cavalleria è su un terreno accidentato. Inoltre, fintanto che si trova su di esso, non può ottenere nessuno dei bonus al combattimento che solitamente guadagna quando carica, incluso il bonus per l'utilizzo di una lancia pesante (p.68) se il cavaliere ne porta una.

Scavalcare e Saltare

I modelli di Cavalleria effettuano test per Scavalcare e Saltare allo stesso modo degli altri modelli; tira un D6 e consulta la relativa tabella (rispettivamente pp. 26 e 27). Scavalcare staccionate o Saltare uno spartiacque in sella a un cavallo o a un Warg Feroce non è privo di rischi però, quindi fai attenzione ai risultati pari a 1. Se il modello di cavalleria fallisce il test, infatti, c'è la possibilità che il cavaliere venga disarcionato. Tira un ulteriore D6; con 1 il cavaliere viene Buttato a terra proprio come se avesse ottenuto un 1 per un test di Disarcionamento (p.52).

Caratteristiche delle cavalcature

Un modello di Cavalleria ha due set di caratteristiche: uno per il cavaliere ed uno per la cavalcatura.

Orco Cacciatore

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"	4/5+	3	4	1	1	2

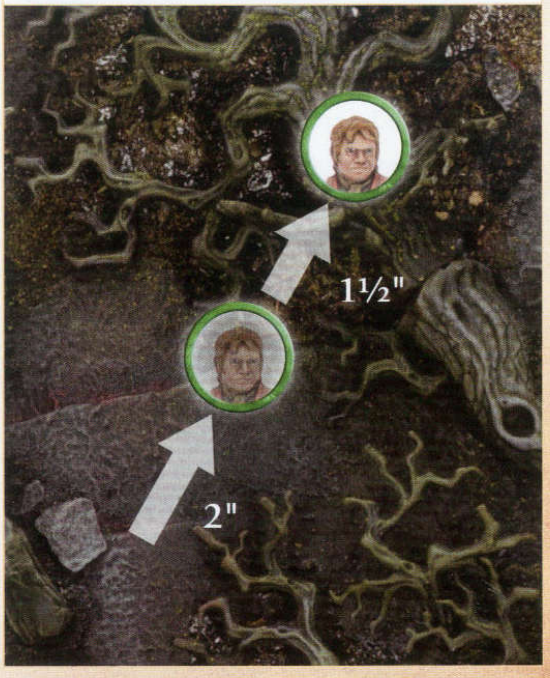
Warg Feroce

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
10"	3/-	4	4	1	1	2

Uno dei benefici dell'essere in arcione è che il cavaliere usa alcune delle caratteristiche della cavalcatura. In uno Scontro egli usa la Maestria, la Forza e/o gli Attacchi della cavalcatura se sono migliori dei suoi.
I modelli di Cavalleria usano sempre il valore di Movimento della cavalcatura.

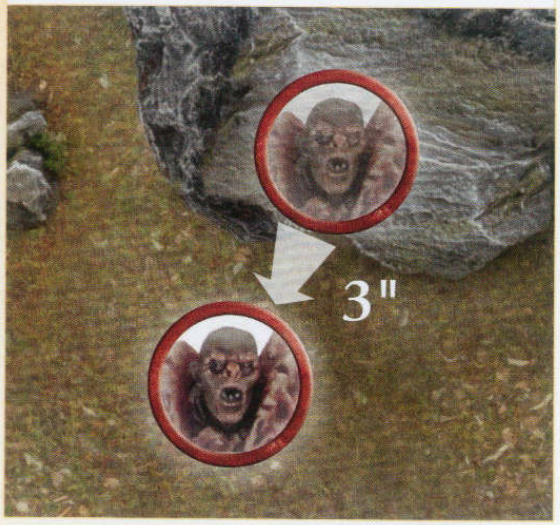
37 Cavalleria e terreni accidentati

Bilbo Baggins, in arcione al suo pony, fugge dai Warg Feroci che lo inseguono, e decide di prendere una scorciatoia fra gli alberi.
Un Pony può muoversi di 8" in totale.
Per arrivare al terreno accidentato lo Hobbit impiega 2" di movimento, rimanendo con 6"; dunque può muoversi di 1½" nel bosco.



38 Scendere con la cavalleria

Fimbul ed il suo Warg Feroce desiderano scendere da un grande masso. Poiché la discesa è superiore all'altezza della cavalcatura, c'è il rischio che si feriscano. Il Warg Feroce subisce un colpo a Fo3. Se sopravvive, può completare normalmente il movimento.

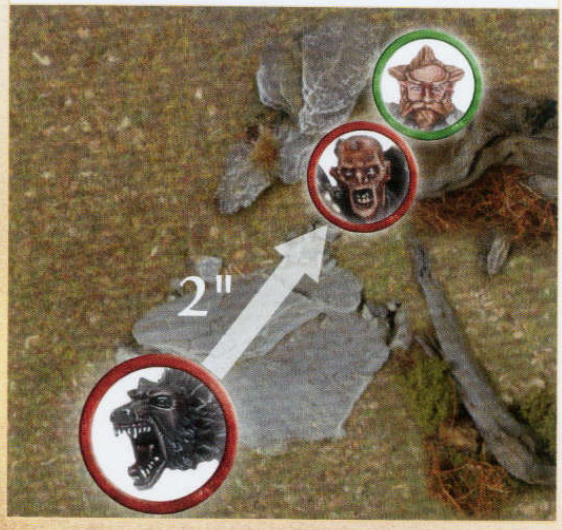


39 Soffitto basso

I Nani vogliono muoversi sotto un arco basso mentre sono sui propri pony. L'arco, però, è troppo basso: non ci passano. Devono smontare o trovare un altro ingresso.

40 Smontare

Fimbul ha raggiunto Dori e vuole battersi. Poiché è su un terreno accidentato, Fimbul decide di smontare e combattere con il Nano. Fimbul si muove di 2" verso Dori e poi smonta, completando il proprio movimento di carica a piedi.



Scendere 38

I modelli di Cavalleria trovano più arduo scendere rispetto alla Fante nonostante possano effettuare una discesa da rilievi di altezza pari o inferiore a quella della cavalcatura senza nessuna penalità, non posso farlo da luoghi più alti senza rischiare un danno.

Se un modello di Cavalleria scende da un'altezza superiore a quella dell cavalcatura, quest'ultima subisce un colpo a Forza 3 più un ulteriore col a Forza 3 per ogni pollice di cui è sceso oltre il doppio della sua altezza. Se la cavalcatura muore, il cavaliere deve subire lo stesso numero di colp Forza 3 della cavalcatura, seguiti da un test di Disarcionamento (p.52).

Scale, passaggi e terreni acquosi

In alcune situazioni dovrai fermarti a pensare nel corso della partita.

Scale

Nonostante i modelli di Cavalleria non siano in grado di arrampicarsi su funi o scale a pioli, sono comunque capaci di salire le rampe di scal che non sono troppo ripide. Possono muoversi sui gradini ampi e piat considerando la distanza di cui si sono mossi come doppia, mentre nc possono salire le scale ripide. Se sei in dubbio su un terreno, prima di cominciare a giocare accertati che entrambe le fazioni siano d'accordo i gradini sono accessibili alla Cavalleria.

Passaggi 39

I modelli di Cavalleria non possono attraversare ingressi o soffitti trop bassi. Controlla se il modello ci passa; ovviamente, sii ragionevole: se la cavalcatura ci passa puoi considerare il cavaliere rannicchiato sul sella. Fintanto che i giocatori sono d'accordo, puoi muovere i modelli Cavalleria attraverso un passaggio.

Terreni acquosi

I modelli di Cavalleria possono nuotare e ricevono un bonus per i modelli in arcione nella tabella per Nuotare (p.85).

Cavalleria e test di Coraggio

Solitamente, quando devi effettuare un test di Coraggio con un model di Cavalleria, deve farlo solo il cavaliere e non la cavalcatura.

Cavalcature separate

Nel folto della mischia un cavaliere e la sua cavalcatura combattono all'unisono. Quando si separano, però, la cavalcatura potrebbe fuggire

Ogni volta che una cavalcatura perde il proprio cavaliere, che venga ucciso, disarcionato o per qualsiasi altro motivo, la cavalcatura deve immediatamente effettuare un test di Coraggio; se lo fallisce è atterrita (o felice per la libertà guadagnata) e fugge. Rimuovi il modello dal gioco. Se supera il test, il modello di Cavalleria deve essere sostituito con un modello di cavalcatura senza cavaliere adeguato (se non hai ur modello del genere, rimuovi la cavalcatura come se avesse fallito il test

Le cavalcature che hanno 0 nella caratteristica Attacchi o Coraggio (come cavalli o pony) sono considerate troppo pavide per resistere e falliscono automaticamente questo test, fuggendo appena perdono il proprio cavaliere.

Rimontare

Quando un cavaliere viene separato dalla sua cavalcatura, non può rimontare durante la partita (consideriamo che la cavalcatura sia tropp capricciosa o nervosa per lasciarlo avvicinare).

Cavalleria e tiro

I modelli di Cavalleria tirano come gli altri modelli; ricorda che devi tracciare la linea di vista sempre dal punto di vista del cavaliere.

Tirare sulla cavalleria

Quando tiri su un modello di Cavalleria, il colpo può colpire il cavaliere o la cavalcatura. Per questo motivo la cavalcatura è considerata Frapporsi al cavaliere. Ogni volta che uno dei tuoi tiri colpisce un modello di Cavalleria, tira un dado. Con 1-3 colpisce la cavalcatura, con 4-6 il cavaliere. Devi sempre mirare al modello intero: non puoi tentare di colpire una parte specifica.

Colpi su cavaliere e cavalcatura
Se il cavaliere viene ucciso rimuovilo o sostituisci il modello di Cavalleria con una cavalcatura adeguata (se non possiedi un modello simile, rimuovilo come descritto in precedenza). Ricorda che quando un cavaliere viene ucciso, la cavalcatura diventa separata e potrebbe fuggire (p.50).

Se la cavalcatura viene uccisa, effettua un test di Disarcionamento (p.52). Se il cavaliere sopravvive rimuovi il modello di Cavalleria e sostituiscilo con la relativa versione di Fanteria. Il modello di Fanteria lo sostituisce sotto tutti gli aspetti (se non possiedi tale modello, puoi collocare invece un segnalino accanto alla basetta del modello di cavalleria per ricordarti che la cavalcatura è morta) .



Cavalleria e smontare

Che si tratti di un Elfo Guerriero che desidera smontare da cavallo per arrampicarsi o di un Orco Cacciatore che deve abbandonare il suo Warg Feroce per inseguire quel guastafeste di Bilbo Baggins sui barili che galleggiano nel fiume, a volte i guerrieri devono proseguire a piedi.

Smontare 4⃝

Un modello di Cavalleria può smontare dalla cavalcatura in qualsiasi momento del suo Movimento. Smontare è automatico, non è necessario nessun tiro. Colloca il modello appena smontato al fianco dell'originale modello di Cavalleria. Se il modello ha ancora una parte di movimento (sottrai la distanza che il modello di Cavalleria ha percorso prima che il cavaliere sia Smontato) può completarlo. La cavalcatura diventa automaticamente separata (p.50) e, se rimane sul campo di battaglia, non può muoversi ulteriormente durante quella fase di Movimento.

Cavalcature

Vari modelli possono avere cavalcature di diverso tipo. Le più insolite sono incluse nella voce del cavaliere, ma quelle comuni sono riportate qui.

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
Cavallo	10"	0	3	4	0	1	3
Cavallo bardato	10"	0	3	5	0	1	3
Pony	8"	0	2	3	0	1	2
Warg	10"	3/-	4	4	1	1	2
Warg Feroce	10"	3/-	4	4	1	1	2



Tabella del disarcionamento

D6	Risultato
1	**Buttato a terra.** Il cavaliere cade a terra e subisce immediatamente un colpo a Fo3. Se sopravvive viene collocato Steso al fianco della sua cavalcatura e non può fare nient'altro per quel turno; se non c'è spazio muovi i modelli del poco necessario a farcelo stare. Se ingaggiato in combattimento, combatte come un modello Steso.
2-5	**Si rialza dalla polvere.** Il cavaliere si libera dalla cavalcatura, ma non può fare nient'altro per quel turno. Se è ingaggiato in combattimento e vince non può sferrare Colpi.
6	**Si getta in azione.** Il cavaliere scende di sella pronto ad affrontare il nemico. Il modello di Cavalleria viene sostituito da un modello a piedi e non subisce altre penalità.

41 Carica di cavalleria

Gandalf il Grigio carica con il proprio cavallo una coppia di Orchi Cacciatori. Poiché vince il combattimento, li Scaraventa entrambi a Terra. Gandalf deve scegliere come distribuire i 2 Attacchi (1 del profilo +1 per la carica di Cavalleria). Assegna il primo all'Orco con l'arco, sferrando quindi due Colpi. Tira per questi e controlla il risultato prima di decidere a quale Orco assegnare il successivo Attacco (e relativo paio di Colpi).



Cavalleria e combattimenti

Quando un modello di Cavalleria combatte, consideriamo che sia il cavaliere ad eseguire la maggior parte dell'azione, mentre la cavalcatura fornisce peso e velocità alla carica. Tuttavia, nel caso di bestie aggressive come i Warg Feroci di alcuni Orchi, ad esempio, la cavalcatura è la più letale dei due e può continuare a combattere anche se il cavaliere muore.

Per rappresentare ciò, i modelli di Cavalleria combattono come un modello unico, dunque cavaliere e cavalcatura agiscono come un modello singolo. A tal fine un modello di Cavalleria usa sempre i valori di M, Fo e A più alti fra quelli del cavaliere e della cavalcatura. Suddetti valori possono essere mischiati, prendendo la Maestria del cavaliere e la Forza della cavalcatura ec

Per illustrare questo punto, confronta le caratteristiche di un Cavaliere di Granburrone a cavallo con quelle di un Orco Cacciatore.

Cavaliere di Granburrone

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"	5/5+	3	5	1	1	5

Orco Cacciatore

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"	4/5+	3	4	1	1	2

Cavallo

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
10"	0/-	3	4	0	1	3

Warg Feroce

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
10"	3/-	4	4	1	1	2

Il Cavaliere di Granburrone utilizza le proprie caratteristiche (escluso il Movimento, naturalmente), perché sono migliori di (o almeno uguali a) quelle della cavalcatura. L'Orco Cacciatore, d'altra parte, usa la Forza pari a 4 del Warg Feroce quando tira per Ferire contro il nemico: un notevole vantaggio!

Carica di cavalleria 41

Uno dei maggiori vantaggi dell'essere in arcione a un Warg Feroce, un cavallo o qualsiasi altra cavalcatura, è che un guerriero su una potente creatura è molto difficile da fermare; il peso e l'impeto di un attacco di Cavalleria spesso scaraventano a terra il nemico! Ci sono due regole per rappresentare quest'abilità aggiuntiva.

Se un modello di Cavalleria carica un modello a piedi riceve due bonus speciali nello Scontro successivo: attacco extra e Scaraventare a Terra.

Riceve questi bonus indipendentemente dal numero di modelli nemici che carica, fintanto che questi sono a piedi. I bonus si applicano anche se il modello in arcione viene successivamente caricato da altri nemici a piedi.

Questi bonus non si applicano quando carichi la Cavalleria nemica. Per goderne, i modelli in arcione devono aver caricato solo modelli a piedi e trovarsi a contatto di basetta unicamente con modelli a piedi quando lo Scontro viene risolto.

Attacco Extra
Un modello di Cavalleria con questo bonus ottiene un Attacco addizionale quando effettua i tiri Duello e i Colpi in questo turno. Dunque, un modello con 1 Attacco tira due dadi quando effettua un tir Duello, un modello con 2 Attacchi ne tira tre e così via.

Nota che anche se il cavaliere sta usando il valore di Attacchi della cavalcatura (p.49) ottiene l'Attacco Extra in questo turno.

Scaraventare a Terra 42
Se un modello di Cavalleria con questo bonus vince uno Scontro, tutti i suoi avversari vengono Scaraventati a Terra, tranne i Mostri e i modelli con Forza 6 o maggiore.

Un modello Scaraventato a Terra viene Steso dopo aver Arretrato. Questo vuol dire che sarà anche Intrappolato, come descritto nelle regole per i modelli Stesi (p.40).

Colpi contro i modelli di Cavalleria

Se vinci un tiro Duello contro un modello di Cavalleria puoi decidere se colpire il cavaliere o la cavalcatura. Sceglie il giocatore che effettua gli Attacchi. Se ha diversi Attacchi da distribuire, può risolverli uno alla volta alla solita maniera, alternandoli tra cavaliere e cavalcatura. Nota che, in questo caso, la cavalcatura non è considerata Frapporsi come per il tiro: i combattenti sono abbastanza vicini da sferrare i Colpi con più precisione.

Se il cavaliere viene ucciso, la sua cavalcatura diventa separata (p.50) e c'è la possibilità che fugga.

Se la cavalcatura viene uccisa, dopo che sono stati risolti tutti gli Attacchi contro la cavalcatura ed il cavaliere, quest'ultimo deve tirare sulla tabella del Disarcionamento (p.52).

Combattere attraverso le barriere

I modelli di Cavalleria possono difendere e combattere attraverso le barriere, ma non godono dei bonus per la carica di Cavalleria (inclusi quelli per l'uso della lancia pesante a p.68) quando caricano modelli a piedi che difendono una barriera contro di essi. La barriera deve essere alta almeno la metà dell'attaccante (o in questo caso della sua cavalcatura) per considerarsi tale.

Cavalleria e poteri magici

Se un modello impiega un potere magico contro un modello di Cavalleria, l'intero modello è considerato esserne il bersaglio. Ciò vuol dire che il cavaliere o la cavalcatura possono usare punti Volontà per resistergli e, se il potere ha successo, entrambi ne subiscono gli effetti (p.77).

42 Combattimenti di Cavalleria

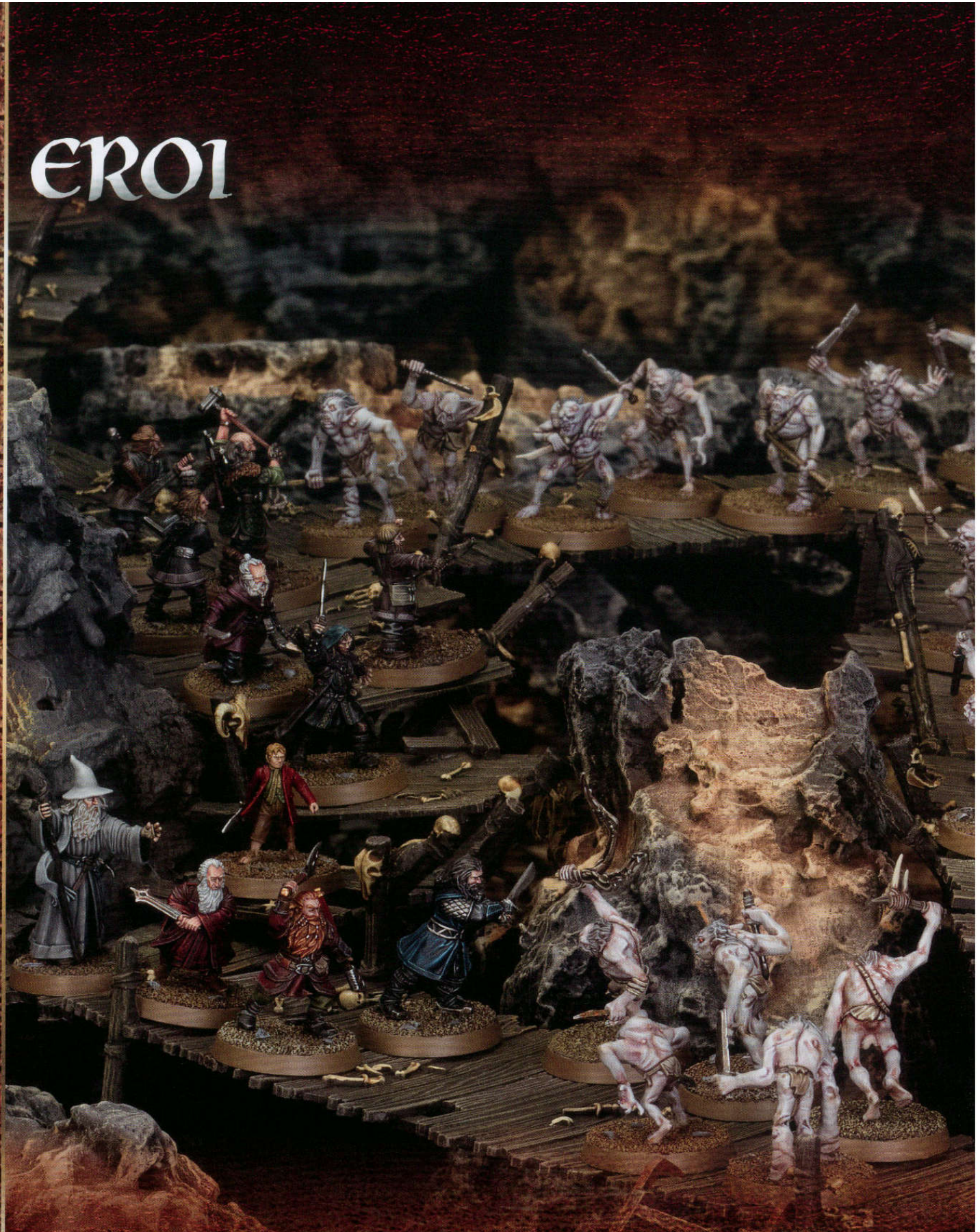
Fimbul ha caricato Oin. Solitamente Fimbul ha una caratteristica Attacchi pari a 2, ma riceve un Attacco extra perché ha caricato in questo turno; ciò vuol dire che tira tre dadi per determinare chi vince lo Scontro.

Fimbul vince il tiro Duello contro Oin e lo Stende. Poiché Fimbul ha 3 Attacchi (due sul profilo e 1 per la carica di Cavalleria) ed il suo avversario è Steso, ciascuno di essi raddoppia, consentendogli di effettuare tre paia di Colpi contro il povero Oin.





EROI



'Ditemi cosa volete che faccia e io farò del mio meglio, anche se dovessi andare a piedi da qui al più lontano Oriente e combattere i selvaggi draghi mannari...'

Bilbo Baggins, Una Riunione inaspettata

Coloro chiamati Eroi sono individui straordinari le cui gesta, nobili o malvagie, determinano il fato della Terra di Mezzo. Il termine Eroe riguarda molti personaggi famosi della storia de *Lo Hobbit* e de *Il Signore degli Anelli*, dai più forti combattenti come Boromir, Thorin o Bolg, a potenti Maghi come Gandalf, Saruman o Elrond; per non parlare degli Eroi rari e speciali, i cui impavidi cuori sono superiori alla loro capacità con la spada o la magia, come Bilbo Baggins.

Gli Eroi hanno alcune abilità speciali che li contraddistinguono dai Guerrieri di ranghi e file della Terra di Mezzo, ciascuna delle quali è esaminata qui.

possanza, Volontà e fato

La differenza più ovvia tra un Eroe ed un Guerriero ordinario è che l'Eroe ha tre caratteristiche addizionali sul profilo: Possanza, Volontà e Fato. Esse distinguono enormemente gli Eroi della Terra di Mezzo da coloro che combattono al loro fianco.

A differenza delle altre caratteristiche, i punti Possanza, Volontà e Fato vengono spesi quando sono usati, dunque i giocatori devono trovare il momento migliore di sfruttarli e appuntarne l'utilizzo. Quando un Eroe esaurisce i punti Possanza, Volontà o Fato non ne può spendere più in quella partita.

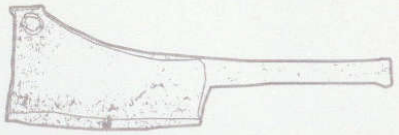
profili eroici

Tutti gli Eroi hanno una sezione aggiuntiva nel profilo delle caratteristiche, che mostra quanta Possanza, Volontà e Fato abbiano a loro disposizione.

P	V	F
2	1	1

Kili ha 2 punti Possanza (P), 1 punto Volontà (V) e 1 punto Fato (F).







43 possanza

Kili tira su un Goblin e mette a segno un colpo. Tuttavia c'è un gruppo di rocce in mezzo, quindi deve superare un test di Frapposizione affinché il colpo raggiunga il bersaglio. Il Nano tira per Colpire e ottiene 4. Le rocce necessitano di un tiro di 5+ sul tiro Frapposizione, quindi Kili deve spendere un punto Possanza per superare il test.





44 possanza

Thorin ed il Goblin Re hanno ottenuto un pareggio nel tiro per stabilire chi vince lo scontro, ciascuno tirando 4. Sia Adam che Mat desiderano che il proprio Eroe vinca, quindi dichiarano di voler usare punti Possanza per cambiare il proprio punteggio. Nascondendolo con la mano, girano il dado per indicare il numero di punti che intendono spendere, poi lo rivelano assieme.

Possanza

La Possanza, probabilmente la caratteristica più preziosa per un modello rappresenta l'abilità di un Eroe di agire più velocemente dei nemici o di raccogliere forze nascoste. Si tratta di una scorta di determinazione ed eroismo e il suo uso spesso annuncia un'impresa coraggiosa.

I punti Possanza possono essere usati in due modi: per modificare i tiri di dado e per eseguire azioni eroiche.

Modificare i tiri di dado 43 44 45

Un Eroe può spendere punti Possanza per cambiare un tiro di dado che ha effettuato. Per ogni punto Possanza usato può modificare il risultato del dado di 1 (in più o in meno).

Un giocatore non è obbligato a usare la Possanza finché non sono stati tirati i dadi, finché entrambe le fazioni non hanno tirato nel caso in cui si debba determinare chi vinca un tiro Duello, o finché qualsiasi ripetizione di tiro disponibile sia stata effettuata. Fondamentalmente, un giocatore può aggiudicarsi il risultato che desidera se possiede abbastanza punti Possanza. Tuttavia, un tiro di dado non può mai superare il 6 o essere inferiore ad 1, indipendentemente dai punti Possanza a disposizione!

Se due Eroi stanno combattendo l'uno contro l'altro ed entrambi desiderano usare la Possanza per vincere, i giocatori devono indicare in segreto su un dado nascosto o annotarsi su un pezzo di carta quanti pun vogliono spendere (nota: un Eroe che ha dichiarato di voler usare un punto Possanza deve spenderne almeno uno). Quando tutti e due hanno deciso quanti punti Possanza investire, lo rivelano simultaneamente.

Gli Eroi possono usare la Possanza per modificare unicamente i propri tiri di dado, non quelli di altri modelli amici o nemici. Ciò significa che in alcune situazioni, come i combattimenti multipli, è importante tirare i dadi separatamente per Eroi e Guerrieri ordinari. Un buon sistema è impiegare u dado di colore diverso per ciascun Eroe ed un altro per i Guerrieri. Se non h abbastanza dadi colorati, tira per gli Attacchi di ogni modello separatament

Posso usare la Possanza?
Ecco una lista delle situazioni in cui i punti Possanza possono essere usati per modificare i tiri di dado, oltre ad alcune note sugli effetti. A meno che non sia specificato, la Possanza non può essere usata per modificare altri tir

- ***Superare test:*** la Possanza può essere usata per superare test come quelli per Scavalcare, Scalare o di Disarcionamento.
- ***Tiri Duello:*** la Possanza può aumentare il punteggio di un Eroe nel tir Duello durante uno Scontro.
- ***Tiro:*** la Possanza può aiutare un colpo a raggiungere il bersaglio, modificando il tiro per Colpire oppure il tiro Frapposizione.
- ***Tiro per Ferire:*** la Possanza può migliorare il tiro per Ferire. Nota che nei casi in cui sono necessari due tiri (ad esempio 6/4+) l'uso di un solo punto Possanza influenza entrambi i tiri.
- ***Coraggio:*** l'Eroe può usare la Possanza per migliorare il proprio tiro per un test di Coraggio.
- ***Usare Volontà:*** per modificare il tiro di dado quando lancia un potere magico o cerca di superare un test per Resistere.
- ***Usare Fato*** 51: l'Eroe può usare la Possanza per modificare un tiro Fato (p.61

Azioni eroiche

Gli Eroi possono usare punti Possanza anche per eseguire azioni eroiche. Queste gesta spettacolari possono mutare l'esito della battaglia.

Un Eroe può cercare di eseguire un'azione eroica all'inizio delle fasi di Movimento, Tiro o Combattimento, a seconda dell'impresa in questione; ciò viene indicato fra parentesi accanto al nome dell'azione eroica. Per farlo, il giocatore che lo controlla dichiara che il proprio Eroe tenta un'azione eroica e spende un punto Possanza.

Se entrambi i giocatori desiderano che gli Eroi delle rispettive forze tentino un'azione eroica nella stessa fase, devono fare a turno nel nominare un Eroe, partendo dal giocatore che non ha l'iniziativa. Ognuno specifica quale azione eroica intende eseguire (e con quale Eroe) e poi spende il punto Possanza dalla scorta di suddetto Eroe.

Alcune azioni eroiche interferiscono con l'ordine in cui si svolge una fase. Ad esempio, se un Eroe tenta un Combattimento Eroico, quello Scontro viene risolto per primo. Se due o più Eroi della stessa fazione desiderano eseguire tale azione, il giocatore che li controlla sceglie la sequenza in cui avvengono. Se gli Eroi di entrambe le fazioni eseguono azioni eroiche, segui questo sistema per stabilirne l'ordine:

1. Entrambi i giocatori nominano gli Eroi che tentano le azioni eroiche.
2. Il giocatore con l'iniziativa tira un D6. Con 1-3 il giocatore del Male effettua la prima azione eroica, con 4-6 lo fa quello del Bene.
3. I giocatori fanno a turno ad eseguire azioni eroiche fino a che sono finite.

Un modello può beneficiare di una sola azione eroica per ogni fase. L'eccezione importante è costituita dal Combattimento Eroico: un modello che completa con successo un Combattimento Eroico e si unisce ad un secondo Scontro che è pure un Combattimento Eroico combatte normalmente. Tuttavia, non può muoversi e combattere nuovamente se anche quell'azione eroica ha successo.

Movimento Eroico (fase di Movimento) 46
Cogliere la palla al balzo, quando è circondato dal caos e dalla confusione, può mettere in risalto un eroe.

Un Movimento Eroico consente ad un Eroe di muoversi prima degli altri modelli, fondamentalmente annullando il sistema di iniziativa. L'Eroe può muoversi, Scavalcare, Scalare, caricare e persino usare il suo Resistere! (p.47) normalmente.

Questa azione eroica può dimostrarsi molto utile, quindi quando viene annunciato un Movimento Eroico da un giocatore che non ha l'iniziativa, anche l'avversario spesso lo dichiara per cercare di mantenerla.

Se un Eroe dichiara un Movimento Eroico, ma viene caricato prima di eseguirlo, esso viene annullato ed il punto Possanza speso va perso.

Con Me! Un Eroe che esegue un Movimento Eroico può scegliere di gridare 'Con Me!'. In questo caso appunta la sua posizione iniziale prima di muoverlo. Anche qualunque modello amico entro 6" da quel punto può muoversi, fintanto che conclude il proprio movimento entro 6" dall'Eroe. Qualsiasi modello nella gittata del Movimento Eroico che non si muove come parte del Movimento Eroico non può scegliere di farlo in seguito nella fase.

Nota che un Eroe può usare il suo Movimento Eroico e chiamare Con Me! senza muoversi, incitando semplicemente i suoi guerrieri all'azione.

45 Possanza

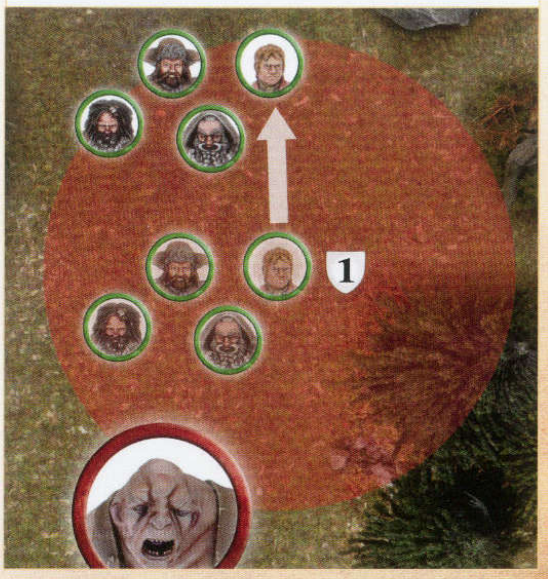
Dwalin è in uno Scontro contro un Orco Cacciatore su Warg Feroce alla carica. Guardando i loro tiri Duello, Dwalin ottiene 2, 3 e 4. L'Orco Cacciatore ottiene 2 e 6, superando il risultato di Dwalin di 2. Dwalin deve ora decidere se perdere il combattimento o spendere due punti Possanza per ottenere un pareggio (con il valore di Maestria elevato che possiede è la scelta migliore).



46 Movimenti Eroici

La fazione del Male ha l'iniziativa e il Troll Tom è molto vicino ai Nani. Bilbo Baggins usa il suo punto Possanza per dichiarare un Movimento Eroico, consentendo così a se stesso e a tutti i modelli amici entro 6" di muoversi per primi, fuori dal normale ordine d'iniziativa.

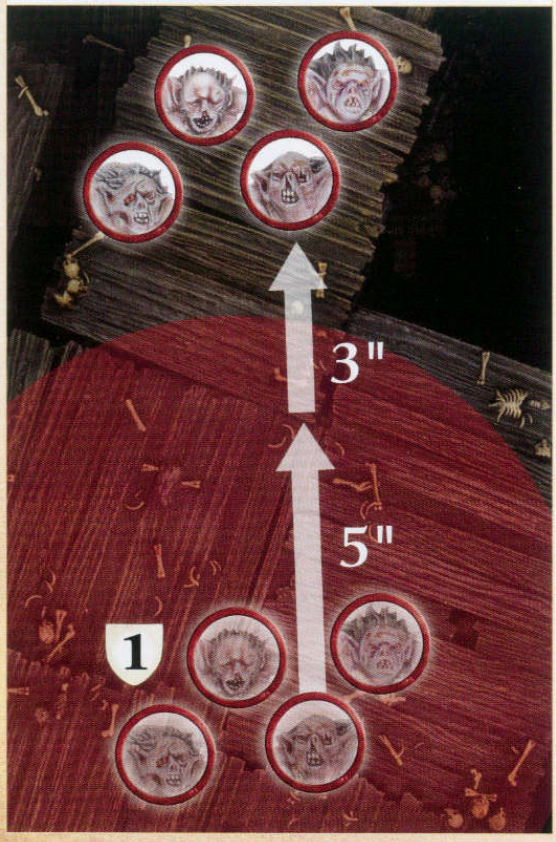
Se Tom spende un punto Possanza per contrastare quel Movimento Eroico, il giocatore con l'iniziativa (quello del Male) tira un D6 per vedere quale azione eroica avviene prima.





47 MARCIA EROICA

Grinnah ed i suoi Goblin vogliono raggiungere i Nani in fuga il più velocemente possibile. Grinnah dichiara una Marcia Eroica. Quando si muovono, Grinnah e i Goblin entro 6" da lui si muovono dei 5" del loro Movimento più 3" per la Marcia Eroica.



Marcia Eroica (fase di Movimento) 47
Quando bisogna percorrere grandi distanze, un Eroe può attingere alle proprie riserve di energia, ispirando persino i compagni a grandi picchi di resistenza.

Una Marcia Eroica consente ad un Eroe di coprire velocemente una grande distanza, ignorando il caos che lo circonda per affrettarsi in posizione. Un Eroe che usa una Marcia Eroica somma 3" alla propria distanza massima di movimento se è a piedi o 5" alla distanza massima di movimento della sua cavalcatura se è in arcione. I modelli che usano una Marcia Eroica non possono caricare nella stessa fase di Movimento

Se un Eroe dichiara di voler tentare una Marcia Eroica, ma viene caricato prima di eseguirla, essa viene annullata ed il punto Possanza speso va pers

A Passo di Corsa! Un Eroe che sta effettuando una Marcia Eroica può gridare 'A Passo di Corsa!', consentendo ai suoi amici di seguirlo. In tal caso annota la sua posizione iniziale prima di muoverlo. Anche qualsiasi model amico entro 6" da quel punto e che non si è ancora mosso somma 3" alla propria massima distanza di movimento se è a piedi e 5" alla massima distanza di movimento della sua cavalcatura se è in arcione. Una volta che l'Eroe ha completato il movimento, anche i modelli interessati possono muoversi, fintanto che terminano il loro movimento entro 6" dall'Eroe. Un Eroe può utilizzare la sua Marcia Eroica e chiamare A Passo di Corsa! senza muoversi, istigando semplicemente i suoi amici all'azione. Tali modelli non possono caricare come parte del proprio movimento A Passo di Corsa!.

Qualsiasi modello nella gittata della Marcia Eroica che non si muove con parte della Marcia Eroica non può scegliere di farlo in seguito nella fase.

Concentrazione Eroica (fase di Movimento)
Evocando potere dalle profondità del proprio essere, l'Eroe scatena le magie più forti che conosca.

Un Eroe che usa Concentrazione Eroica impiega la versione Concentrat di qualsiasi potere magico che lancia in questo turno (p.77).

Tiro Eroico (fase di Tiro)
A volte agire prontamente e tirare più velocemente del nemico può essere vitale.

Tiro Eroico consente ad un Eroe di tirare prima degli altri modelli. Un Eroe non può eseguire un Tiro Eroico se è ingaggiato in combattimento.

Scoccate! Un Eroe che esegue un Tiro Eroico può gridare 'Scoccate!' se lo desidera, consentendo a tutti i modelli amici entro 6" di tirare con lui.

Non è necessario che un Eroe abbia un'arma da tiro per gridare Scoccate!. I modelli che beneficiano di Tiro Eroico o Scoccate! non devono per forza mirare allo stesso modello nemico, possono scegliere qualunque bersaglio sia loro visibile (p.31). Qualsiasi modello in gittata di un Tiro Eroico/ Scoccate! che non tira non può scegliere di farlo in seguito in quella fase.

Precisione Eroica (fase di Tiro) 48
Nel folto della mischia può essere difficile rimanere lucidi e mirare con la precisione e l'abilità necessarie ad abbattere il nemico; un paio di parole del leader riescono a calmare i nervi e rafforzare lo spirito.

Precisione Eroica consente ad un Eroe di ripetere i tiri di Frapposizione falliti quando tira in quella fase di Tiro. Un Eroe non può usare Precisione Eroica se è ingaggiato in combattimento. Non è necessario che un Eroe abbia un'arma da tiro per dichiarare Precisione Eroica.

Mirate! Se un Eroe che usa Precisione Eroica lo desidera può gridare 'Mirate!' ai propri compagni, consentendo anche a tutti i modelli amici entro 6" di ripetere i tiri di Frapposizione falliti quando tirano in quella fase di Tiro.

I modelli che beneficiano di Precisione Eroica o Mirate! non devono per forza mirare allo stesso modello nemico, possono scegliere qualunque bersaglio sia loro visibile.

Combattimento Eroico (fase di Combattimento) 49
Guidato da un senso di disperazione e urgenza, un vero Eroe combatte nemici su nemici fino ad arrivare al reale bersaglio.

Quando un Eroe dichiara un Combattimento Eroico, lo Scontro nel quale è coinvolto viene risolto per primo. Inoltre, se tutti i nemici nello Scontro muoiono, l'Eroe e i modelli della sua forza ingaggiati nello stesso Scontro (non quelli che vi si uniscono con una lancia o una picca, p.69) possono muoversi di nuovo prima di procedere con la fase di Combattimento. Questo movimento extra può essere una carica su nuovi nemici; in tal caso i modelli combattono di nuovo nella solita sequenza.

Se qualunque dei modelli coinvolti nel Combattimento Eroico carica nuovi nemici, il modo in cui gli Scontri sono divisi potrebbe mutare. Una volta che tutti i Combattimenti Eroici sono stati risolti, riabbina tutti gli Scontri che lo necessitano. Il giocatore con l'iniziativa decide come abbinare i combattenti.

Colpo Eroico (fase di Combattimento)
In inferiorità numerica o in difficoltà, molti Eroi hanno attinto alle proprie riserve di forza e destrezza per affrontare un nemico superiore.

Un Eroe che intende dichiarare un Colpo Eroico somma D6 al proprio valore di Maestria per la durata della fase di Combattimento. Ciò non può portare la Maestria dell'Eroe sopra il 10. Nota che questo bonus viene applicato prima di altri effetti. Dunque, se il potere *Mesmerismo* viene lanciato con successo su un Eroe egli aggiunge D6 alla propria Maestria (per un massimo di 10) e poi dimezza il totale. Se la versione Concentrata di *Mesmerismo* viene lanciata con successo su un Eroe egli ha comunque Maestria 1 (vd. p.79 per i dettagli di *Mesmerismo* e di altri poteri magici).

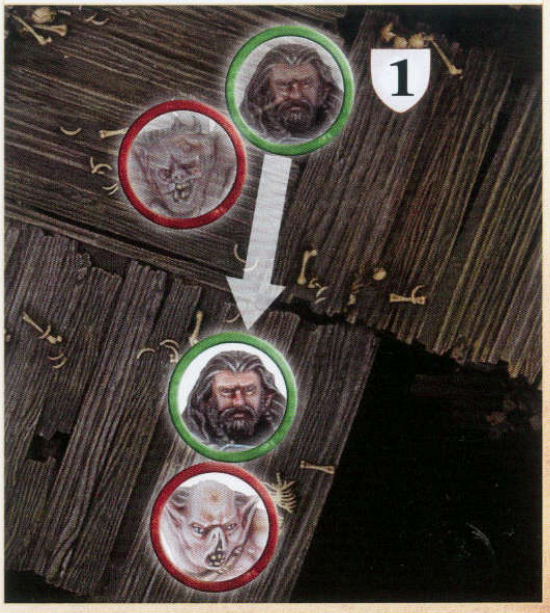
48 PRECISIONE EROICA

Legolas Verdefoglia e Elfi Silvani Guerrieri si preparano a tirare su una banda di Goblin. Poiché i Goblin sono protetti da ostacoli, Legolas Verdefoglia spende un punto Possanza per usare Precisione Eroica. Quando Legolas Verdefoglia e qualsiasi modello amico entro 6" tirano in questo turno, ripetono i tiri di Frapposizione falliti.



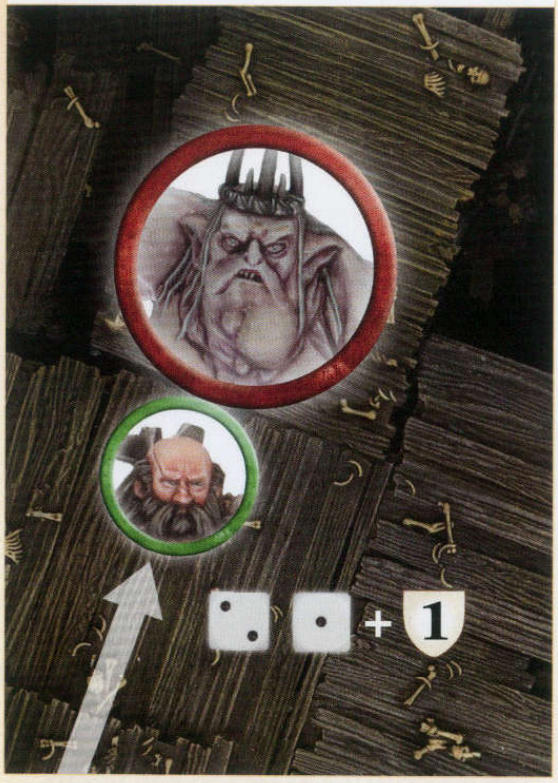
49 COMBATTIMENTO EROICO

Thorin combatte contro un Goblin solitario in uno scontro che probabilmente vincerà. Per questo motivo, il giocatore che lo controlla spende un punto Possanza per dichiarare un Combattimento Eroico. Se Thorin vince il tiro Duello e uccide il Goblin, potrà muoversi e combattere di nuovo se carica un altro nemico.



50 Superare i test di coraggio

Dwalin vuole caricare il Goblin Re. Solitamente molto coraggioso, il Nano è sfortunato e ottiene solo 3 per il test di Coraggio (ha Coraggio 6). Il giocatore che lo controlla decide di spendere un punto Volontà per portare il risultato a 4 e superare il test!



Volontà

Molti Eroi della Terra di Mezzo possiedono una sovrumana forza di volontà, una determinazione dal cuore d'acciaio che consente loro di affrontare incredibili difficoltà. Inoltre, nella Terra di Mezzo la magia ed il potere di Maghi e stregoni sono reali. Gli effetti degli incantesimi possono essere devastanti, dall'insidiosa persuasione di Saruman alla travolgente ferocia del Necromante; solo una formidabile scorta di volontà può debellare tali magie.

Gli Eroi possono spendere punti Volontà in tre situazioni:

Lanciare poteri magici

Per lanciare un potere magico un Eroe spende uno o più punti Volontà, si tratta del numero di dadi che il giocatore che lo controlla tira per il tentativ di lancio. Nota che il giocatore deve scegliere quanti punti Volontà usare prima di tirare i dadi. Per ulteriori dettagli sul lancio dei poteri vedi p.76.

Resistere ai poteri magici

Un Eroe che è vittima di un potere magico lanciato da un modello nemico può provare a Resistergli spendendo punti Volontà. Per ulterior dettagli su come resistere ai poteri vedi p.77.

Superare i test di coraggio 50

Un Eroe che ha tentato di superare un test di Coraggio ed ha fallito può spendere punti Volontà per modificare il risultato. Per ogni punto Volontà speso il suo Coraggio aumenta di uno ai fini di quel test. Un Eroe può spendere un misto di punti Volontà e Possanza per modificare il proprio risultato se lo desidera.





Fato

Gli Eroi più prodi possono ingannare la morte, evitando ferite che ucciderebbero creature inferiori e sopravvivendo a colpi che le abbatterebbero. Per rappresentare ciò i nostri Eroi hanno punti Fato capaci di prevenire i danni.

Ogni volta che un modello con punti Fato viene ferito, il giocatore che lo controlla può spendere un punto Fato e provare ad evitare la Ferita.

Cancella il punto Fato dalla tua scheda e tira un D6. Con 4, 5 o 6 la Ferita non ha effetto; non ridurre le Ferite rimanenti dell'Eroe.

Se il tiro Fato non ha successo e l'Eroe ha ulteriori punti Fato, puoi tentare un altro tiro se vuoi; spendi il successivo punto Fato e ritira.

La Possanza può essere usata per modificare il risultato di un tiro Fato, ma poiché i tiri Fato vengono effettuati uno alla volta, devi decidere se cambiarne il risultato prima di usare un altro punto Fato. Questo vuol dire che se ottieni 3, devi decidere se usare un punto Possanza prima di tirare qualsiasi altro dado: se il tiro successivo è peggiore, non puoi tornare indietro!

Alcuni attacchi speciali infliggono Ferite multiple, o uccidono un modello all'istante indipendentemente da quante Ferite abbia (ad esempio la lama di Morgul). A meno che non sia indicato diversamente, un tiro Fato riuscito contro di essi protegge da tutto il danno che il Colpo infligge. Dunque, un modello ferito una volta da una lama di Morgul deve superare un tiro Fato o morire. Un modello che viene ferito due volte ne deve superare due e così via.

Nonostante un Eroe possa usare i punti Fato per prevenire qualsiasi tipo di Ferita (che sia causata da frecce, asce, cadute o palle di fuoco), non può salvarsi da un test di Coraggio fallito, anche se implica che il modello viene rimosso dal gioco. Se un Eroe ha un cuore pavido, il fato chiaramente lo abbandona.

51 Fato e possanza

Nori è vittima del tiro dell'abile Fimbul e subisce una Ferita. Nori decide di spendere un punto Fato per cercare di prevenire la Ferita e tira un dado. Con 4+ ignora la Ferita.

Sfortunatamente, Nori ottiene solo 3. Deciso ad evitare il danno, il giocatore che lo controlla spende un punto Possanza per trasformare il 3 in un 4.





MOSTRI



'Erano troll. senza possibilità d'errore. perfino Bilbo, nonostante la sua vita ritirata, poteva rendersene conto...'

Montone arrosto

La Terra di Mezzo vanta un gran numero di bestie selvagge. Nonostante alcune siano piccole, come i Goblin, altre sono enormi. Dai Troll di Caverna al letale Balrog, ognuno è un avversario formidabile.

Le regole per i Mostri sono generalmente le stesse degli altri modelli del gioco. Poiché i Mostri sono così potenti, però, ci sono alcune regole speciali che li differenziano dal resto dei guerrieri e delle creature.

Mostri e Cavalleria

Le bestie grandi e imponenti sono inamovibili anche dalle cariche di cavalleria.

I Mostri non vengono Scaraventati a Terra dai modelli di Cavalleria.

Attacchi Brutali

Grazie a fauci piene di zanne, artigli affilati e alla capacità di dilaniare un guerriero, un Mostro è molto più pericoloso della maggior parte di Uomini, Elfi e Nani.

Se un Mostro vince uno Scontro, il giocatore che lo controlla può risolvere i Colpi nel solito modo o scegliere di usare uno dei seguenti Attacchi Brutali. Nota che alcuni Mostri possono avere altri Attacchi Brutali indicati nel profilo.

Dilaniare 52

Scegli un modello nemico coinvolto nello Scontro. Quando risolvi i Colpi del Mostro contro di esso, compara la Forza del Mostro con quella del modello scelto, invece che con la sua Difesa.

Lanciare 53

Scegli un singolo modello nemico a contatto di basetta coinvolto nello Scontro e che ha una Forza inferiore a quella del Mostro e segui questi punti:

1. Scegli una direzione in cui lanciare il modello indicato.
2. Tira un D6 e somma la differenza tra i valori di Forza dei due modelli. Il risultato è la distanza di lancio.
3. Muovi il modello scelto in linea retta per l'intera lunghezza, in pollici, pari alla distanza di lancio. Fermalo solo se entra a contatto con un muro, un albero o un ostacolo simile o un modello con Forza 6 o superiore. Al termine del suo movimento il modello viene Steso.
4. Tutti i modelli attraversati (escluso il Mostro che lancia, ma inclusi quelli sotto la posizione finale del modello) subiscono un colpo a Forza 3. Se sopravvivono, vengono Stesi.
5. Il modello scelto subisce un colpo a Forza 3 per ogni modello che attraversa (inclusi quelli sotto la sua posizione finale) ed un colpo a Forza 6 addizionale quando il movimento di lancio termina.
6. Se il modello scelto colpisce un ostacolo o un modello che ha Forza 6 o superiore, il suo movimento termina immediatamente. Sia il modello che l'ostacolo o il modello che ha colpito (se possiede un valore di Difesa) subiscono un colpo a Forza 6. Il modello scelto e qualsiasi altro modello che ha attraversato subiscono comunque un colpo a Forza 3 come descritto in precedenza. Muovi qualsiasi modello sotto la posizione finale del modello scelto della distanza minima necessaria a collocare quest'ultimo Steso sul tavolo.

52 Dilaniare

Thorin è a contatto con il Goblin Re. Thorin perde lo Scontro ed il Goblin Re decide di scatenare su di lui un attacco Dilaniare. Il Goblin Re tira ora per Ferire contro la Forza 4 di Thorin, invece che contro la sua Difesa 7. Consultando la tabella per Ferire questi Colpi feriscono con 4+, invece che con 5 o 6.



53 Lanciare

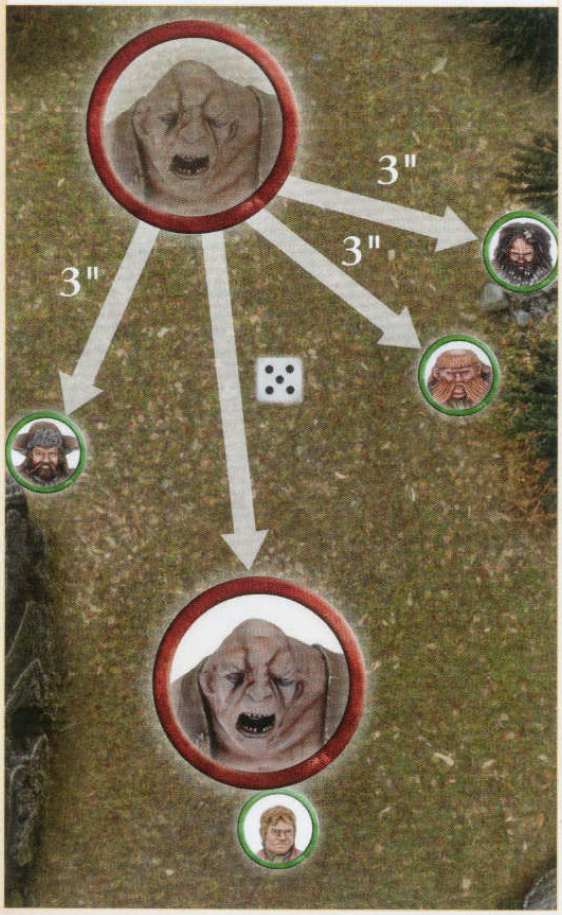
Il Goblin Re vince un tiro Duello contro Ori e decide di Lanciarlo. Tira un D6 e ottiene 3. La sua Forza è di due punti superiore a quella di Ori, dunque il Goblin Re Lancia lo sfortunato vecchio Nano di 5" in una direzione scelta dal giocatore del Male.

Il volo porta Ori su Bilbo Baggins, che viene Steso. Lo Hobbit subisce un colpo a Forza 3, mentre Ori subisce un colpo a Forza 3 (perché lo ha attraversato) ed un colpo a Forza 6 (perché è stato Lanciato).



54 Respingere

Bifur, Bofur e Bombur combattono contro il Troll Tom. Tom vince e vuole Respingere gli avversari. Il giocatore di Tom fa arretrare i tre Nani di 3" l'uno. Poi tira un D6 per vedere di quanto si può muovere Tom. Ottiene 5, dunque Tom carica Bilbo Baggins attraverso l'apertura creata dallo spostamento dei Nani.



55 Cavalleria Mostruosa

Un Nazgûl su Creatura Alata carica un Cavaliere di Rohan. Poiché la Creatura Alata è Cavalleria Mostruosa, riceve +1 Attacchi nel successivo Scontro. Se vince, il Cavaliere di Rohan (sia il cavaliere che la cavalcatura) viene Scaraventato a Terra. Inoltre, il cavaliere viene anche Buttato a terra, come se avesse ottenuto 1 sulla tabella del Disarcionamento. Non è giornata per i Rohirrim.

Respingere 54

Tutti i modelli nemici coinvolti nello Scontro (persino quelli di support armati di lance o picche) devono Arretrare di 3" interi, anziché del consueto 1", nell'ordine e nella direzione scelte dal giocatore che contro il Mostro. I modelli possono comunque Fare Posto agli sconfitti, nel qu caso anch'essi vengono mossi di 3" in una direzione scelta dal giocatore che controlla il Mostro. Tutti i modelli che non possono Arretrare o Far Posto dei 3" pieni vengono mossi il più lontano possibile e poi Stesi.

Il Mostro non Colpisce i modelli nemici coinvolti nel combattimento, ma può muoversi di massimo D6" in qualsiasi direzione, effettuando un'ulteriore carica se lo desidera. Se il Mostro usa questo movimento p caricare un altro modello, combatte di nuovo in quella fase (il giocator con l'iniziativa sceglie quando affrontare il nuovo combattimento).

In questo secondo Scontro il Mostro non può scegliere di usare un Attacco Brutale: deve risolvere i propri Colpi nel solito modo. Nota, però, che un Mostro non può usare l'Attacco Brutale Respingere nello stesso turno in cui prende parte ad un Combattimento Eroico, in un singolo turno può effettuare o uno o l'altro.

Cavalleria Mostruosa

Alcune creature cavalcate della Terra di Mezzo sono più grandi e forti dei cavalli da guerra più potenti o dei Warg. Vengono chiamate in genere Cavalleria Mostruosa.

Un modello di Cavalleria la cui cavalcatura ha Forza 6 o superiore è classificato come Cavalleria Mostruosa. Essa viene considerata Cavalle e segue la maggior parte delle relative regole (pp.49-53). Le eccezioni sono illustrate nella pagina a fianco.



Carica di Cavalleria Mostruosa su fanteria

Nonostante sia senza dubbio un'esperienza terrificante (e probabilmente fatale) venire caricato da esseri simili a Nazgûl in arcione a una Creatura Alata, le regole sono fondamentalmente le stesse di qualsiasi altra carica. L'unica eccezione è che il bonus Scaraventare a Terra della Cavalleria Mostruosa ha effetto su tutti i modelli a piedi, anche quelli che hanno un valore di Forza pari a 6 o superiore.

Carica di Cavalleria Mostruosa su Cavalleria

Se un modello di Cavalleria Mostruosa carica un modello di Cavalleria riceve i bonus Attacco Extra e Scaraventare a Terra. Il cavaliere di un modello di Cavalleria che viene Scaraventato a Terra è automaticamente Disarcionato, come se avesse ottenuto un risultato Buttato a terra (p.52). La cavalcatura viene considerata come se il cavaliere fosse smontato o morto (p.51), tranne per il fatto che è anche Scaraventata a Terra.

Carica di Cavalleria Mostruosa su Mostri

Se un modello di Cavalleria Mostruosa carica un Mostro riceve i bonus Attacco Extra e Scaraventare a Terra, sempre che la cavalcatura di Cavalleria Mostruosa abbia una Forza superiore a quella del Mostro che ha caricato.

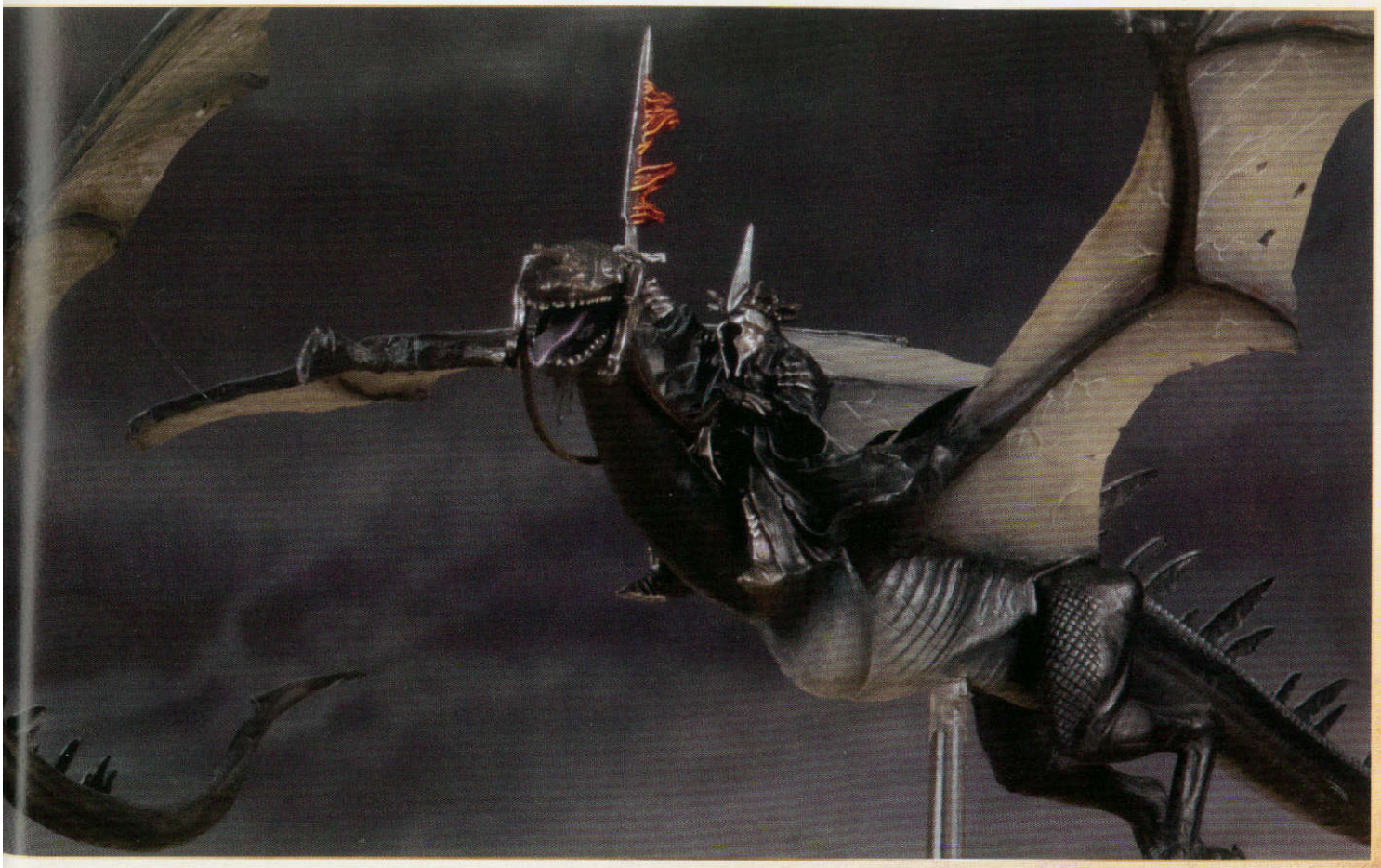
Tirare sulla Cavalleria Mostruosa

Le cavalcature mostruose sono creature davvero imponenti, la cui stazza protegge il cavaliere. Di conseguenza, quando un modello di Cavalleria Mostruosa effettua un test di Frapposizione dopo essere stato colpito da un attacco da tiro, con 1-4 viene colpita la cavalcatura e con 5-6 il cavaliere.

Cavalcature mostruose e Attacchi Brutali

Proprio come gli altri Mostri, un modello di Cavalleria Mostruosa può usare un Attacco Brutale, invece di Colpire come al solito.





Armi ed equipaggiamenti



'In battaglia brandivano pesanti picconi a due mani, ma ciascuno di loro aveva al fianco anche una spada corta e larga...' ...e scoppia il temporale

Fino a questo punto del regolamento non abbiamo fatto distinzioni fra le armi e le armature dei modelli, né abbiamo parlato di equipaggiamenti speciali. Tuttavia, nella Terra di Mezzo si può trovare una gran varietà di armi, armature ed equipaggiamenti, alcuni dei quali possono influire su quanto sia micidiale un modello in combattimento o su quanto sia ben protetto.

Quale equipaggiamento ha un modello?

Gran parte dei guerrieri ha una serie di equipaggiamenti nel profilo. Qui trovi una lista di tutte le armi, le armature e le dotazioni portate dai modelli. Per comodità abbiamo diviso questa sezione in armi da combattimento, armi da tiro, equipaggiamento e armature.

Armi da combattimento

Le armi da combattimento sono usate per attaccare in corpo a corpo e variano da piccoli pugnali a enormi picche.

A volte i modelli sono equipaggiati con due o più armi da combattimento, ad esempio con una lancia e una spada. In questi casi il giocatore che li controlla deve scegliere quale arma usare durante lo Scontro, a meno che non possieda delle regole speciali che prevedano altrimenti.

Armi a una mano

Le armi a una mano hanno forme e dimensioni diverse e variano da coltelli ed asce a mazze e spade. Questa categoria comprende quasi tutte le armi che si possono brandire con una mano.



Nella gamma di modelli trovi una gran varietà di armi. Tutte queste miniature brandiscono armi a una mano.

Ogni modello de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato* è dotato di un'arma a una mano, a meno che il suo profilo non specifichi chiaramente che è disarmato (p.68). Per questo motivo non ci preoccupiamo di elencare tali armi nei profili dei modelli. Le armi a una mano vengono usate solo in combattimento e un modello che combatte con una di esse segue tutte le normali regole per Duellare e sferrare Colpi.

Armi a due mani

Le armi a due mani sono più grandi ed ingombranti di quelle ad una mano, ma anche più devastanti.

Un modello che usa un'arma a due mani in combattimento non può usare contemporaneamente uno scudo (non ha abbastanza mani), sebbene possa comunque portare altri oggetti (in spalla o nello zaino).

Un modello che usa un'arma a due mani in combattimento subisce una penalità di -1 ai tiri Duello, ma quando sferra Colpi con essa somma 1 ai propri tiri per Ferire. Quindi, un tiro per Ferire pari a 3 diventa 4, un 4 diventa 5 e così via.



Quattro esempi di armi a due mani: bastone, mazza, spada e ascia.

Colpi speciali

Alcune armi a una e a due mani possono essere usate per sferrare colpi speciali. Guarda il modello per vedere se è armato con una delle seguenti: ascia, randello, pugnale, mazzafrusto, martello, mazza, maglio, mazzapicchio, sferza, bastone, spada o frusta. Se un modello sta combattendo con una di esse può effettuare il colpo speciale associato ad essa (p.70).

Nel caso delle armi a due mani generalmente non hai bisogno di guardare il modello, il tipo di arma è elencato nel suo profilo. Tuttavia, in alcuni regolamenti più vecchi la miniatura è considerata avere semplicemente 'un'arma a due mani', nel qual caso dovrai guardare il modello.



Le lame elfiche sono armi dall'incredibile fattura che gli Elfi portano in battaglia in tutta la Terra di Mezzo.



Anche se i modelli disarmati sono rari, sono comunque presenti: ad esempio Galadriel di Lothlórien.

Modelli disarmati

Molti guerrieri possiedono armi letali e persino quelli che non possono brandi spade o scudi spesso sono equipaggiati con armi naturali come zanne e artigli. Ce ne sono alcuni, però, che non possiedono nessun'arma, generalmente creature pacifiche a cui non piace alzare le mani per essere violenti.

Un modello è disarmato solo se viene chiaramente definito tale nella sezic Equipaggiamento del proprio profilo. Un modello disarmato subisce una penalità di -1 sia ai propri tiri Duello che ai propri tiri per Ferire.

Armi speciali

Esistono alcune armi che richiedono ulteriori spiegazioni. Sebbene no siano complesse da usare sul campo di battaglia (dopotutto una lancia una delle armi più semplici da usare per un soldato), le loro regole son leggermente più complicate o i loro effetti insoliti.

Lame elfiche

Le ornate lame elfiche sono forgiate per essere leggere come un fuscello, ma di come la pietra. Essendo brandite dagli agili Elfi, sono le armi più letali di tutt

Una lama elfica può essere usata come arma a una mano oppure a due mani. Le lame elfiche possono usare il colpo speciale Finta.

I modelli armati di lame elfiche hanno più possibilità di vincere il tiro di dado per risolvere un pareggio in combattimento. Un modello del Bene con lama elfica vince lo spareggio con 3-6 invece che con 4-6. Un modell del Male con lama elfica (una strana eventualità) vince lo spareggio con 1-4. Se entrambe le fazioni hanno lame elfiche, nessuno riceve il vantagg



Molti cavalieri usano lance pesanti, come i famosi Cavalieri di Dol Amroth.

Lance pesanti

Le lance pesanti sono usate dai cavalieri alla carica. Esse infliggono un duro colpo reso ancora più letale dall'impeto della cavalcatura.

Un modello di Cavalleria armato di lancia pesante riceve un bonus quanc sferra Colpi: nel turno in cui ha caricato somma 1 al suo tiro per Ferire (quindi un risultato di 2 diventa 3, un 4 diventa 5 e così via). Un modello di Cavalleria con lancia pesante ottiene questo bonus anche contro altri modelli di Cavalleria, fintanto che ha caricato. Nota, però, che un modell di Cavalleria che si trova in un terreno accidentato non riceve nessun bon

Se un modello di Cavalleria con lancia pesante smonta, o il suo destrie viene ucciso, egli abbandona la lancia pesante e inizia ad usare un'altra arma a una mano.



Lance 56

Le armate che usano un gran numero di lance riescono a formare un muro di metallo appuntito difficilmente penetrabile.

Quest'arma consente al possessore di combattere in modo particolare. Un modello dotato di lancia può unirsi a uno Scontro muovendosi a contatto di basetta con un amico che si trova a contatto di basetta con un modello nemico. Questa è un'eccezione alle normali regole per gli Scontri, perché un modello armato di lancia non è obbligato a trovarsi a contatto di basetta con la miniatura nemica per partecipare allo Scontro.

Un modello armato di lancia che combatte in questo modo contribuisce allo Scontro con un singolo Attacco portato al proprio valore di Maestria e con la propria Forza, ammesso che egli stesso non sia a contatto di basetta con un modello nemico. Tuttavia, può contribuire con un singolo Attacco, a prescindere da quanti ne abbia nel profilo. Se il modello armato di lancia è un Eroe con punti Possanza, può spenderli per influenzare i tiri come di consueto. In un combattimento multiplo il modello di supporto può scegliere di sferrare Colpi contro un nemico in combattimento diverso da quello del modello che sta supportando.

Il modello che usa la lancia è considerato supportare l'alleato e non si possono sferrare Colpi contro di lui se la sua fazione perde il combattimento; inoltre non viene Scaraventato a Terra se la sua fazione perde lo Scontro contro un modello di Cavalleria alla carica.

Un modello può essere supportato da un solo modello armato di lancia alla volta e un modello armato di lancia può supportare solo un singolo modello alla volta. Un modello con lancia può supportare qualunque modello amico, persino uno che è Steso o dotato di arma a due mani.

I modelli di supporto non possono usare azioni eroiche nella fase di Combattimento, né possono compiere movimenti addizionali come parte di un Combattimento Eroico.

Un modello armato di lancia può Fare Posto al suo alleato, se perdono uno Scontro. Egli conta come il modello a cui è concesso Fare Posto per un amico.

Picche 56

Le picche sono armi lunghe pensate per essere usate su più ranghi. Una formazione ordinata di picchieri può arrestare anche la carica più feroce.

Le picche devono essere usate con due mani. Ciò significa che un modello non può usare picca e scudo contemporaneamente. Per il resto le regole delle picche sono le stesse di quelle delle lance (vedi sopra), con le seguenti eccezioni. Un modello con picca può supportare un amico ingaggiato in combattimento arrivando a contatto di basetta con un altro modello armato di picca che sta già dando supporto (nota che entrambi devono avere picche, nessuna delle due può essere una lancia), dunque due modelli armati di picca possono supportare un compagno. Proprio come per le lance, ciò è un'eccezione alle normali regole degli Scontri, perché il possessore non è costretto ad essere a contatto di basetta con il modello nemico.

Bastone del Potere

Molti Maghi portano Bastoni del Potere come simboli della loro autorità. Essi fungono anche da riserva di volontà e risolutezza.

Il possessore di un Bastone del Potere può usare il colpo speciale Stordire. Inoltre, egli può spendere 1 punto Volontà ogni turno senza ridurne la propria scorta.

56 Lance e picche

Bilbo Baggins è bloccato in uno scontro con due Goblin, quindi Bifur, che è armato di lancia, corre in suo aiuto. Dato che è a contatto di basetta con lo Hobbit, Bifur può supportarlo. In un tiro Duello il giocatore che li controlla tira normalmente 1 dado per Bilbo Baggins e 1 dado extra per Bifur.



Il Principe Imrahil tiene il centro della linea di battaglia di Dol Amroth. Essendo egli supportato da due Armigeri di Dol Amroth con picche, in aggiunta ai suoi 3 Attacchi il giocatore che lo controlla tira un dado extra per ognuno degli Armigeri di questo Scontro.





Gli Uruk-hai di Isengard probabilmente sono i più famosi modelli armati di picca della Terra di Mezzo.



Le lance sono accessibili a molti guerrieri, come nel caso di questo Orco di Mordor.



Dwalin brandisce un massiccio martello a due mani.



Questo Guerriero di Minas Tirith impugna una spada.



L'Orco a sinistra ha una temibile ascia a due mani, mentre l'Orco Capitano a destra è armato con un mazzapicchio da guerra a una mano.



Sia Oin che Flói Manodipietra brandiscono dei bastoni, tipico delle creature sagge e meno inclini alla violenza.



Il Re degli Stregoni con il temibile mazzafrusto e un misero Goblin con un mazzafrusto ben più rozzo (ma comunque letale).

Colpi speciali

Di seguito trovi una lista di tutti i colpi speciali che puoi effettuare e le relative armi.

Botta (martelli, mazze e magli)
Molti guerrieri scelgono di combattere con spaventosi martelli o mazze. Queste armi brutali infliggono pesanti danni da impatto in grado di ammaccare elmi, fracassare ossa e persino gettare a terra gli avversari.

Prima che entrambi i giocatori effettuino il tiro Duello, un modello armato di mazza, maglio o martello può scegliere di dare una Botta. Se la fazione del modello in questione vince il tiro Duello, egli può tentare di Stendere un singolo avversario (a sua scelta) anziché sferrare Colpi. Entrambi i modelli tirano un altro D6 e sommano al risultato il proprio valore di Forza. Chi sferra la Botta aggiunge un ulteriore 1 a questo totale se il martello, la mazza o il maglio sono a due mani. Se il totale di chi sferra la Botta è uguale o superiore al totale dell'avversario, quest'ultimo viene Ste

Colpo Penetrante (asce e mazzapicchi)
Asce e mazzapicchi sono semplici da forgiare e incredibilmente pericolosi per chi li affronta. Nonostante non abbiano la stessa agilità di una spada, le loro lame, spinte dall'impeto del fendente, possono trapassare facilmente le armatu e staccare pezzi di carne persino dalle cotenne più dure.

Prima che entrambi i giocatori effettuino il tiro Duello, un modello armato di ascia o mazzapicchio può decidere di sferrare un Colpo Penetrante. Se la sua fazione vince lo Scontro, incrementa la sua Forza D3 quando sferra i Colpi. Se lo perde, riduce la sua Difesa di D3 quand i Colpi vengono sferrati contro di lui.

Finta (pugnali e spade)
Le spade possono essere micidiali nelle mani di un guerriero esperto ed addestra che si tratti di una lama d'acciaio affilato lunga un metro forgiata a Gondor, de snella scimitarra preferita dagli Elfi o di una spada corta e larga di fattura nani

Prima che entrambi i giocatori effettuino il tiro Duello, un modello armato di pugnale o spada può tentare una Finta. Se lo fa riduce di D3 proprio valore di Maestria quando si stabilisce chi vince lo Scontro. Se fazione del modello che fa la Finta vince il tiro Duello, però, esso può ripetere ogni tiro per Ferire pari a 1.

Mulinare (mazzafrusti, sferze e fruste)
Quando si prepara a colpire, chi brandisce un mazzafrusto o una frusta resta espo per un attimo, ma appena l'arma rotea verso la vittima il suo vero potere si rivela.

Prima che entrambi i giocatori effettuino il tiro Duello, un modello arma di mazzafrusto, frusta o sferza può decidere di Mulinare. Un modello ch Mulina riduce il proprio valore di Maestria a 1 per la durata dello Scontro Se la sua fazione vince esso non sferra i Colpi normalmente, ma sferra un singolo Colpo contro ogni modello nemico nello Scontro.

Stordire (randelli e bastoni)
Robusti pali, randelli nodosi e bastoni da passeggio sono armi da difesa comuni nella Terra di Mezzo. Vengono scelte da coloro che cercano di riportare l'ordine c una legnata in testa, piuttosto che con un'uccisione, come gli Sceriffi della Cont

Prima che entrambi i giocatori effettuino il tiro Duello, un modello armat di randello o bastone può decidere di Stordire l'avversario. Se la fazione de modello vince lo Scontro, anziché colpire normalmente scegli un avversar e tira un D6. Con 4+ i valori di Maestria e Attacchi della vittima vengono ridotti a 1 e il valore di Tiro a 6+ fino alla fine del turno successivo. Potrest mettere un segnalino accanto al modello Stordito come promemoria.

Armi da tiro

Le armi da tiro sono usate per effettuare attacchi a distanza. Come per quelle da combattimento, anche queste hanno forme e dimensioni differenti. Se un modello ha un'arma da tiro, essa viene elencata nel suo profilo. Se un modello ha due o più armi da tiro, il giocatore che lo controlla deve dichiarare quale usa prima di tirare per Colpire.

Archi

Gli archi hanno varie forme e dimensioni, dai lunghi ed eleganti archi curvi degli Elfi a quelli piccoli e rozzi degli Orchi.

Il termine arco copre un'ampia gamma di armi che include archi, archi degli Elfi, archi dei Nani e grandi archi, ma siccome funzionano tutti allo stesso modo esiste un semplice set di regole per rappresentarli. La differenza principale tra i diversi tipi di arco sono le caratteristiche (vedi la tabella delle Armi da tiro). Un modello può usare un arco nella fase di Tiro, ammesso che nella precedente fase di Movimento non abbia usato più di metà della distanza massima di movimento che gli è concessa.



Gli archi hanno molte forme e dimensioni, dai rozzi archi degli Orchi (a sinistra) a quelli di fattura migliore degli Uomini (a destra) e molti altri.

Armi da lancio

Da coltelli e asce ben bilanciate a schegge di metallo affilate, le armi da lancio sono semplici da usare, persino in movimento.

Lanciata: un modello con un'arma da lancio può usarla nella fase di Tiro anche se si è mosso di più di metà della propria distanza massima di movimento. Un modello non può combattere con un'arma da lancio nella fase di Combattimento.

Un'arma da lancio può essere usata quando il possessore carica in combattimento. Il giocatore muove il modello come se stesse caricando il nemico, ma anziché muoverlo a contatto di basetta con l'avversario, si ferma ad 1" di distanza. Poi lancia l'arma verso il bersaglio che sta per caricare. Questo colpo viene risolto usando le regole per il Tiro (inclusa la penalità di -1 per Colpire data dal movimento) anche se avviene nella fase di Movimento.

Se il bersaglio non viene ucciso, chi carica si muove a contatto di basetta con lo stesso modello nemico. Se il bersaglio originale viene ucciso, chi carica può completare il proprio movimento nel modo che il giocatore che lo controlla preferisce: caricando un ulteriore bersaglio, fermandosi sul posto o altro.

Balestra

Sono armi meccaniche che sfruttano la tensione per scagliare pesanti dardi. Sacrificano la velocità in cambio di una massiccia azione penetrante.

La potenza della balestra ha un costo. Un modello con balestra non può tirare nello stesso turno in cui si è mosso.



Pochi guerrieri usano le balestre, ma chi lo fa possiede una potente arma a lunga gittata.

Fionda

Insolite e non propriamente letali, le fionde possono comunque essere una minaccia se usate con abilità.

Un modello con fionda può tirare due volte se è rimasto stazionario, o una volta se si è mosso fino a metà della propria distanza massima di movimento. Se si muove a più di metà di tale distanza, non può tirare con la fionda in questa fase.

Giavellotto

Molti guerrieri in arcione hanno una scorta di giavellotti. Tali armi arrivano più lontano di altri strumenti simili e sono altrettanto potenti.

I giavellotti seguono le regole delle armi da lancio, ma hanno un profilo diverso.

Tabella delle Armi da tiro

NOME	GITTATA	Fo
Arco	24"	2
Arco corto	18"	2
Arco degli Elfi	24"	3
Arco degli Orchi	18"	2
Arco dei Nani	18"	3
Arco lungo	24"	3
Arma da lancio	6"	3
Balestra	24"	4
Fionda	12"	1
Giavellotto	8"	3
Grande arco	24"	4

Fo: Forza



Gamling (in alto) porta lo Stendardo Reale di Rohan. L'Orco (sotto) innalza una tetra bandiera. Entrambi sono stendardi.



Sia il Galadhrim Guerriero (a sinistra) che il Nano Guerriero (a destra) sono dotati di corni da guerra.



Sia questo guerriero elfico che Aragorn indossano mantelli elfici, quindi riescono a mimetizzarsi bene con l'ambiente circostante.

Equipaggiamento

Corno da guerra

Che risuoni come un fervido appello o un urlo sguaiato, un corno da guerra p risollevare i cuori degli amici e ricordare loro perché combattono.

Se hai in campo uno o più corni da guerra, tutti i modelli della tua armata hanno +1 Coraggio.

Mantello elfico

I mantelli elfici sono intessuti con meravigliosi incanti che celano chi li indoss anche allo sguardo più penetrante.

Se il possessore di un mantello elfico è parzialmente nascosto alla vista, non può essere visto per nulla da distanze superiori a 6" (sembra fondersi con l'ambiente). Ciò significa che i nemici che si trovano a gittate superiori a 6" non possono caricarlo o prenderlo di mira con il tiro o con poteri magici a meno che non abbiano la visuale completamente sgombra verso il bersagl

Se il modello è in arcione, il mantello elfico non ha effetto.

Stendardo

Molte armate portano orgogliosamente in guerra stendardi o bandiere. Quan lo scontro è più intenso, i soldati si radunano attorno ad essi per farsi coraggio

Uno stendardo fornisce una singola ripetizione di dado ai modelli amici coinvolti in uno Scontro entro 3". Che si tratti di un modello che combatte solo o un gruppo di alleati contro un nemico comune, puoi ripetere il tiro di un dado Duello in ogni Scontro per vedere chi vince. Tale ripetizione può essere effettuata dopo che l'avversario ha tirato i propri dadi per vedere chi vince, ma prima che eventuali punti Possan vengano spesi per modificare i risultati.

È possibile che un giocatore ripeta il tiro e vinca lo Scontro, nel qual caso l'avversario può sfruttare il proprio stendardo. Ricorda: uno stendardo fornisce solo una ripetizione di dado per ogni tiro Duello.

Ogni modello che porta uno stendardo ne è ingombrato dal peso e subisce una penalità di -1 ai propri tiri Duello.

Un guerriero con stendardo che viene ucciso può passarlo ad un Guerriero amico (ma non ad un Eroe) che è a contatto di basetta e non è ingaggiato in uno Scontro. Scambia i modelli o trova un sostituto portabandiera adatto nella tua collezione.



L'anello

Forgiato tra le fiamme del Monte Fato, questo anello all'apparenza semplice è pregno del potere e della malvagità di Sauron.

Indossare l'Anello: il modello con l'Anello (il Portatore dell'Anello) può indossarlo in qualunque momento durante la propria fase di Movimento. Non appena lo fa diventa Invisibile.

Invisibile: fintanto che lo indossa, il Portatore dell'Anello non può essere preso di mira da attacchi da tiro (e non conta come Frapposto). Finché è Invisibile il portatore non ha una zona di controllo e i modelli nemici possono anche 'attraversarlo'. Se un modello nemico desidera terminare il movimento sullo spazio occupato dal Portatore dell'Anello, muovi quest'ultimo della distanza minima necessaria affinché non sia d'intralcio: ciò può voler dire saltare i muri bassi, muoversi tra i nemici o essere spinto giù dai pendii.

Se un nemico desidera caricare il Portatore dell'Anello quando questi indossa l'Anello, deve superare un test di Coraggio applicando una penalità di -1 al tiro per ogni pollice intero che lo separa da esso. Durante la fase di Combattimento qualsiasi modello nemico ingaggiato in corpo a corpo con il Portatore dell'Anello Invisibile dimezza il proprio valore di Maestria per la durata del duello.

Nessuna delle regole soprastanti si applica ai Nazgûl o a Sauron; invece essi ottengono alcuni benefici descritti nelle loro regole speciali.

Rimuovere l'Anello: se il giocatore che controlla il Portatore desidera che questi rimuova l'Anello, deve prima superare un test di Coraggio. Tale test può essere effettuato in un qualunque momento della fase di Movimento del Portatore dell'Anello, una volta che è stato deciso quale fazione ha il controllo dei suoi movimenti (vedi in seguito). Se il test fallisce, il Portatore deve indossare l'Anello fino al turno successivo, quando avrà un'altra opportunità di rimuoverlo. Il Portatore dell'Anello non può indossare e rimuovere l'Anello nello stesso turno.

La Volontà di Sauron: se l'Anello è già stato indossato, il giocatore del Bene deve eseguire un test per vedere se riesce a sopraffare la volontà di Sauron. Per farlo deve tirare un dado appena prima di muovere il Portatore dell'Anello nella fase di Movimento. Se il giocatore non desidera muoverlo deve comunque tirare un dado, ma può farlo in qualunque momento della fase di Movimento. Il tiro viene svolto per conto del Portatore dell'Anello, quindi la fazione del Bene può usare i punti Possanza del Portatore per modificare tale tiro, se desidera. Con 3, 4, 5 o 6 il giocatore del Bene muove il Portatore dell'Anello come di consueto. Con 1 o 2 è il giocatore del Male a muoverlo.

Indipendentemente dalla fazione che muove il Portatore dell'Anello, questi è ancora parte del Bene e tutte le altre azioni, come tirare e combattere, rimangono sotto il controllo del giocatore del Bene. Ciò significa che quando il giocatore del Male sposta il Portatore dell'Anello, tutto ciò che può fare è muovere il modello, incluso caricare (nel qual caso il Portatore dell'Anello non è obbligato a effettuare test di Coraggio per caricare i nemici che incutono Terrore). Non può dichiarare azioni eroiche e non può raccogliere o lasciare altri oggetti. Non può costringere il modello a eseguire azioni che lo danneggerebbero direttamente (come saltare da un dirupo...) o muoverlo fuori dal tavolo (se lo scenario lo consente). Ciò rappresenta la lotta tra la volontà di Sauron e il Portatore dell'Anello.

Il Mio Tesoro!: se il Portatore dell'Anello è l'unico modello rimasto alla fazione del Bene e Indossa l'Anello, è considerato una perdita: la sua mente è stata sopraffatta dal potere oscuro. Dato che gli scenari possono basarsi sulla sua sopravvivenza, ciò è molto importante! Se l'obiettivo della fazione del Male è uccidere il Portatore dell'Anello, questo viene raggiunto se egli è l'ultimo modello del Bene rimasto sul tavolo e sta indossando l'Anello.







Tutti questi modelli indossano un'armatura, da quella di cuoio di Faramir a quella nanica pesante della Guardia di Khazâd.





Questi quattro modelli portano scudi di qualche tipo, ma tutti hanno lo stesso effetto in gioco.

Armature

Esistono diversi tipi di armature nella Terra di Mezzo, dalle formidabili magli dei Nani alle rozze piastre di metallo arrugginito degli Orchi.

Indossare un'armatura fornisce un bonus alla Difesa. Di solito esso è già incluso nel profilo del modello. Talvolta, però, la miniatura ha la possibilità di acquistare ulteriore protezione ad un costo in punti aggiuntivo. In questi casi continua a leggere per vedere l'effetto dell'armatura.

Armatura
Un modello dotato di armatura somma 1 alla propria Difesa.

Armatura pesante e armatura nanica
Un modello dotato di armatura pesante o di armatura nanica somma 2 alla propria Difesa a meno che non stia già indossando un'armatura, nel qual caso somma 1.

Armatura nanica pesante
Un modello dotato di armatura nanica pesante somma 3 alla propria Difesa a meno che non stia già indossando un'armatura, nel qual caso somma 2. Se sta già indossando un'armatura pesante o un'armatura nanica invece somma 1.

Scudi

Quasi ogni razza della Terra di Mezzo fa uso di scudi per proteggere i guerrie da semplici assi di legno fasciate con il ferro ad antichi capolavori.

Uno scudo incrementa di 1 la caratteristica Difesa del possessore. Quando esso è elencato nell'equipaggiamento di un modello, il bonus è già stato considerato nel relativo profilo. Tuttavia, se i modelli acquistano lo scudo come dotazione, dovrai aumentare di 1 il loro valore di Difesa. Gli scudi hanno anche le seguenti regole:

Ingombrante: un modello può usare una lama elfica solo come arma a una mano se ha anche uno scudo. Un modello armato di arco, balestra arma a due mani o picca può portare uno scudo, tuttavia non riceve il bonus di +1 alla caratteristica Difesa.

Farsi Scudo: prima che entrambi i giocatori tirino i dadi Duello, un modello con scudo coinvolto nello Scontro può dichiarare che si sta Facendo Scudo. Un modello che si Fa Scudo raddoppia i propri Attacch quando effettua il tiro Duello per vedere chi vince lo Scontro. Quindi, un modello con 1 Attacco che si Fa Scudo tira due dadi. Se il modello che si Fa Scudo vince lo Scontro, però, non sferra Colpi al nemico perc è impegnato solo a sopravvivere.

In un combattimento multiplo tutti i modelli amici nel medesimo Scontro devono Farsi Scudo per poter ottenere il bonus. Quindi, se unc o più modelli amici non hanno scudi, nessuno di loro può usare la regola Farsi Scudo. I modelli armati di lance e picche non possono supportare un modello che si Fa Scudo.

I modelli Stesi possono usare la regola Farsi Scudo come gli altri guerrieri; in effetti è proprio una bella idea, dato che un modello Steso non può comunque sferrare Colpi se vince lo Scontro.

Infine, i modelli in arcione non possono usare la regola Farsi Scudo.

Poteri Magici



"'Fermi!" egli gridò con voce tonante, e il suo bastone fiammeggiò con un bagliore simile a quello del fulmine.'

Gandalf, ...e scoppia il temporale

57 Lanciare e resistere

Gandalf e la Compagnia di Thorin cercano di scappare dalla Città dei Goblin e dal Goblin Re. Deciso ad aprirsi una via di fuga, Gandalf usa *Folata Magica* (richiede un tiro per Lanciare di 5+). Sceglie Grinnah come bersaglio e spende due punti Volontà. Gandalf tira i dadi e ottiene un 4 e un 5, sufficienti a lanciare l'incantesimo. Grinnah non vuole essere buttato giù dalla passatoia e spende il suo punto Volontà per resistere al potere, ottenendo 5 e riuscendoci.



58 Tiro per Lanciare

Thorin è ferito gravemente, quindi Radagast cerca di curarlo con il potere magico *Rinnovamento*. Radagast spende due punti Volontà e ottiene 2 e 4. Dato che il valore di Lancio è 3+, il tiro di dado pari a 4 è sufficiente a superare il test per Lanciare.

Alcuni modelli possono usare poteri magici, ovvero incantesimi o altre stregonerie in grado di volgere la battaglia in proprio favor Questi variano da trucchi subdoli capaci di ingannare e fuorviare il nemico a sortilegi più visibili, che fanno infuriare i guerrieri o infliggono danni diretti con folate magiche o palle di fuoco.

Usare i poteri magici

Chi può usare i poteri magici?

Qualsiasi modello con poteri magici elencati nel profilo può usarli. Per fare ciò bisogna avere punti Volontà da spendere, quindi in general i modelli senza punti Volontà non possono usare nessun potere magicc

Quando posso usare i poteri magici?

Un modello con poteri magici (e punti Volontà disponibili) può provar ad usarne al massimo uno durante ogni fase di Movimento. Può usare il potere prima di muoversi, durante il movimento o al termine di esso Un Eroe può addirittura usare un potere magico nello stesso turno in c carica, o se non si muove affatto. Una tattica tipica è lanciare il potere contro lo stesso bersaglio che stai caricando, ad esempio.

Un modello già ingaggiato in combattimento non può usare poteri magic

Chi puoi prendere di mira?

I poteri magici sono di tre tipi base: quelli che colpiscono un determina modello, quelli che prendono di mira tutti i modelli entro una certa distanza e quelli che non mirano a nessuno in particolare. Chi subisce g effetti del potere è enunciato chiaramente nella relativa descrizione.

Un modello può essere preso di mira da un potere magico anche se è ingaggiato in combattimento, a meno che le regole di quel potere non specifichino altrimenti.

Controlla la gittata e la linea di vista

Quando stabilisci se il bersaglio è in gittata misura come faresti per un'arma da tiro. La gittata di un potere magico si trova nella voce del modello che lo lancia o nella descrizione del potere.

Se un potere magico è diretto contro un particolare modello, il lanciatore deve essere in grado di vedere la vittima: usa le regole per l linea di vista quando determini se un modello vede il bersaglio.

Effettuare il tiro per Lanciare 57 58

Per lanciare con successo un potere magico l'Eroe deve effettuare un test per Lanciare. Ogni potere ha un valore di lancio (solitamente scritt sotto forma di tiro di dado) elencato nella voce del modello che lo lancia. Si tratta del risultato minimo su un singolo dado necessario per lanciare il potere.

Il giocatore che controlla l'Eroe dichiara quale potere magico sta per usar e spende uno o più punti Volontà. Per ogni punto Volontà speso dall'Ero il giocatore tira un dado. Tutti i dadi vengono tirati contemporaneamente e se il risultato di uno qualsiasi di essi è uguale o superiore al valore di lancio del potere magico, l'incantesimo viene lanciato con successo; risolvi gli effetti illustrati nella descrizione del potere.

Se nessuno dei dadi raggiunge il risultato necessario, il potere magico non viene lanciato e non ha effetto. Tuttavia, ricorda che gli Eroi che possiedono anche punti Possanza possono spenderli per modificare i propri tiri per Lanciare: un punto Possanza per ogni numero in più. Se desideri aumentare il tiro per Lanciare, devi farlo subito (come vedra in seguito, è importante che l'avversario conosca il risultato finale).

Resistere ad un potere magico

Se un Eroe è il bersaglio di un potere magico ci sono possibilità che resista. Prima di risolvere gli effetti, il giocatore che controlla la vittima deve decidere se spendere Volontà per resistere al potere magico (sempre che il modello ne abbia). Ciò si chiama test per Resistere.

Per ogni punto Volontà speso il giocatore che si difende tira un D6 per il test per Resistere. Se uno qualunque dei dadi eguaglia o supera il risultato con cui è stato lanciato l'incantesimo, il modello ha resistito al potere e non subisce effetti. Nota che il giocatore deve scegliere quanti punti Volontà spendere prima di tirare i dadi.

Alcuni poteri possono influenzare indirettamente un modello, ad esempio un Eroe può trovarsi sul percorso di un'altra miniatura che è stata sbalzata da *Folata Magica*. Nei casi in cui un modello è influenzato indirettamente, ma non è il bersaglio iniziale del potere, non si possono effettuare tiri per Resistere, quindi fai attenzione a dove collochi i modelli!

Resistere ai poteri privi di bersaglio

Alcuni poteri magici non hanno uno specifico bersaglio nemico; altri hanno effetto solo sul lanciatore o sugli amici entro una certa distanza, e così via. Non si può resistere ai poteri magici che non influenzano modelli nemici, a meno che non sia specificato altrimenti.

Resistere ai poteri con bersagli multipli 59

Alcuni poteri magici influenzano più nemici (ad esempio *Ira della Natura*). Solo un modello può resistere ad essi: il giocatore che controlla le vittime sceglie uno qualunque dei modelli in gittata che resista al potere magico. Spendi la Volontà ed effettua il test per Resistere come descritto sopra. Se lo supera, l'incantesimo non ha effetto su nessuno dei modelli in gittata. Se lo fallisce, tutti i modelli in gittata ne vengono influenzati. Se un potere Concentrato incrementa il numero di bersagli a modelli multipli, uno qualunque dei modelli bersaglio può effettuare il test per Resistere.

Durata degli incantesimi

Ogni potere magico ha una durata che specifica quanto rimane in gioco. Gli effetti di un potere finiscono automaticamente se il lanciatore muore o lascia il campo di battaglia. Alcuni incantesimi hanno una durata speciale o unica, in questi casi viene indicato chiaramente nella descrizione. Le tre durate standard dei poteri magici sono spiegate di seguito.

Istantaneo

I poteri magici con questa durata hanno effetto immediato. Terminano dopo essere stati risolti. Tali poteri magici generalmente sono quelli che infliggono danni, come *Dardo Nero* o *Folata Magica*.

Temporaneo 60

I poteri magici con questa durata rimangono in gioco fino alla fase Fine del turno in cui sono stati lanciati.

Esaurimento

Questi poteri richiedono concentrazione per essere mantenuti. Una volta lanciati rimangono in gioco finché il lanciatore non raggiunge 0 punti Volontà.

Concentrazione eroica

La Concentrazione Eroica è un'azione eroica (p.57). Quando un Eroe usa suddetta azione i suoi poteri magici beneficiano delle regole per i poteri Concentrati, anziché delle normali regole.



59 Test per Resistere con bersagli multipli

Elrond ha lanciato *Ira della Natura*, un potere magico con gittata di 6" che colpisce bersagli multipli. Il giocatore del Male deve vedere quali sono i suoi modelli presi di mira e sceglierne uno che Resista. Dopo aver stabilito i modelli entro la gittata del potere magico, sceglie Fimbul, dato che è quello con più punti Volontà.



60 Durata temporanea

Un Nazgûl ha lanciato con successo *Mesmerismo* su Gandalf. Questo è un potere con durata Temporanea, quindi se Gandalf non riesce a Resistergli ne subirà gli effetti fino alla fase Fine, una situazione davvero brutta per il nostro Mago Grigio.

Poteri magici

Aura di Comando

Durata: Esaurimento
Sfruttando la propria abilità magica e forza di volontà, il mago fortifica la determinazione dei guerrieri che lo circondano, scacciando la paura con parole coraggiose e convincenti.

Fintanto che il potere ha effetto, il lanciatore e tutti i modelli amici entro 6" da esso superano automaticamente qualsiasi test di Coraggio siano obbligati ad effettuare.

Concentrato: la gittata dell'incantesimo è incrementata a 12".

Aura di Spavento

Durata: Esaurimento
Che mormori empie maledizioni o intessa ombre e misteri ingannatori, chi lancia l'incantesimo fa sì che i nemici vedano le loro peggiori paure riflesse sul volto degli alleati del mago.

Sia chi lancia l'incantesimo che tutti i modelli amici entro 6" da lui incutono Terrore (p.83).

Concentrato: la gittata dell'incantesimo è incrementata a 12".

Aura Terrificante

Durata: Esaurimento
Attingendo dalla propria abilità magica, il mago inganna i nemici attorno a sé. Il suo viso diventa immediatamente feroce, il fisico più intimidatorio e gli avversari tremano impauriti.

Finché questo potere ha effetto chi lo ha lanciato incute Terrore, come descritto a p.83.

Concentrato: i modelli che desiderano caricare il mago fintanto che il potere ha effetto devono effettuare i test di Coraggio con 3D6, scartando il risultato più alto.

Comando/Obbligo

Durata: Temporaneo
Tramite la forza della mente, il mago sovrasta la psiche della vittima imponendo la propria volontà. Chi cade preda di questo potere perde il controllo del corpo, muovendosi secondo i desideri di qualcun altro e incapace di difendersi come si deve.

Chi lancia l'incantesimo può muovere il modello bersaglio fino a metà della sua distanza massima di movimento. Può farlo anche se il modello si è già mosso in quel turno. Il movimento non può costringere la vittima a Scavalcare, Saltare, Scalare o Stendersi, ma può portarla nel terreno accidentato e persino farle caricare il nemico. In questo caso non sono richiesti test di Coraggio per caricare i nemici che incutono Terrore (p.83). Può persino costringere la vittima a lasciare un oggetto che sta portando o a Indossare l'Anello (se ce l'ha). Quando il modello ha finito il movimento non può più muoversi per nessun motivo in quel turno.

Infine, la vittima subisce gli effetti del potere magico *Immobilizzamento/Mesmerismo* (vedi pagina accanto).

Concentrato: inoltre il modello bersaglio riduce a 1 i valori di Maestria e Attacchi.

Dardo Nero

Durata: Istantaneo
Il Dardo Nero, *un potere magico misterioso che si conficca nella carne, è un'arma usata solo dai più temibili servitori dell'Oscuro Signore per uccidere da lontano.*

Il modello bersaglio subisce un colpo a Forza 9. Non tirare per Colpire o effettuare i test di Frapposizione. Se lanciato su un modello di Cavalleria l'attaccante sceglie se viene colpito il cavaliere o la cavalcatura. Dardo Nero può essere mirato persino ad un modello ingaggiato in corpo a corpo

Concentrato: un colpo che ferisce infligge D3 Ferite anziché 1

Esaurisci Volontà

Durata: Istantaneo
Questo potere è un assalto diretto contro la volontà della vittima che viene resa ancora più vulnerabile a ciò che seguirà.

Il bersaglio perde D3+1 punti Volontà fino ad un minimo di 0

Concentrato: il bersaglio perde tutti i propri punti Volontà.

Esilio

Durata: Istantaneo
Il mago assale le malefiche creature nonmorte con un'esplosione di luce.

Questo potere ha effetto solo su Spiriti e Nonmorti.
Il modello bersaglio subisce automaticamente 1 Ferita.

Concentrato: il modello bersaglio subisce D3 Ferite anziché 1

Folata Magica

Durata: Istantaneo
Con un gesto il mago scaraventa via il nemico, travolgendo chiunque sia così sfortunato da trovarsi abbastanza vicino.

Il modello bersaglio viene scaraventato di D6" in linea retta, in direzione opposta a chi ha lanciato l'incantesimo e Steso. Tira un dado e muovilo di quel numero di pollici. Gli altri modelli sulla traiettoria del bersaglio vengono spostati di lato e Stesi. Se il bersaglio, o uno dei modelli Stesi, è ingaggiato in combattimento, anche tutti i modelli (amici e nemici) nel medesimo Scontro vengono Stesi. Il bersaglio subisce un colpo a Fo5 mentre ogni altro modello Steso subisce un colpo a Fo3.

Se il modello scaraventato via colpisce un ostacolo o un modello con Forza 6 o maggiore, il suo movimento termina immediatamente. L'ostacolo e il modello (se possiede un valore di Difesa) subiscono un colpo a Forza 3.

Sposta i modelli che si trovano sotto la posizione finale del bersaglio scaraventato via della distanza minima necessaria a poterli Stendere sul tavolo. Nota: anche i modelli sotto l'effetto di Mesmerismo/Obbligo o comunque immobilizzati vengono spazzati via da *Folata Magica*.

Concentrato: il modello bersaglio subisce invece un colpo a Fo6 e gli altri modelli che vengono Stesi un colpo a Fo4 l'uno.

Fortifica lo Spirito

Durata: Esaurimento
Questo potere magico rinvigorisce la tempra e la volontà persino dei guerrieri più logorati dalla battaglia.

Questo potere prende di mira solo chi lo lancia o un modello a contatto di basetta con esso. Finché questo potere ha effetto il modello tira due dadi extra quando effettua i test per Resistere. Tali dadi non riducono la sua scorta di Volontà e si possono tirare anche se al bersaglio non rimangono più punti Volontà o se sceglie di non spenderne.

Concentrato: inoltre il bersaglio aggiunge 1 al più alto risultato del dado quando resiste alla magia.

Furia

Durata: Esaurimento
Scatenando i propri poteri per incrementare l'astio e la rabbia dei seguaci, il mago trasforma i guerrieri che lo circondano in berserker furiosi e indomiti, in grado di ignorare le ferite mortali.

Questo potere magico prende di mira chi lo lancia e tutti i modelli amici della stessa razza entro 6" da esso. Finché l'incantesimo ha effetto i modelli interessati superano automaticamente i test di Coraggio. Inoltre essi ricevono un tiro Fato speciale che viene superato con un risultato di 6 se sono feriti. Questo test viene effettuato subito dopo che è stata subita una Ferita, può essere effettuato prima di altri tiri Fato e può essere alterato dalla Possanza.

Concentrato: il tiro Fato speciale fornito dal potere viene superato con 5+ anziché con 6.

Il tuo Bastone è Rotto!

Durata: Istantaneo
Questo è un raro incantesimo in grado di frantumare i formidabili Bastoni del Potere e solo gli stregoni e i maghi più potenti possono sfruttarlo.

Questo potere distrugge il bastone del modello bersaglio. Tutti i vantaggi dati dal bastone vengono immediatamente perduti (incluso il bonus delle armi a due mani).

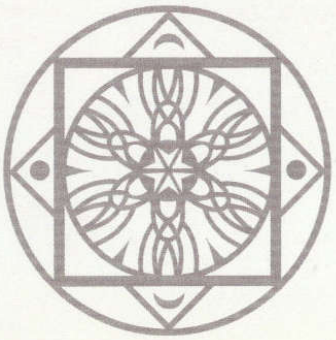
Concentrato: il modello bersaglio subisce inoltre un colpo a Forza 7.

Immobilizzamento/Mesmerismo

Durata: Temporaneo
Anche se può sembrare un incanto senza pretese, la capacità di mesmerizzare o immobilizzare un nemico può cambiare il corso di una battaglia, rendendo la vittima inconsapevole di ciò che le accade attorno e incapace di reagire o scappare. I più sfortunati rimangono completamente senza difese.

Finché questo potere ha effetto, il modello bersaglio non può muoversi (eccetto Arretrare se perde uno Scontro) o tirare. Inoltre, sempre finché ha effetto, la vittima dimezza le proprie caratteristiche Maestria e Attacchi (arrotondando per eccesso) e non può sferrare Colpi se vince un tiro Duello.

Concentrato: le caratteristiche Maestria e Attacchi del bersaglio sono ridotte a 1.



Ira della Natura

Durata: Istantaneo
Scatenando il potere della natura attorno a sé, il mago spazza via i nemici. Che si tratti di un torrente in piena, del vento sferzante o del terreno che trema sotto i piedi, persino il nemico più stabile viene scaraventato a terra.

Tutti i modelli nemici entro 6" da chi ha lanciato l'incantesimo vengono Stesi. I modelli di Cavalleria sono automaticamente considerati aver subito un risultato Si rialza dalla polvere sulla tabella del Disarcionamento (p.52), poi sia il cavaliere che la cavalcatura vengono Stesi.

Concentrato: tutti i modelli nemici entro 6" subiscono un colpo a Forza 2 dopo essere stati Stesi.

Luce Accecante

Durata: Temporaneo
Emettendo un'aura di luce incandescente dalla punta del bastone o dal palmo della mano distesa il mago illumina la zona circostante. I suoi alleati riescono a vedere come se fosse giorno, mentre i nemici vicini vengono storditi dall'improvviso bagliore.

Fintanto che il potere ha effetto, ogni tiro diretto contro chi ha lanciato l'incantesimo o contro un modello entro 6" da esso va a segno solo con un tiro per Colpire pari a 6. Inoltre, un'area dal raggio di 12" attorno al lanciatore viene illuminata come se fosse giorno (perfetto quando il Mago è sottoterra).

Concentrato: la durata diventa Esaurimento.

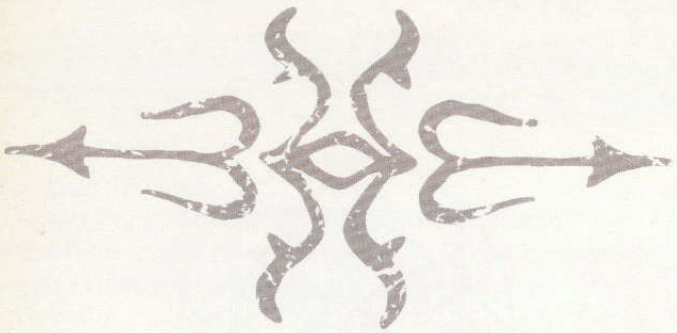
Maledizione

Durata: Istantaneo

Esistono individui molto fortunati destinati a sopravvivere a ferite mortali che ucciderebbero persino i guerrieri più robusti. Tuttavia, le maledizioni nemiche più potenti possono eliminare tale protezione lasciandoli vulnerabili alle lame e agli archi degli avversari.

Il modello bersaglio perde immediatamente un punto Fato.

Concentrato: il modello bersaglio perde tutti i punti Fato che gli rimangono.



Paralisi

Durata: Istantaneo

Si tratta di un potere crudele che rende la vittima del tutto indifesa.

Il bersaglio viene Paralizzato immediatamente. Viene Steso e non può fare nulla finché non si riprende. La vittima inoltre non effettua tiri Duello e quindi perde automaticamente uno Scontro a meno che un amico non la raggiunga.

Al termine della fase di Combattimento il giocatore che controlla i modelli Paralizzati deve tirare un D6 per ognuno di loro: con 6 il modello si riprende e si rimette in piedi. I modelli amici che passano la fase di Combattimento a contatto con il modello Paralizzato e non fanno nient'altro possono tentare di far rinvenire la vittima. Tira un D6 addizionale per ogni modello amico a contatto con il relativo modello Paralizzato e che cerca di rianimarlo. Puoi spendere i punti Possanza per modificare il tiro.

Concentrato: ogni volta che la vittima non ottiene 6 sul tiro per riprendersi subisce un colpo a Forza 5.

Prosciuga Coraggio

Durata: Istantaneo

Nemmeno gli Eroi migliori possono avere i nervi saldi per sempre, specialmente quando la magia dei nemici ne rode la determinazione. Poco alla volta il loro valore viene prosciugato.

Il modello bersaglio riduce di 1 la propria caratteristica Coraggio per la durata della battaglia, fino ad un minimo di 1. Questo potere può avere effetto più volte sullo stesso bersaglio, riducendone ogni volta il Coraggio.

Concentrato: il modello bersaglio riduce la propria caratteristica Coraggio di D3 anziché di 1.

Raggela Anima

Durata: Istantaneo

Si tratta di un ignobile potere che attacca l'essenza vitale d vittima. Ignorando le difese fisiche come cotenna, armatur scudo, Raggela Anima *risparmia solo chi possiede una for volontà sufficiente a resistere.*

Il modello bersaglio subisce una Ferita esattamente cc se fosse stato colpito in combattimento. Se lanciato su modello di Cavalleria l'attaccante sceglie se la Ferita v subita dal cavaliere o dalla cavalcatura. *Raggela Anima* mirare persino a bersagli ingaggiati in combattimento

Concentrato: inoltre, tutti gli altri modelli (amici e ne entro 3" dal bersaglio iniziale subiscono un colpo a Fo

Rinforzare la Volontà

Durata: Istantaneo

Questo potere offre rinnovamento a chi si trova agli sgoccioli coraggio e della forza d'animo.

Chi lo lancia può usare questo incantesimo per dare ur punto Volontà ad un Eroe amico entro la gittata. La Vol del bersaglio può essere incrementata oltre il valore ini e questo potere può essere usato anche se il bersaglio h iniziato la partita senza punti Volontà.

Concentrato: il bersaglio riceve D3 punti Volontà anzich

Rinnovamento

Durata: Istantaneo

Le ferite si rimarginano, le ossa si saldano e i guerrieri stanc malmessi ritornano in forze e pronti all'azione.

Il bersaglio recupera una singola Ferita perduta in precedenza in battaglia.

Concentrato: il modello recupera invece D3 Ferite perdu

Spaventa Cavalcatura

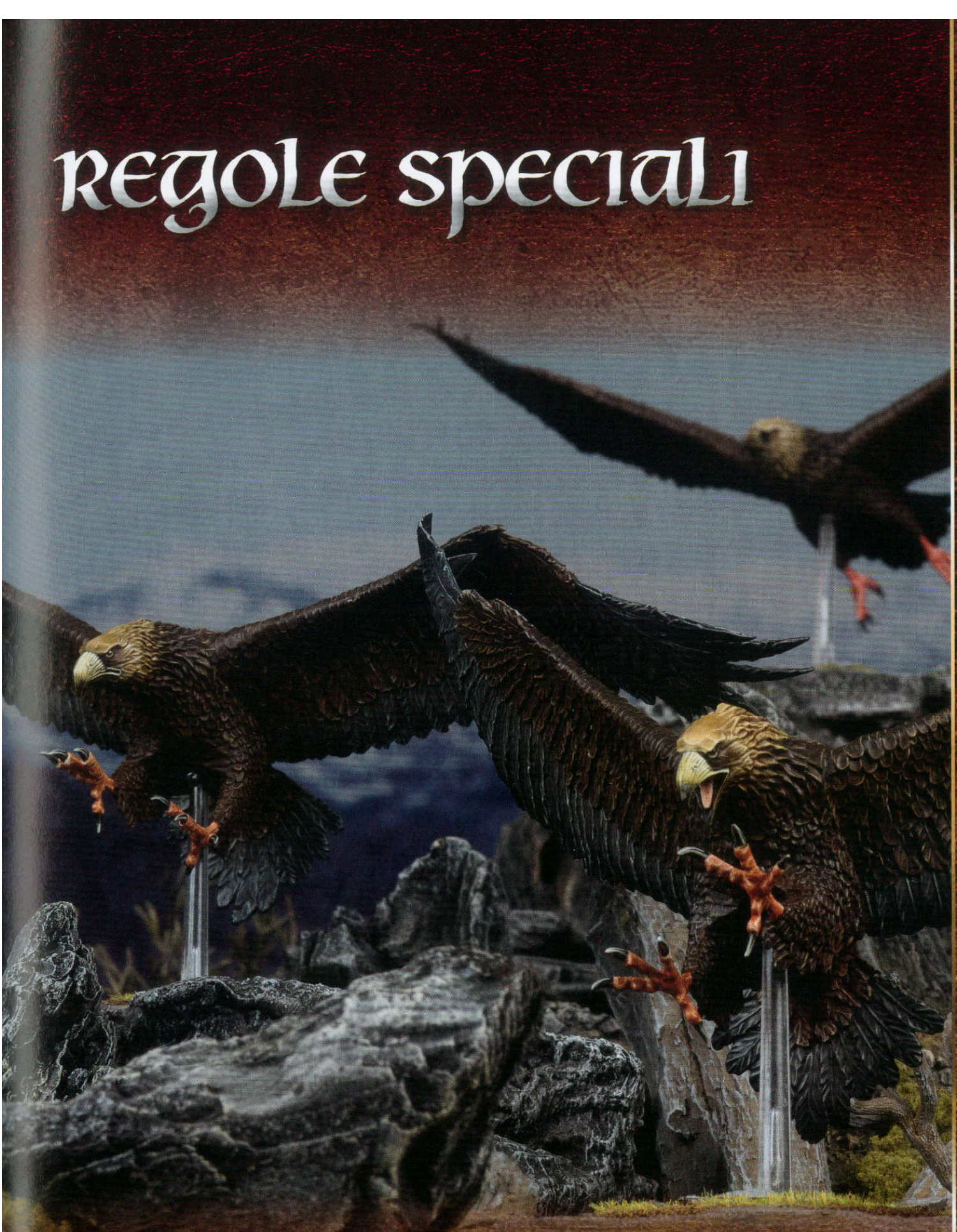
Durata: Istantaneo

Raggiungere la mente di una semplice bestia è molto più facile sopraffare la volontà di un guerriero determinato. Usando i p poteri magici il mago può creare una forte sensazione di panic un destriero, facendolo impennare e disarcionare il cavaliere.

Il potere può essere diretto solo contro modelli in arcion (anche quelli su cavalcature mostruose). Il cavaliere vien immediatamente sbalzato di sella e la cavalcatura fugge campo di battaglia. Rimuovi quest'ultima dal gioco e tir sulla tabella del Disarcionamento per stabilire gli effetti della caduta (p.52).

Concentrato: anche tutti i modelli nemici entro 3" dal bersaglio iniziale subiscono gli effetti dell'incantesimo.

Regole speciali



'Se io dico che è uno scassinatore, scassinatore è, o lo sarà al momento opportuno. Ha più talento di quanto voi non possiate indovinare.'

Gandalf, Una riunione inaspettata

Molti dei Guerrieri, Mostri ed Eroi della Terra di Mezzo hanno abilità fuori dal comune. Dai combattenti esperti che passano da uno stile di combattimento ad un altro senza problemi, ai fanti così coraggiosi da riuscire a guardare la morte in faccia. Si tratta delle regole speciali, possedute da molti Eroi e Guerrieri de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*. Qui presentiamo le più comuni per una consultazione più agevole.

Abitante della Montagna

Chi dimora sui passi e ghiaioni montani riconosce i pericoli derivanti dal viaggiare nei luoghi rocciosi ed elevati della Terra di Mezzo.

Gli Abitanti della Montagna possono ripetere qualsiasi test per Scavalcare, Saltare e Scalare. Inoltre possono attraversare le zone rocciose considerate terreno accidentato come se fossero terreno sgombro.

Abitante delle Caverne

I regni sotterranei della Terra di Mezzo sono abitati da esseri astuti e furtivi che si arrampicano e balzano sulle rocce con facilità.

Gli Abitanti delle Caverne sommano 1 a tutti i test per Saltare, Scavalcare e Scalare. Inoltre non subiscono penalità quando combattono al buio.

Arciere Esperto

I migliori arcieri possono falciare i nemici con incredibile precisione sostenendo un volume di fuoco che desta ammirazione nei compagni.

Questo modello può tirare due volte nella fase di Tiro, anziché una. Tali colpi possono essere risolti uno alla volta, quindi il modello può mirare allo stesso bersaglio due volte o a due bersagli diversi una volta ciascuno, come desidera.

Arma flagello

Queste armi vennero forgiate in epoche passate durante guerre basate sull'odio e sulla sopravvivenza disperata. Incantate per uccidere i nemici più terribili, esse sono più micidiali dell'acciaio!

Le armi flagello hanno un effetto particolare contro alcuni nemici: ciò viene presentato nel profilo del possessore come Flagello X, dove X indica una specifica razza. Una Ferita da un'arma con questa regola speciale (dopo che sono stati effettuati i tiri Fato) infligge non 1, ma D3 Ferite ai modelli di quella razza. Ad esempio, un modello con la regola speciale Flagello degli Elfi infligge D3 Ferite ad ogni colpo andato a segno contro gli Elfi.



Cavaliere Esperto

Alcuni si allenano fin da piccoli a cavalcare con agilità e sicure

Finché è in arcione, un Cavaliere Esperto può ripetere i di dado quando effettua test per Scavalcare, Nuotare e p Disarcionamento.

Finché è in arcione, un Cavaliere Esperto con scudo e a ottiene comunque il bonus di +1 alla Difesa. Se il mode smonta, perde il bonus dello scudo.

Inoltre, un Cavaliere Esperto può raccogliere un oggett leggero senza dover smontare prima (p.85).

Creatura dei Boschi

Esistono molti esseri che si trovano a proprio agio tra rami e r quanto sul terreno sgombro.

Un modello con questa regola speciale può attraversare fo e boschi considerati terreno accidentato come se fossero terreno sgombro. Nota che ciò non significa che possono Scalare automaticamente il terreno in quelle aree, né muo attraverso i tronchi d'albero o scavalcare gli ostacoli caduti

Difensore Giurato

Si tratta di una guardia del corpo speciale che ha pronunciat il solenne giuramento di proteggere un individuo particolare. Fintanto che gli rimane al fianco egli è totalmente devoto e lo difende con tenacia.

All'inizio della partita questo modello deve scegliere un della propria armata da difendere, a meno che le sue regc speciali non indichino già un particolare Eroe. Fintanto c questo modello si trova entro 12" dall'Eroe che difende, supera automaticamente qualsiasi test di Coraggio che de effettuare.

Frecce Avvelenate

Una delle tattiche preferite da Haradrim e altri guerrieri mal è intingere le punte delle frecce nel veleno, in modo che persir ferite più piccole abbiano effetti deleteri.

I modelli con questa regola speciale devono ripetere i risu pari a 1 quando tirano per Ferire con gli attacchi da tiro.

Guardia del Corpo

Le guardie del corpo pronunciano giuramenti di fedeltà incrollal preferiscono combattere fino alla morte anziché fuggire dal nem

Se nella tua armata hai modelli con questa regola specia all'inizio della partita scegli un solo Eroe fra quelli del t esercito che tutti loro proteggeranno. Fintanto che l'Eroe scelto è in vita e sul tavolo, i tuoi modelli con questa reg speciale superano automaticamente i test di Coraggio.

Se nella tua armata hai contingenti alleati (p.101), scegli un Eroe da ogni contingente che abbia almeno un mode con questa regola speciale. Qualsiasi modello Guardia d Corpo proteggerà l'Eroe scelto del proprio contingente.

Impavido

C'è chi non teme nemmeno gli orrori peggiori della Terra di Me

Questo modello supera automaticamente i test di Coraggio, ma non può usare le regole per Farsi Scudo (p.74).

In Fiamme

Il fuoco è un'arma letale contro gli esseri viventi. Nel furore della battaglia pochi guerrieri hanno la prontezza di spirito di estinguere le fiamme che li minacciano.

È possibile che un modello sia In Fiamme per svariate cause. Quando succede esso subisce immediatamente un colpo a Forza 9. Se sopravvive ne subisce un altro a Forza 5 in ogni fase Fine finché il fuoco non viene spento.

Per estinguere le fiamme il modello deve Sdraiarsi e Strisciare di 1", a quel punto il fuoco si spegne subito.

Infame

Alcuni hanno fatto dell'assassinio una forma d'arte. Sono esseri spietati che combattono ancora più coraggiosamente quando il nemico è in inferiorità numerica, circondato o del tutto ignaro!

Questo modello riceve +1 al proprio tiro per Ferire quando colpisce i modelli Intrappolati. Questo bonus è cumulativo con altri, ad esempio con quello delle armi a due mani.

Male Antico

Nella Terra di Mezzo dimorano ancora esseri la cui malvagità è sconfinata: persino vedere una di tali creature è segno di sventura.

Qualsiasi modello nemico entro 18" da questo modello subisce una penalità di -1 al proprio Coraggio. Nota che ciò non è cumulativo con altre penalità simili come quelle fornite dai Tamburi dei Goblin, la regola speciale Messaggero del Male e così via.

Massiccio

Alcuni guerrieri sono incredibilmente forti e possono sostenere fardelli che schiaccerebbero quelli meno muscolosi.

Quando un modello con questa regola speciale combatte con armi a due mani non subisce la penalità ai propri tiri Duello.

Inoltre, i modelli Massicci possono trasportare un oggetto pesante e muoversi dell'intera distanza di movimento.

Messaggero del Male

L'Oscuro Signore ha molti servi malvagi e crudeli che spargono paura ovunque passino.

Qualunque modello nemico entro 12" da un Messaggero del Male subisce una penalità di -1 al proprio Coraggio. Nota che ciò non è cumulativo con altre penalità simili, come i Tamburi dei Goblin, la regola speciale Male Antico ecc.

Resistente alla Magia

Chi ha una volontà debole può essere soggiogato facilmente da un abile mago, ma esistono esseri dotati di forza di spirito o altri attributi che li rendono resistenti alla magia nemica.

Se questo modello viene preso di mira da un potere magico e non ha punti Volontà per resistergli, può comunque effettuare un test per Resistere con un singolo dado.

Rovina dei Re

Abili avvelenatori, esperti nell'arte dell'uccidere: qualcuno nella Terra di Mezzo vende i propri talenti omicidi.

Questo modello deve ripetere tutti i tiri per Ferire falliti.

Terrore

Dalle bestie torreggianti agli orrori arcani, a molte creature nella Terra di Mezzo basta la sola presenza a far gelare il sangue e far capitolare i guerrieri in preda alla paura.

Se un modello ne vuole caricare un altro dotato di questa regola speciale, deve effettuare un test di Coraggio prima di muoversi. Se lo supera può caricare normalmente. Se lo fallisce, il modello non carica e non può muoversi affatto in questo turno.

A volte un modello incute Terrore solo in certi nemici. In questi casi le creature che ne vengono influenzate sono elencate chiaramente e solo tali modelli devono effettuare i test di Coraggio prima di caricare suddetto modello.

Tira le Pietre

Nella Contea tirare i sassi è considerata una specie di forma d'arte e una pietra lanciata come si deve può stordire o addirittura uccidere un nemico ignaro. Altre creature hanno un'inclinazione simile per scagliare oggetti e, sebbene meno precisi, sono molto più letali.

Questo modello può decidere di non muoversi affatto nella fase di Movimento e dichiarare che si sta abbassando a raccogliere una pietra. Nella fase di Tiro può poi effettuare un attacco da tiro con gittata di 8" e Forza 1. Quando Tirano le Pietre alcuni modelli (come i Troll o gli Ent) possiedono gittate e valori di Forza specificati nel proprio profilo.

Veleno

Le zanne dei ragni giganti e di molte altre creature sono velenose.

I modelli Velenosi devono ripetere i risultati pari a 1 quando tirano per Ferire. Inoltre, un modello ucciso da una creatura con questa regola speciale potrebbe non essere morto: se stai giocando una serie di partite influenzate dai risultati delle precedenti, colloca tali modelli da una parte e tira un D6 per ognuno al termine della partita. Con 4+ si riprendono dal veleno (ciò può significare che se la loro fazione perde lo scenario, possono essere vivi quando vengono mangiati).

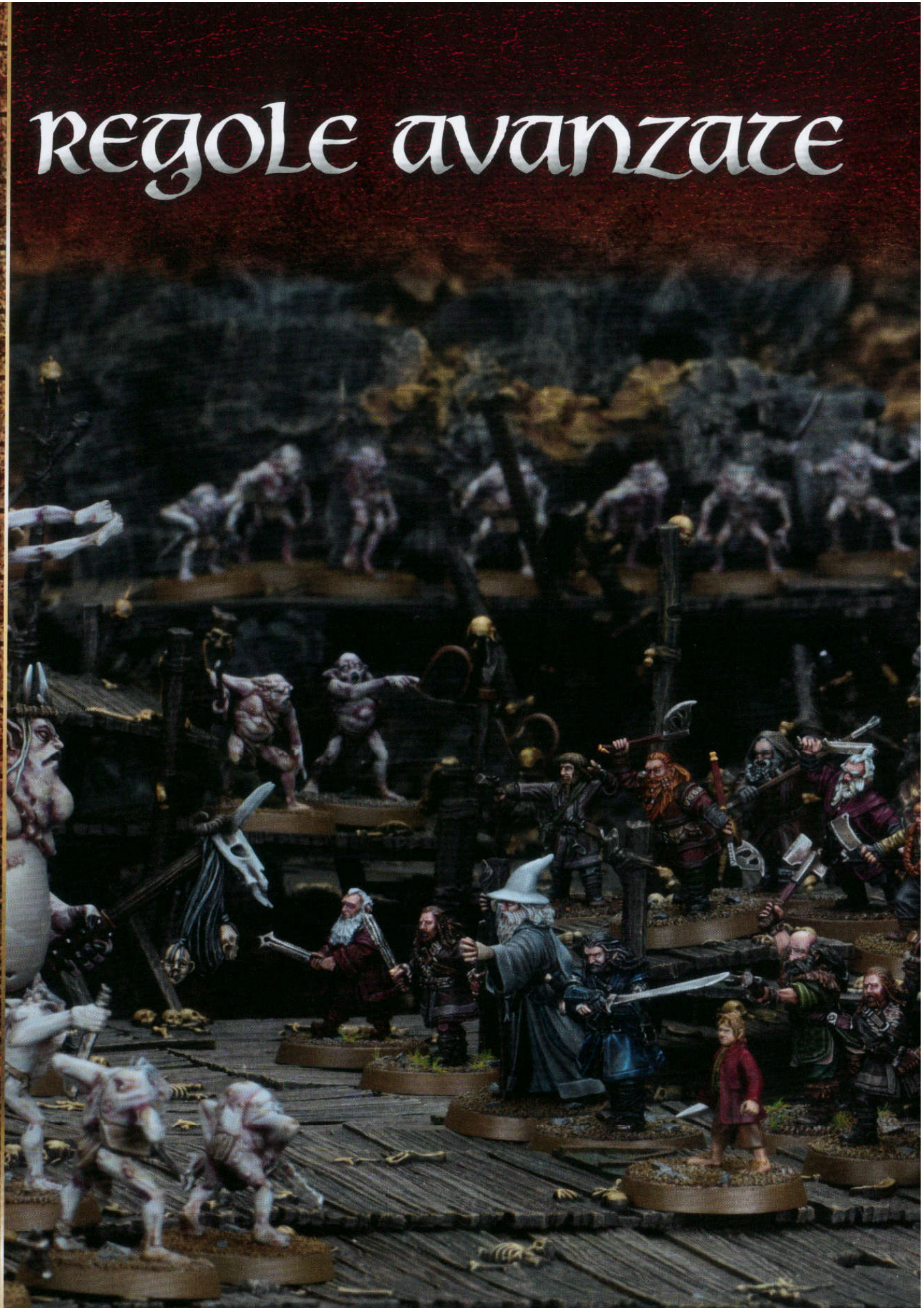
Volo

Da Gwaihir e le Grandi Aquile ai Nazgûl su Creatura Alata che sorvolano la Terra di Mezzo in cerca dell'Unico Anello, il dono del volo è un grande vantaggio per chi lo possiede!

Quando questo modello si muove può ignorare tutti i modelli ed i terreni che si frappongono, volando sopra edifici, boschi e così via. Il modello non può terminare il movimento all'interno di boschi o su nessun terreno su cui la basetta sia instabile (rocce piatte, colline e simili vanno bene, ma non cercare di appoggiare il modello in modo precario su alberi, tetti inclinati ecc).

Inoltre, un modello con questa regola speciale può passare 'sopra' le zone di controllo nemiche senza caricare il relativo modello, fintanto che termina il proprio movimento fuori dalla zona di controllo.

Regole avanzate



'Con un tonfo, cadde in acqua, nell'acqua fredda e scura col barile sopra di sé.'

La Botte piena, la guardia ubriac

In questa sezione si parla di alcune regole importanti nel Gioco di battaglie strategiche *dello Hobbit: un viaggio inaspettato*, ma che compaiono solo in taluni scenari o in circostanze insolite. Potrai trovarle piuttosto utili se crei da solo le tue avventure.

Terreni acquosi

Dai fiumi impetuosi ai guadi placidi, l'acqua spesso fa la sua comparsa nelle battaglie e nelle avventure della Terra di Mezzo.

Acqua bassa

Le acque basse sono zone acquose che presentano rischi minimi per chi le attraversa, come ruscelli, piccole pozze e guadi. Sebbene rallentino in qualche modo i modelli, è improbabile che li danneggino. Questi tipi di terreni sono accidentati per tutti i modelli, tranne che per cavalli, Warg, Cavalleria e Mostri, che ignorano le acque basse e le considerano terreni sgombri. Tuttavia, se qualsiasi modello viene Steso quando si trova in acque basse (inclusi Warg, Mostri ecc), deve effettuare un test di Nuoto all'inizio della sua successiva fase di Movimento; tira un D6 e confronta il risultato con la tabella per Nuotare a destra.

Acqua profonda 61

L'acqua profonda indica tutti quei luoghi acquosi in cui un modello non può appoggiare i piedi sul fondo senza annegare. Ogni modello che entra in acque profonde deve effettuare immediatamente un test per Nuotare e deve rifarlo all'inizio di ogni fase di Movimento che comincia nell'acqua. I modelli in acqua profonda non possono tirare.

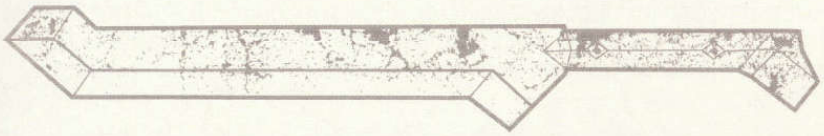


Tabella per Nuotare

D6	Risultato
1	**Affonda.** Il modello è sopraffatto dal peso dell'equipaggiamento (o non sa nuotare) e annega. Rimuovilo come perdita.
2-5	**Nuota.** Il modello può muoversi nell'acqua fino a metà della distanza di Movimento che gli rimane.
6	**Nuota con vigore.** Il modello può muoversi nell'acqua della distanza di Movimento che gli rimane.

Nota: i modelli molto carichi possono annegare nelle acque profonde a causa del peso. I seguenti modificatori devono essere applicati, quando è possibile, quando si effettua un test per Nuotare.

+1	Il modello è in arcione
-1	Il modello indossa un'armatura pesante o un'armatura nanica.
-1	Il modello indossa un'armatura nanica pesante
-1	Il modello porta uno scudo
-1	Il modello porta uno stendardo

Trasportare oggetti

Nel corso di avventure e battaglie ai nostri viaggiatori e combattenti capitano decine di situazioni in cui devono portare oggetti di varie dimensioni, da scale d'assedio e cariche esplosive, a chiavi, anelli o addirittura prigionieri. Ovviamente più l'oggetto è pesante ed ingombrante, più forzuto deve essere chi intende portarlo.

I fardelli ricadono in tre categorie: leggeri, pesanti e altri modelli.

Oggetti leggeri

Gli oggetti leggeri sono cose piccole e non modelli veri e propri: chiavi, anelli, pozioni o anche armi. Quando uno scenario ti richiede di tenere traccia di tali oggetti, ciò è scritto chiaramente nelle regole speciali: puoi farlo collocando un segnalino di qualche tipo o una moneta sul tavolo da gioco.

Un modello può raccogliere tale oggetto arrivando a contatto di basetta con esso. L'oggetto può essere passato da un modello ad un altro: muovi semplicemente il possessore a contatto di basetta con il nuovo modello e dichiara chi ce l'ha ora.

Un oggetto leggero può essere mosso una sola volta e passato di mano solo una volta in ogni fase di Movimento: non è possibile quindi fare giochetti tipo 'staffetta' con esso.

Nota che se l'oggetto è per terra, i modelli in arcione devono smontare prima di raccoglierlo, a meno che non abbiano la regola speciale Cavaliere Esperto.

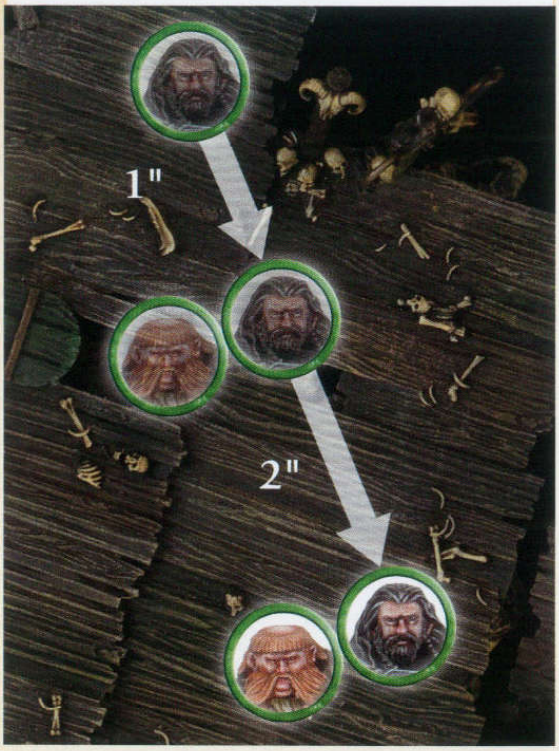


61 Esempio di test per Nuotare

Bilbo Baggins ha perso uno Scontro con Fimbul e ora si ritrova nel fiume. Deve effettuare subito un test per Nuotare. Ottiene 5, quindi non annega. All'inizio della sua fase di Movimento nel turno seguente deve tirare ancora. Questa volta ottiene 6 e, sfidando gli stereotipi sugli Hobbit, nuota con vigore verso la sponda del fiume muovendosi della sua massima distanza di movimento.

62 Oggetti pesanti

Thorin vuole portare un oggetto pesante. Si muove di 1" per arrivare a contatto di basetta con esso, poi lo raccoglie. Desidera spostarsi ancora, quindi dimezza il suo movimento rimanente di 4", muovendosi di 2" mentre trasporta l'oggetto.



Oggetti pesanti 62

Gli oggetti particolarmente grandi o ingombranti sono considerati oggetti pesanti ai fini delle regole. Possono includere scale d'assedio cariche esplosive o simili. Essi di solito sono abbastanza grossi da e normalmente rappresentati da una miniatura.

Un modello può portare un oggetto pesante muovendosi a contatto basetta con esso. Fintanto che lo trasporta, la sua distanza massima movimento viene dimezzata. Se due o più modelli lo trasportano ins possono muoversi senza penalità. Nota che due o più modelli che trasportano insieme un oggetto pesante si muovono simultaneamen facendo eccezione alle normali regole del Movimento. Un oggetto pesante può essere mosso una sola volta in ogni fase di Movimento.

I modelli che trasportano un oggetto pesante devono lasciarlo prim caricare. Se un modello che trasporta un oggetto pesante viene cari da un nemico, colloca l'oggetto a contatto di basetta con chi lo port (in modo che non intralci lo Scontro). Se sono in due a trasportare l'oggetto e solo uno viene caricato, l'altro diventa immediatamente l'unico portatore dell'oggetto.

Cavalleria e Cavalleria Mostruosa non possono portare oggetti pesa tranne caricare come passeggero sul cavallo un alleato svenuto (p.8 I Mostri considerano gli oggetti pesanti allo stesso modo in cui gli a modelli considerano gli oggetti leggeri.

Portare altri modelli (prigionieri, alleati svenuti e cadaveri...)

Può capitare che un modello debba trasportare un alleato caduto o prigioniero. Il peso del modello che viene trasportato (in relazione muscoli del portatore) determina come viene considerato il fardello

Un modello è un oggetto leggero se il proprio valore di Difesa è la n o meno della Forza del portatore. È invece un oggetto pesante se il proprio valore di Difesa è maggiore di metà della Forza del portator



Passeggeri 63

Nel furore della battaglia, o al culmine di uno scontro audace, può capitare che un combattente monti in sella dietro un amico o un alleato.

Le regole dei passeggeri di solito non sono usate nelle partite a Punti Scontro, piuttosto in alcuni scenari. Ovviamente sentiti libero di usarle nelle tue battaglie, se lo desideri.

Negli scenari che richiedono ad un modello di viaggiare come passeggero assieme ad un'altra miniatura in arcione, sostituisci il modello in questione con uno adatto o colloca il passeggero sopra o accanto alla basetta della cavalcatura.

Montare

Un modello può montare come passeggero muovendosi a contatto di basetta con un modello di Cavalleria (o se un modello di Cavalleria arriva a contatto di basetta con esso) ed effettuando un test per Scavalcare. Con 1 non riesce a montare e nessuno dei modelli può muoversi ulteriormente in quel turno. Con 2-5 il modello monta con successo, ma nessuno dei due può muoversi ulteriormente in quel turno. Con 6 il modello monta con successo e il modello di Cavalleria può continuare a muoversi, sottraendo dalla propria distanza massima di movimento la distanza percorsa in quel turno dal passeggero.

Smontare

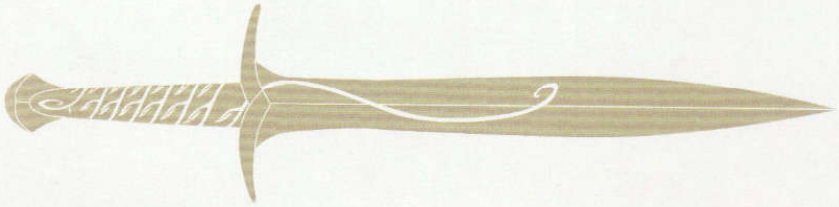
Un passeggero può smontare in qualunque punto del movimento del modello di Cavalleria, semplicemente colloca il modello a piedi a contatto di basetta e poi continua a muovere il modello di Cavalleria, se desideri. Nota, però, che un passeggero che smonta in questo modo non può muoversi ulteriormente in quel turno.

Colpire i passeggeri

Fintanto che un modello funge da passeggero non può tirare o combattere in corpo a corpo, anche se può essere colpito dai nemici.

Quando si tira ai modelli di Cavalleria con passeggeri, qualsiasi colpo diretto contro il cavaliere potrebbe invece colpire il passeggero. Tira un D6: con 1-3 colpisce il passeggero, con 4-6 il cavaliere. I colpi in combattimento possono essere mirati a uno dei due modelli a discrezione dell'attaccante.

Se il cavaliere viene disarcionato, ucciso o smonta, il passeggero viene automaticamente disarcionato e deve tirare immediatamente sulla tabella del Disarcionamento (p.52).



Rinforzi 64

Mentre la battaglia infuria altri guerrieri accorrono nella mischia attirati dal clangore dello scontro.

I rinforzi in genere entrano in gioco dopo che un giocatore ha mosso tutti i propri modelli in una specifica fase di Movimento. Per far arrivare un modello sul tavolo per prima cosa collocalo a contatto di basetta con il bordo adatto. Poi il modello può muoversi come di consueto, tranne per il fatto che non può caricare in quella fase di Movimento.

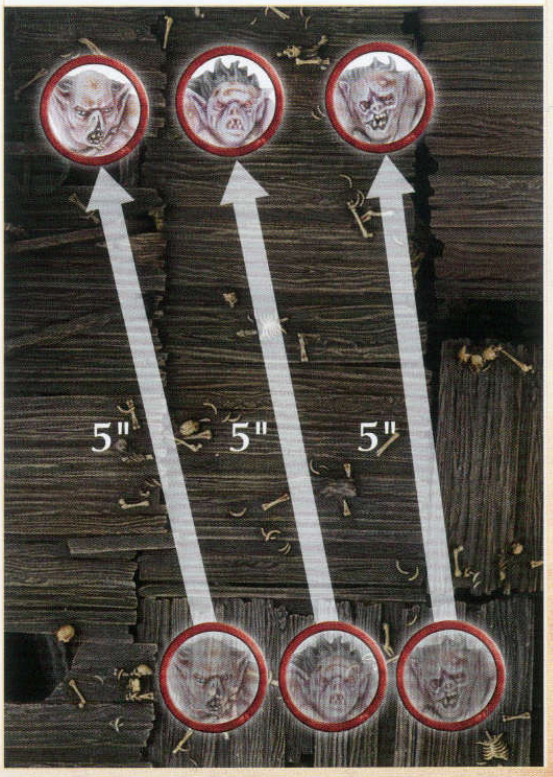
63 Passeggeri

Legolas Verdefoglia a cavallo desidera raccogliere Gimli. Arriva accanto al suo amico Nano e si ferma. Gimli poi effettua un test per Scavalcare e salire in sella e ottiene 5: un successo che gli permette di cavalcare come passeggero.

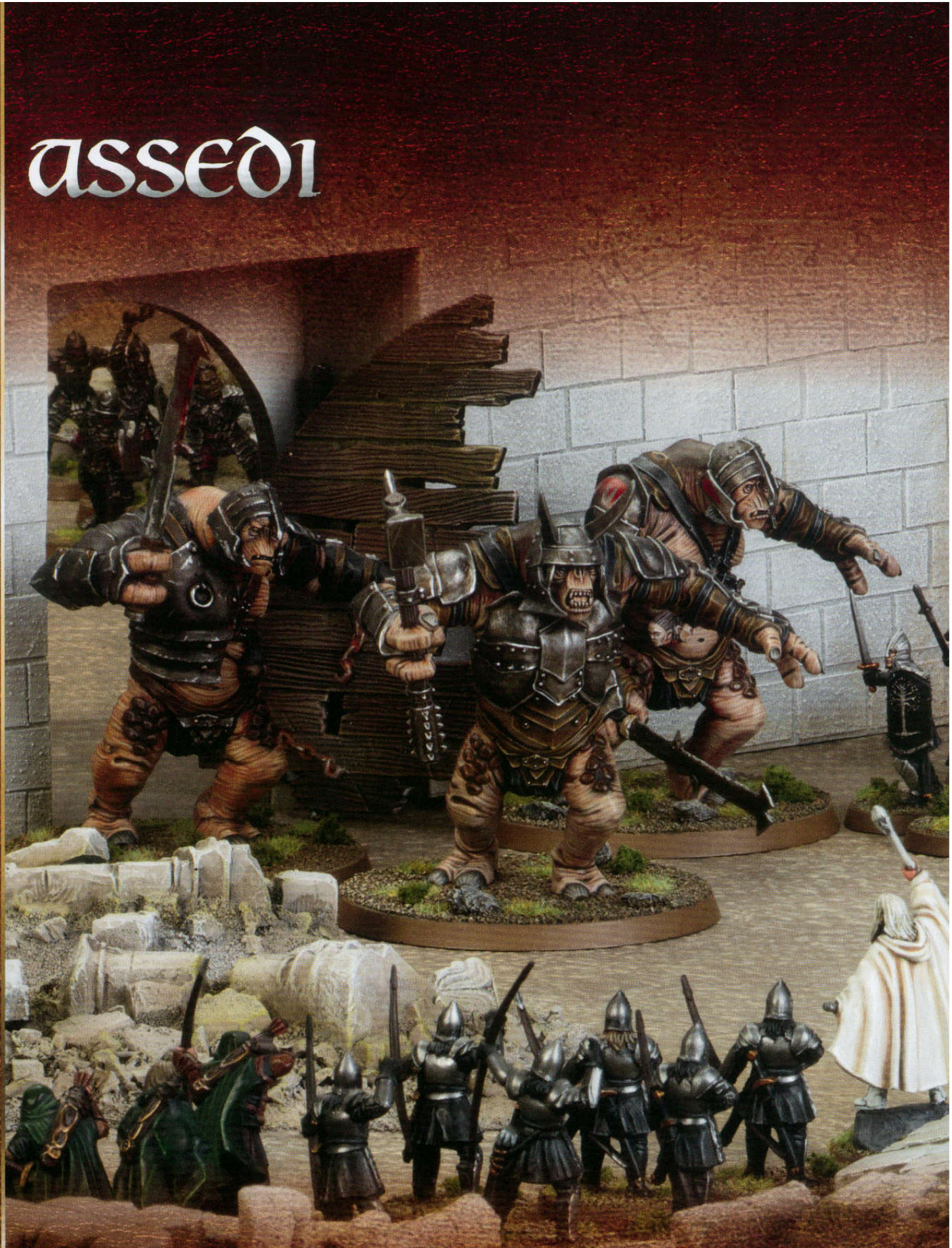


64 Rinforzi

Nelle profondità della Città dei Goblin continuano ad arrivare nemici nella lotta contro la Compagnia di Thorin. Tre Goblin sono pronti ad entrare e quindi, uno alla volta, vengono collocati a contatto con il punto di ingresso e poi mossi della loro distanza massima di movimento. Essendosi mossi come rinforzi in questo turno, non possono caricare nessuno.



Assedi



'Il mondo cambia e tutto ciò che un tempo era forte ora si rivela insicuro. Come potrà mai una torre resistere a una tale valanga e a un odio così implacabile?'

Re Théoden al fosso di H

Dall'assedio al Fosso di Helm allo scontro davanti al Cancello Nero di Mordor, fino alla Battaglia dei Campi del Pelennor, molte delle più grandi battaglie della storia della Terra di Mezzo comprendono assedi sanguinosi ed esaltanti in cui un'armata si avventa sulle mura del castello nemico. In queste pagine troverai regole e consigli per creare un assedio tutto tuo.

Castelli e fortezze

Queste regole sono ideate per aiutarti a combattere attorno a fortificazioni difensive, ricreando il pericolo e il brivido dati dall'assediare un castello o difendere le mura da attaccanti determinati. Castelli e fortezze sono composti da due elementi principali: mura e ingressi.

Mura: le mura difensive appositamente costruite che sono più alte di un modello non possono essere Scalate, tranne che dai Ragni. Per assaltare i difensori sulle mura i modelli hanno bisogno di una scala d'assedio. Tale restrizione si applica anche a palizzate di legno, mura di pietra e simili. Non assumiamo che sia possibile abbattere le mura: in un assedio le regole sono già abbastanza complicate.

Cancelli, porte e botole: fortezze e castelli hanno inevitabilmente porte e ingressi; essi tendono ad essere i punti deboli della struttura e possono essere attraversati e distrutti.

Muoversi nelle fortezze 65

I modelli si muovono nelle fortezze esattamente come nel resto del campo di battaglia. Le scalinate sono terreno sgombro e, analogamente alle passerelle, possono essere percorse senza penalità.

Muoversi attraverso porte, cancelli e botole

I difensori possono attraversare liberamente cancelli, porte e botole. Gli attaccanti devono abbatterli se vogliono passare (p.90).

Muoversi all'interno di una fortezza

In base alla configurazione della fortezza potrebbero esserci passaggi o botole che conducono a stanze interne e scalinate. In tali casi occorre concordare il movimento necessario affinché un modello vi passi attraverso.

Scale

I modelli possono salire e scendere i gradini senza penalità al movimento. Se una scalinata è poco ripida anche i modelli in arcione possono salire e scendere; i giocatori devono concordarlo prima che la partita inizi.

Combattere sulle scale 66

Il combattimento sulle scale avviene come da qualsiasi altra parte, con un'unica eccezione: un modello che perde uno Scontro e deve Arretrare scendendo da una scalinata può cadere. Prima che l'attaccante sferri Colpi chi perde deve tirare un D6; con 1-3 scivola, cade e diventa Steso.

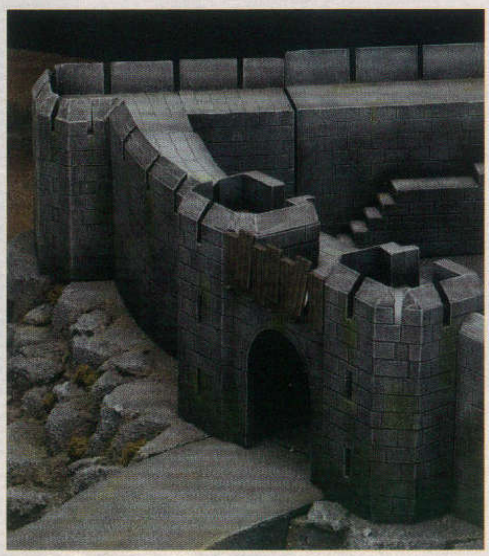
Assaltare le fortezze

Solitamente l'armata di un giocatore è all'esterno della fortezza e quella dell'avversario all'interno. Attaccare una fortezza è semplice in linea di principio, ma difficile nella pratica: gli attaccanti devono fare breccia attraverso le porte o scalare le mura!

Castelli personalizzati

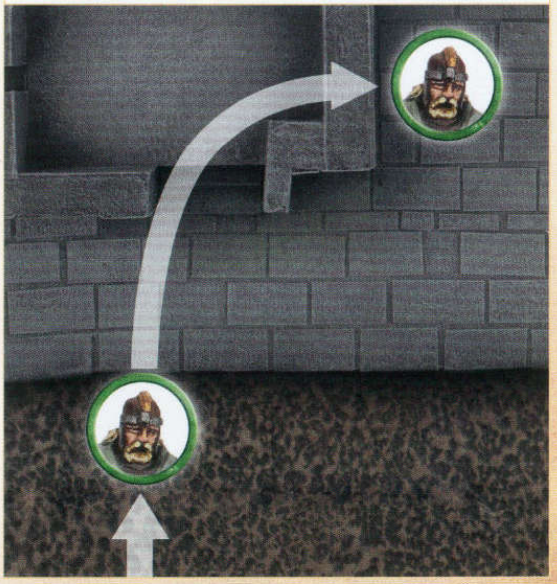
Queste regole sono state scritte per partite che usano i castelli a nostra disposizione. Ovviamente molti hobbisti vorranno costruire dei castelli tutti loro con elementi non contemplati in questa sezione (oppure vorranno usare tali elementi in modo diverso).

Se è il caso della fortezza che intendi utilizzare, usa queste regole come base, modificandole per rendere le tue partite il più divertenti possibile.



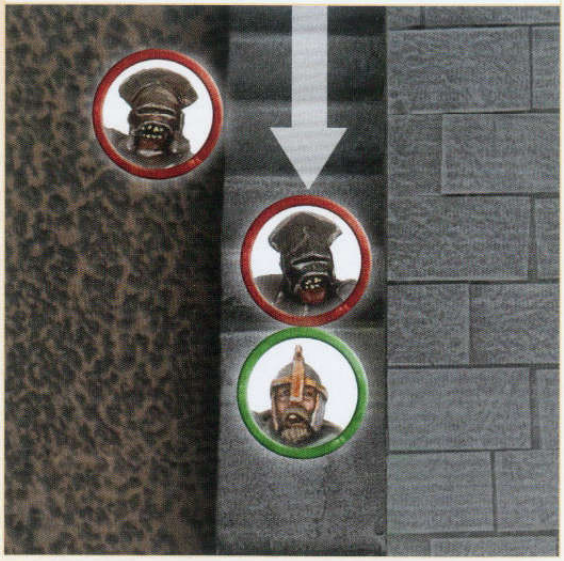
65 Muoversi nelle fortezze

Un Guerriero di Rohan cerca di salire su una scalinata interna. I giocatori hanno concordato che se il modello entra in questo turno nella fase di Movimento, esce dal passaggio nella fase di Movimento seguente, conservando metà del proprio movimento.



66 Combattere sulle scale

Gli Uruk-hai sciamano sulle scalinate del Fosso di Helm. Visto che sono in basso, se perdono il tiro Duello contro il Rohirrim difensore devono tirare per vedere se scivolano e cadono. Se invece perde il difensore non rischia di cadere, perché la sua posizione è più salda.



67 Combattere sulle scale d'assedio

Gli Uruk-hai attaccano dalle scale d'assedio. Il combattimento viene trattato come uno Scontro attraverso una barriera descritto a pagina 44. Se l'Uruk vince ed uccide l'avversario attraversa automaticamente le mura; se perde può cadere a terra e subire danni addizionali.



Attaccare i cancelli (e le porte)

Un modello a contatto di basetta con un cancello o un passaggio può attaccarlo nella fase di Combattimento come se si trattasse di un modello nemico. L'attaccante vince automaticamente lo Scontro e tira per Ferire contro la Difesa della porta. Ogni Colpo a segno causa una Ferita. Anche gli attacchi da tiro con Fo5 o superiore possono danneggiare le porte, ma non quelli con Fo4 o meno.

Tentare un'arrampicata

L'Arrampicata, termine che indica l'assedio ai bastioni di un castello o una fortezza, permette ai guerrieri di attraversare le mura di una fortificazione nemica. Per riuscirci devono arrampicarsi sulle scale e battersi con i difensori in cima agli spalti.

Scale d'assedio

Le scale d'assedio sono oggetti pesanti (p.86). Se non sono portate da nessuno possono essere attaccate: hanno Difesa 8, 2 Ferite e perdono automaticamente i tiri Duello. Se i modelli con scale d'assedio si muov a contatto di basetta con un muro la scala è sollevata automaticament collocala in posizione. I difensori possono distruggere una scala d'ass se sono a contatto con essa e non ci sono attaccanti sopra o a contatto basetta con essa (vedi Spingere via le scale d'assedio più avanti).

Combattere sulle scale d'assedio 67

I modelli possono arrampicarsi sulle scale d'assedio proprio come se fossero normali scale (p.28). Un modello può anche caricare un difensore sulle mura da una scala; in tal caso lo Scontro viene risolto come uno Scontro attraverso una barriera (p.44).

Se un modello sulla scala perde uno Scontro c'è una possibilità che cada. Tira un D6, con 1-3 il modello precipita e subisce danni da cad come di consueto. Inoltre, se il combattende cade, tira un D6 per cias modello sulla scala sotto quello caduto; con 1-3 cade anch'esso.

Spingere via le scale d'assedio

Se un modello sugli spalti è vicino all'estremità di una scala d'assedi può provare a spingerla al suolo durante la fase di Movimento (a pat che non ci sia un attaccante in cima alla scala, in tal caso deve prima ingaggiarlo in combattimento). Tale azione consuma ogni movimen eventualmente rimasto al modello.

Tira un D6: con 4+ la scala precipita. Aggiungi 1 al tiro per ogni modello extra che aiuta a spingere e applica una penalità di -1 per ciascun modell sulla scala. I mostri modificano questo tiro di dado di 3.

Arieti d'assedio

Un ariete è un'arma d'assedio speciale usata per sfondare le porte. Solitamente si tratta di un grosso tronco portato o spinto contro il bersa Gli arieti d'assedio sono oggetti pesanti (p.86). Nel caso di un ariete mo imponente puoi incrementare il numero di modelli necessari a trasport

Sfondare cancelli e porte 68

L'ariete deve terminare il proprio movimento a contatto con il bersagli per poter essere usato. Nella fase di Combattimento l'ariete colpisce automaticamente l'ingresso (non occorre il tiro Duello) con un Attacc la cui Forza è pari al valore di Forza più alto tra quelli dei modelli che portano l'ariete +1 per ogni modello addizionale, fino ad un massimo 10. Un ariete la cui Forza supererebbe 10 può ripetere i tiri per Ferire fa

Macchine d'Assedio

Le Macchine d'Assedio hanno profili simili a quelli di Guerrieri, Eroi e Mostri. Tuttavia, alcuni dei valori non sono rilevanti nel caso di un imponente pezzo di metallo e legno inanimato, motivo per cui la quantità di caratteristiche sul profilo di una Macchina d'Assedio è minore.

	Forza	Difesa	Ferite
Trabocco	(10)	10	3

Una Macchina d'Assedio include sempre i serventi, ovvero guerrieri appositamente addestrati ad usarla. Essi hanno il proprio profilo delle caratteristiche e non possono muoversi a più di 6" dalla rispettiva Macchina d'Assedio a meno che non sia stata distrutta.

Nota: nel Gioco di battaglie strategiche *del Signore degli Anelli* sul profilo delle Macchine d'Assedio è presente una caratteristica chiamata 'Punti Demolizione'. Per rendere il gioco più fluido e semplice abbiamo deciso di eliminarla, dunque se il profilo delle caratteristiche della tua Macchina d'Assedio contiene Punti Demolizione sostituiscili con Ferite.

Muovere le Macchine d'Assedio

Le Macchine d'Assedio non possono muoversi autonomamente, ma possono essere spostate dai serventi. Tre modelli possono muovere una Macchina d'Assedio fino alla loro consueta distanza massima di movimento, a patto che tutti inizino la fase di Movimento a contatto di basetta con essa e che vi rimangano durante l'intero movimento: la Macchina d'Assedio si muove come il più lento dei modelli. Due modelli possono muovere una Macchina d'Assedio, ma solo fino a metà della propria distanza massima di movimento, mentre un solo modello non può farlo. A tal fine i mostri contano come tre modelli. Le Macchine d'Assedio non possono muoversi su terreni accidentati o attraversare barriere.



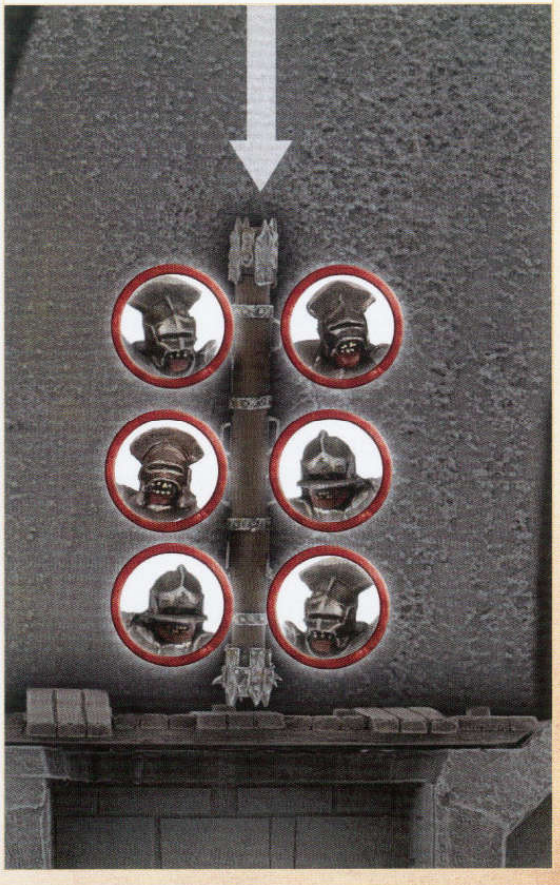
Cancelli, porte e botole

Tipo	D	Fe
Cancello di fortezza/castello	10	3
Porta nanica	9	3
Porta corazzata pesante	9	2
Porta corazzata	8	2
Porta pesante	7	2
Porta esterna domestica	6	2
Porta interna domestica	5	1

D = Difesa Fe = Ferite

68 Abbattere i cancelli

I cancelli del Trombatorrione sono assaltati da un ariete che nella fase di Combattimento sferra un singolo Attacco. Dal momento che vi sono sei Uruk-hai a spingere l'ariete esso sferra un Attacco a Forza 9 (Forza 4 per il primo Uruk +5 per i guerrieri addizionali). Il cancello corre un grosso rischio!



69 Tirare con una macchina d'assedio

Un Trabocco Grido di Battaglia difende un avamposto di Minas Tirith da un'orda di Orchi di Mordor. Il Trabocco sceglie un Orco come bersaglio e tira per Colpire ottenendo 6: un colpo perfetto! Visto che i modelli di fanteria sono bersagli sul campo, il Trabocco tira sulla tabella della Deviazione e ottiene 6: l'Orco Guerriero subisce un colpo a Forza 10 e viene Scaraventato a Terra!



Tirare con le Macchine d'assedio 69

Una Macchina d'Assedio può tirare una volta per turno, a patto che nc sia mossa in quel turno e vi siano almeno due modelli di serventi a contatto di basetta. Se ve ne sono di meno o qualunque dei serventi è ingaggiato in combattimento, la Macchina d'Assedio non può tirare. A modelli possono assistere i serventi, ma ciascuno di essi ne riduce l'accuratezza di tiro come descritto in Serventi Inesperti a p.94.

Tutte le Macchine d'Assedio hanno una gittata di 48". Quando tiri con u di esse puoi mirare ad un modello o ad una parte di una fortificazione.

Tira per Colpire come di consueto usando il valore di Tiro dei serventi. Nel caso questi abbiano valori di Tiro differenti viene usato sempre il peggiore. Se non riesci a colpire, il proiettile ha mancato il bersaglio o si verificato qualche incidente meccanico; ad ogni modo il colpo va spreca Se colpisci, tira sulla tabella della Deviazione se stai tirando contro un bersaglio sul campo di battaglia (p.93); nel caso si tratti di un bersaglio d'assedio non è necessario tirare sulla tabella della Deviazione. Nota ch se una Macchina d'Assedio colpisce un modello impegnato in uno Scon tutti gli altri modelli nello Scontro vengono colpiti automaticamente.

Salva di tiro
I trabocchi e le catapulte possono scagliare una Salva di tiro. Essa consente di colpire un bersaglio che la Macchina d'Assedio (ed i server non possono vedere, a patto che altri modelli amici possano farlo e ch esso sia in gittata della Macchina d'Assedio. Altre Macchine d'Assedio come le baliste e le balestre d'assedio non possono effettuare Salve di t

Modificare le Macchine d'assedio

Alcune Macchine d'Assedio possono essere modificate. Ecco una lista delle dotazioni più comuni tra cui scegliere:

Capitani ingegneri
Se scegli questa dotazione un servente della Macchina d'Assedio viene sostituito da un Capitano appartenente alla relativa lista dell'esercito; rappresentalo con un modello appropriato. I Capitani ingegneri hanno un'arma a una mano, ma per il resto sono equipaggiati come i serventi. A differenza di altri Eroi, essi possono usare la propria Possanza per modificare i tiri per Colpire, Ferire e Deviazione della macchina. Puoi assegnare un solo Capitano ingegnere a ciascuna Macchina d'Assedio.

Costruzione superiore
La Macchina d'Assedio è un capolavoro d'ingegneria ed ha una gittata superiore, pari a 60" anziché 48".

Proiettili infuocati
Se la Macchina d'Assedio colpisce un bersaglio d'assedio il giocatore che la controlla può ripetere ogni tiro per Ferire pari a 1.

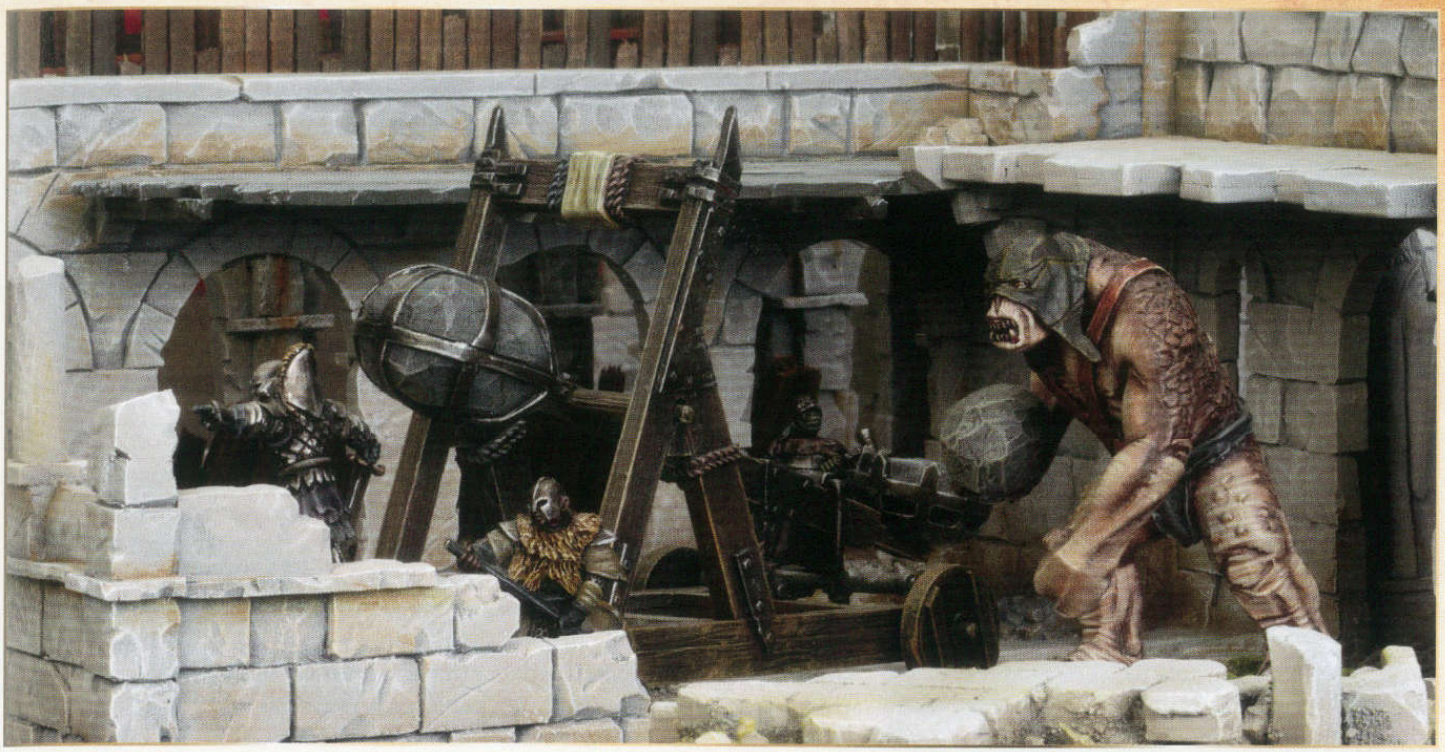
Ricarica rapida
Quando usa una Macchina d'Assedio con questa dotazione il giocatore che la controlla tira due D6 e sceglie il risultato più alto per determinare il numero di colpi scagliati.

Teste mozzate
Se le teste mozzate sono lanciate contro un bersaglio sul campo ignora il valore di Forza della Macchina d'Assedio: il bersaglio iniziale e tutti i modelli entro 2" subiscono un singolo colpo a Fo3 che non Stende i nemici e non infligge più di una Ferita per colpo. Ogni modello del Bene colpito deve superare immediatamente un test di Coraggio (p.47) o essere rimosso dal gioco. Se le teste mozzate vengono scagliate su un bersaglio d'assedio non infliggono danni.

Troll
Oltre ai serventi, alcune Macchine d'Assedio del Male possono avere un Troll di Mordor che ricarica e, nei casi più estremi, difende i congegni.

Le Macchine d'Assedio con un Troll servente possono tirare due volte per turno, a patto che il Troll si trovi a contatto di basetta con la macchina, che non si sia mosso nella fase di Movimento precedente e che non sia ingaggiato in combattimento. Il Troll non conta ai fini del numero minimo di serventi necessari ad operare la macchina, quindi devono essere presenti almeno altri due serventi. I Troll serventi brandiscono un'arma ad una mano (non che ne abbiano veramente bisogno a dire il vero). A ciascuna Macchina d'Assedio può essere assegnato un singolo Troll di Mordor.

Veterani dell'assedio
Se una Macchina da Guerra con dei Veterani dell'assedio come serventi colpisce un bersaglio d'assedio, il possessor può tirare due dadi per Ferire anziché uno ed applicare il risultato più alto. Per ricevere questo bonus tutti i serventi devono avere la regola Veterani dell'assedio.



Bersagli sul campo e Bersagli d'assedio

I bersagli che puoi prendere di mira con una Macchina d'Assedio possono essere bersagli sul campo o d'assedio. I primi sono solitamente bersagli piccoli o che si muovono rapidamente, gli altri sono tendenzialmente imponenti e statici. A destra hai una lista di bersagli che puoi incontrare nelle partite, raggruppati in base alla loro tipologia. Man mano che giochi troverai nuovi soggetti da definire; in tal caso, se entrambi i giocatori concordano che per un servente addestrato si tratta di un bersaglio facile deve essere considerato un bersaglio d'assedio. Stabilisci con l'avversario le tipologie di bersaglio prima che la partita inizi.

Una volta scelto il bersaglio tira per Colpire.

Se tiri contro un bersaglio d'assedio il colpo può andare a segno o mancare.

Se tiri contro un bersaglio sul campo c'è una possibilità che la capricciosa Macchina d'Assedio non vada a segno e colpisca qualcuno o qualcosa nelle vicinanze. Tira sulla tabella della Deviazione ed applica il risultato.

Modelli amici nelle vicinanze e che si Frappongono

I trabocchi e le catapulte non effettuano tiri Frapposizione per i modelli che si trovano tra la Macchina d'Assedio ed il bersaglio (il colpo segue una traiettoria parabolica prima di atterrare sulla vittima).

Baliste e balestre d'assedio potrebbero dover effettuare i tiri Frapposizione. Una volta che hai tirato per la deviazione e determinato la vittima del colpo, controlla se qualcosa si Frappone in base alla traiettoria del tiro.

A causa dell'elevata imprecisione, le Macchine d'Assedio del Bene non possono tirare su un modello del Male se c'è qualche possibilità che il colpo devii e colpisca un modello amico entro 6". I modelli del Male non possiedono tale etica e possono prendere di mira chi desiderano, a prescindere che vi siano o meno amici vicino al bersaglio.

Tirare per Ferire

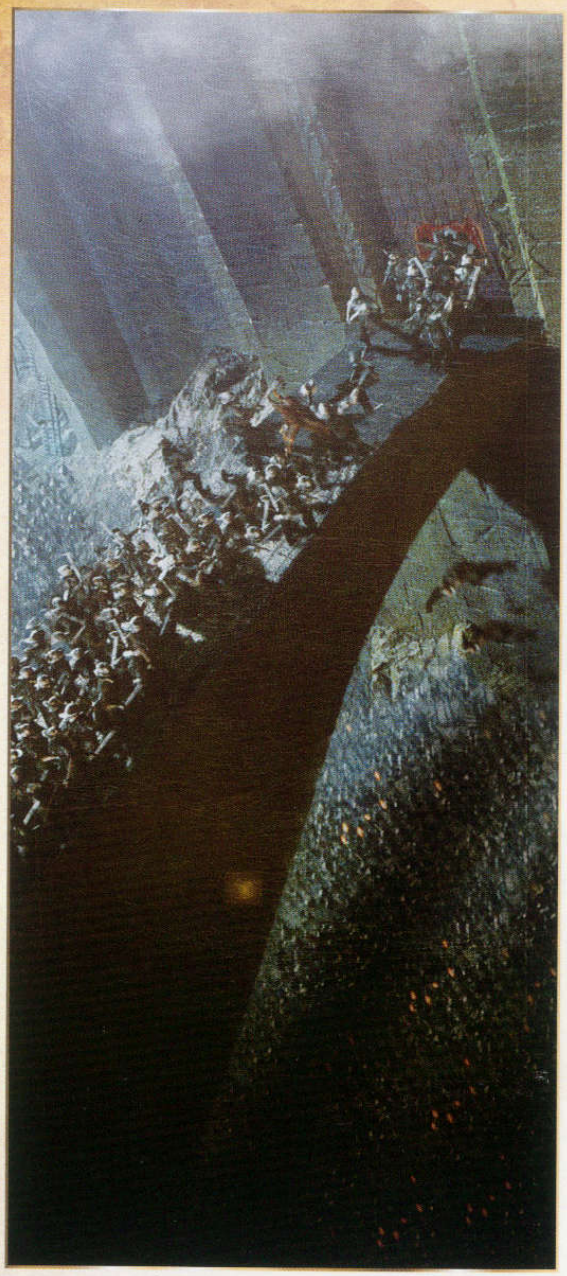
Una volta risolta la deviazione, tira per Ferire come di consueto usando la Forza della Macchina d'Assedio (indicata tra parentesi nel profilo) contro la Difesa della vittima.

Tipi di Bersaglio

Bersagli sul campo	Bersagli d'assedio
Modelli di Fanteria	Cancelli grandi
Modelli di Cavalleria	Mûmakil
Mostri	
Porte	

Tabella della Deviazione

D6	Risultato
1	**Bersaglio mancato.** L'avversario può scegliere come bersaglio un tuo bersaglio sul campo o d'assedio entro 6" dal bersaglio iniziale. Se non vi sono bersagli entro 6" o se il giocatore non desidera sceglierne uno il colpo si considera aver mancato.
2-5	**Leggera deviazione.** L'avversario può scegliere come bersaglio uno dei suoi bersagli sul campo entro 6" dal bersaglio iniziale o mantenere quest'ultimo.
6	**Centrato!** Il colpo atterra esattamente sul bersaglio.



Ogni bersaglio sul campo colpito dal proiettile di una Macchina d'Asse viene Steso e muore se viene ferito (a prescindere dalle Ferite rimastegl Un modello ha bisogno di superare un solo tiro Fato per evitare tutte l Ferite che avrebbe subito.

Le uniche eccezioni a questo tipo di morte immediata sono i bersagli con Difesa 10 o 10 o più Ferite sul proprio profilo iniziale; un colpo ch ferisce contro un tale bersaglio infligge al modello un numero di Ferite pari a metà della sua caratteristica Ferite, arrotondando per eccesso.

Nota che se viene colpito un modello di Cavalleria la cavalcatura, il cavaliere e qualsiasi passeggero vengono Stesi; tira per Ferire per ciascu

Ferite a modelli vicini
Ogni modello vicino al bersaglio colpito da una Macchina d'Assedio è pericolo. Guarda le regole della Macchina d'Assedio per i dettagli.

Serventi

I serventi delle Macchine d'Assedio possono far funzionare qualsiasi Macchina d'Assedio la propria razza impieghi. Ad esempio, i serventi della Catapulta da Guerra di Mordor possono utilizzare qualsiasi Catapulta da Guerra di Mordor o Arco d'Assedio di Mordor, ma non u Macchina d'Assalto degli Uruk-hai o un Trabocco Grido di Battaglia d Gondor. Se provano ad azionare tali macchine vengono considerati serventi inesperti (vedi sotto). Un servente non può azionare due Macchine d'Assedio allo stesso tempo.

Quando schieri le tue Macchine d'Assedio i rispettivi serventi devono essere collocati a contatto di basetta con esse.

Serventi inesperti
Una Macchina d'Assedio che tira con l'aiuto di uno o più serventi inesperti colpisce sempre e solo con un risultato di 6. Inoltre soltanto Capitani ingegneri possono usare la Possanza per modificare i tiri per Colpire, per Ferire e Deviazione della Macchina d'Assedio (p.93).

Test di Coraggio

La Macchina d'Assedio non deve effettuare test di Coraggio (e non co ai fini di calcolare le dimensioni dell'armata o il Punto di Rotta in una partita a punti scontro). I serventi effettuano test di Coraggio come di consueto e contano ai fini di stabilire le dimensioni dell'armata.

Esempio di macchina d'assedio

In figura puoi vedere un Trabocco Grido di Battaglia, un formidabile marchingegno di Minas Tirith. Per farlo funzionare occorrono tre serventi.





Attaccare le Macchine d'Assedio

Puoi tirare normalmente contro le Macchine d'Assedio; se raggiunge 0 Ferite, il modello è disattivato per il resto della partita. Lascia la Macchina d'Assedio sul posto, ma non può più tirare.

Se un modello nemico trascorre un intero turno a contatto di basetta con una Macchina d'Assedio senza fare nient'altro (tirare, usare poteri magici o combattere in corpo a corpo), la Macchina d'Assedio viene automaticamente disattivata come descritto sopra.

Le Macchine d'Assedio non hanno una zona di controllo e contano avere Forza 6 ai fini di *Folata Magica* ed effetti simili.

Cariche esplosive

Le cariche esplosive sono armi d'assedio letali, ma imprevedibili. Solo ai modelli di un'armata che ha accesso ad esse è concesso usarle.

Muovere la carica esplosiva

Una carica esplosiva è un oggetto pesante, come descritto a p.86. Non può mai essere trasportata da modelli in arcione.

Far detonare la carica 70

Per usare la carica esplosiva devi prima lasciarla a terra. Un modello con tizzoni arroventati a contatto di basetta con la carica, ma non ingaggiato in combattimento, può provare ad accendere la miccia durante la fase di Combattimento. Tale modello deve superare un test di Coraggio; se lo fallisce non riesce a far esplodere la carica, in caso contrario il giocatore del Male tira sulla tabella della Detonazione per determinare gli effetti.

Quando detona, una carica esplosiva colpisce automaticamente tutto ciò che si trova entro 2" da essa: cancelli, porte e, ovviamente, tutti i modelli (amici e nemici) che si trovano in gittata. Ciascun bersaglio colpito subisce automaticamente D6 Ferite a prescindere dal suo valore di Difesa.

Detonazioni disperate

Senza un tizzone arroventato è difficile provocare una detonazione. Ogni modello appartenente alla stessa armata della carica esplosiva può tentare una Detonazione Disperata all'inizio della fase di Combattimento, a patto che sia a contatto di basetta e non sia ingaggiato in combattimento; inoltre, deve superare un test di Coraggio come di consueto. Per ciascun modello che prova una detonazione disperata tira un D6; se ottieni uno o più 6 la carica detona, tira sulla tabella della Detonazione.

Attaccare la carica esplosiva

Puoi tirare sulla carica esplosiva normalmente; essa ha Difesa 7 e 3 Ferite. Se la carica subisce una Ferita tira un D6 per ogni Ferita inferta. Con 6 la carica detona immediatamente; tira sulla tabella della Detonazione.

Una carica esplosiva ferita da un'altra carica esplosiva detona con un risultato di 4+ (per ciascuna Ferita subita), anziché con 6.

Se viene portata a 0 Ferite senza esplodere, la carica esplosiva va a pezzi e la polvere si riversa per terra. Rimuovi la carica dal gioco.

Un modello nemico che trascorre una fase di Combattimento a contatto di basetta con una carica esplosiva e non è ingaggiato in combattimento può disattivarla automaticamente. Rimuovi la carica esplosiva dal gioco. Nota che i modelli del Bene non possono tirare contro una carica esplosiva se un altro modello del Bene si trova entro 2" da essa.

Tabella della Detonazione

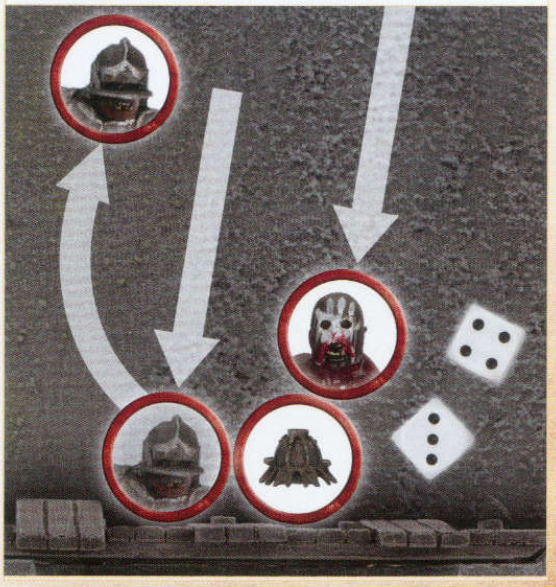
D6	Risultato
1	**Cilecca.** La carica è danneggiata e non detona; rimuovila dal gioco.
2-5	**Reazione immediata.** La carica si attiva istantaneamente, esplodendo in una conflagrazione di fumo e fiamme.
6	**Esplosione titanica.** La polvere nera della carica detona con furia colossale come descritto sopra, ma infligge 2D6 Ferite anziché D6.

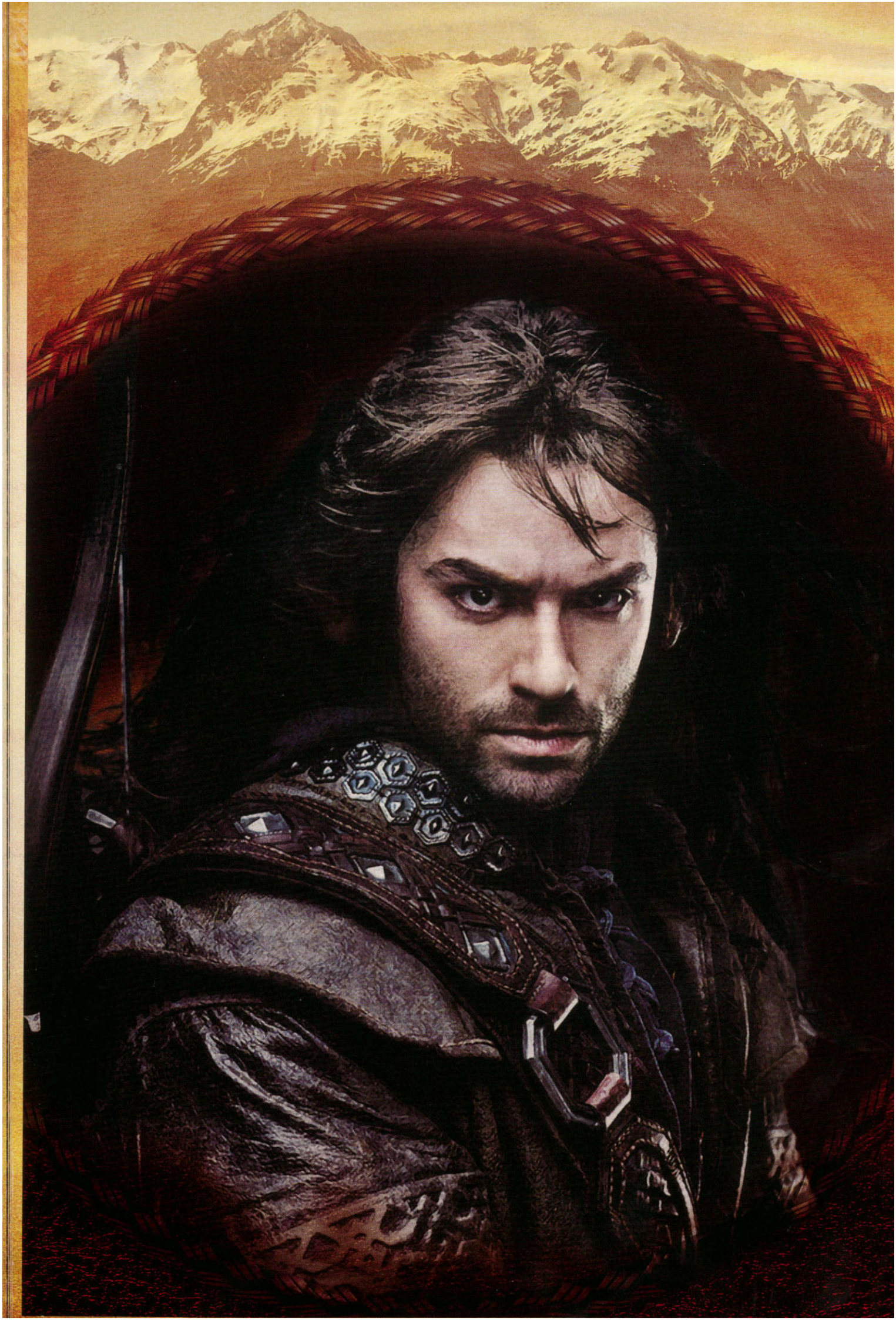


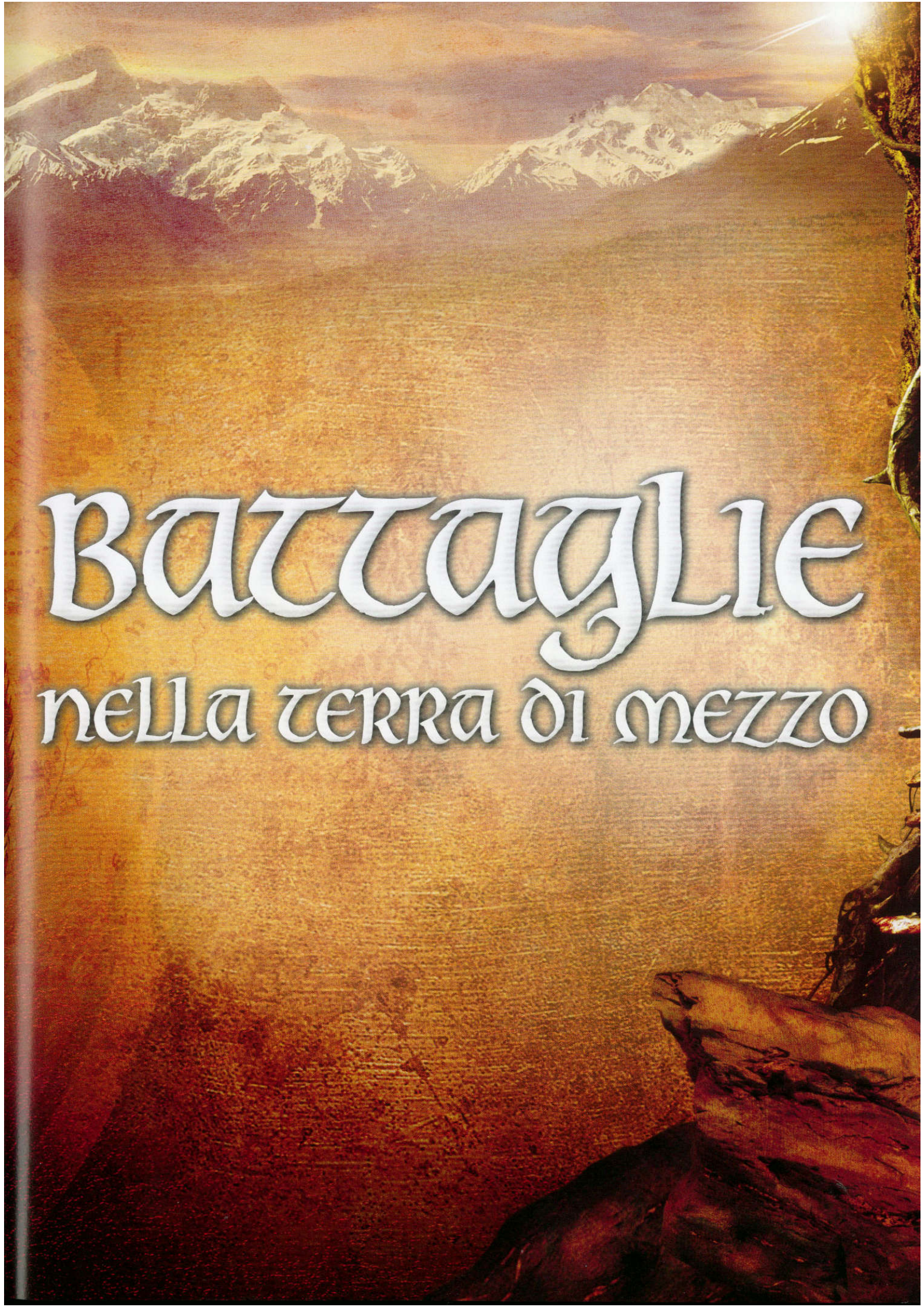
Per utilizzare una carica esplosiva avrai bisogno di un tizzone ardente o di tanta fortuna!

70 Far detonare la carica

Gli Uruk-hai vogliono sfondare il cancello con una carica esplosiva, dunque la muovono vicino al bersaglio e la lasciano a terra. Una volta piazzata, un Uruk con tizzoni ardenti si muove a contatto di basetta, effettua un test di Coraggio (che supera facilmente) e poi tira sulla tabella della Detonazione applicando il risultato.






Battaglie
nella Terra di Mezzo

PARTITE A PUNTI SCONTRO



In una partita a punti scontro tu e il tuo avversario radunate eserciti composti da Eroi e Guerrieri fino a un limite di punti prestabilito e poi li scatenate l'uno contro l'altro in battaglia per determinare il vincitore. Le partite a punti scontro sono un modo divertente ed entusiasmante di utilizzare i tuoi modelli preferiti e mettere alla prova sul tavolo da gioco la tua armata e la tua abilità tattica.

Forse il più grande punto di forza delle partite a punti scontro è che sono ideali per sfide estemporanee presso il tuo club di gioco, nel tuo Centro dell'hobby o persino in pausa pranzo a scuola (o al lavoro, se sei davvero fortunato). Tutto ciò che ti serve per una partita a punti scontro è un limite di punti, alcuni terreni e un avversario. In questa sezione troverai tutte le regole necessarie a radunare le tue miniature ed organizzarle in un esercito.

Valori in punti

Ne *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato* ogni modello è presentato nella lista dell'esercito con un costo in punti, che serve a misurare quanto sia formidabile. Un Goblin debole e pavido costa solo 4 punti, mentre un gigantesco Troll come Bert o William circa 150. Tali valori riflettono la potenza e l'utilità generali di una miniatura sul campo di battaglia; alcuni personaggi sono piuttosto costosi in punti poiché possono macellare decine di nemici, mentre altri lo sono perché rendono più letali i propri compagni.

Sommando tutti i costi in punti dei Guerrieri e degli Eroi scelti otterrai il valore in punti della tua armata. Conoscerlo è importante, poiché ti fornisce una misura della sua efficacia. Se hai Goblin a sufficienza è possibile sopraffare persino un Troll.

Dimensioni della partita

Per giocare una partita a punti scontro tu ed il tuo avversario dovete concordare un valore in punti. Esso determina il limite massimo che ciascun giocatore può spendere per i modelli della propria armata.

Ad esempio, se decidi di giocare una partita a 750 punti, ogni giocatore può scegliere per la propria armata modelli per un massimo di 750 punti.

In realtà la maggior parte delle forze è leggermente più piccola del valore in punti concordato. A volte non è proprio possibile spenderli tutti: diversi eserciti da 750 punti in verità sono da 748 o 749. Per bilanciare ciò, molti giocatori sono lieti di concedere ai propri avversari qualche punto in più; dopotutto un paio di punti qua e là non cambieranno il corso della battaglia.

Quale limite in punti?

La dimensione della partita che vuoi giocare dipende da quanto tempo hai a disposizione: non c'è niente di più frustrante di dover abbandonare una battaglia avvincente perché vai di fretta.

Un limite da 500 a 750 punti a fazione dà vita a una partita della durata di un paio d'ore. Uno scontro da 200 punti l'uno è comunque divertente come schermaglia tra pattuglie e solitamente dura meno di un'ora. Partite più grandi durano proporzionalmente di più e puoi aspettarti che uno scontro da 1.500 punti occupi quasi una giornata: perfetto per la domenica. Una volta concordato il limite in punti, i giocatori devono scegliere le proprie forze.

Materiale aggiuntivo

È disponibile una gamma aggiuntiva di supplementi che descrivono ogni armata, Guerriero ed Eroe de *Il Signore degli Anelli* e ti permettono di portare sul campo di battaglia forze come le Legioni di Isengard, i Guerrieri di Minas Tirith e i Cavalieri di Rohan. Trovi tutti i profili e le liste dell'esercito, assieme a una scelta di scenari da provare, nei seguenti volumi:

I Regni degli Uomini
Minas Tirith, i Feudi, Rohan, Arnor, Númenor.

I Popoli Liberi
Eregion e Granburrone, Lothlórien e Bosco Atro, la Compagnia, la Contea, gli Erranti delle Terre Selvagge, il Bianco Consiglio, il Popolo di Durin.

Mordor
Mordor.

I Regni Caduti
Isengard, Harad e Umbar, i Reami dell'Est.

Moria e Angmar
Moria, Angmar.



Bene contro Bene e Male contro Male

Può un esercito del Bene combattere contro un altro esercito del Bene, o una forza del Male contro un'altra forza del Male? Certo! Nonostante diverse razze della Terra di Mezzo siano unite contro il nemico comune, le zuffe e i rancori riaffiorano di tanto in tanto e sfociano in guerra. Allo stesso modo, le orde di violenti energumeni schierate contro di esse sono decisamente frazionate e portate alle lotte intestine.

Esempi di Eroi

Nella Terra di Mezzo si trovano molti Eroi grandi e possenti, dagli infernali Nazgûl fino a principi elfici e brutali Orchi schiavisti.



Spettro dell'Anello



Legolas



Aragorn



Orco Schiavista



Isildur

Scegliere un esercito

Stabilite le dimensioni della partita, devi scegliere l'armata. In questo Guerrieri ed Eroi sono organizzati in svariati eserciti; troverai una lis queste armate a pagina 102.

Bande da guerra

Ogni forza in una partita a punti scontro è composta da una o più ban guerra: ciascuna rappresenta un potente Eroe ed i Guerrieri che lo segu Tutti i modelli della tua forza devono far parte di una delle bande da gu

Vale la pena sottolineare che non ci sono limitazioni al numero di ban guerra che puoi includere nell'armata, a parte quello in punti concord

Il capitano

Per scegliere una banda da guerra devi prima selezionare un Eroe che da capitano. Esso può avere qualsiasi opzione presentata nella relativa della lista dell'esercito, che sia un oggetto comune, come armature, arc scudi, ma anche un manufatto più bizzarro, a seconda dell'armata, co una slitta trainata da conigli o un oggetto magico. Se un'opzione non è inclusa nella voce della lista dell'esercito, l'Eroe non può prenderla.

Alcuni Eroi vengono acquistati in coppia, come Elladan e Elrohir. Qu ciò accade, devi scegliere chi è il capitano, mentre l'altro diventa uno suoi dodici seguaci, nonostante di solito non sia permesso.

Eroi con nome

Un'ultima nota importante: nella tua forza puoi avere un solo esem di qualsiasi individuo con nome. Non puoi creare un esercito forma unicamente da Legolas Verdefoglia! Lo stesso vale se sono presenti diverse versioni dello stesso Eroe.

Seguaci

Una volta scelto il capitano della banda da guerra, puoi selezionare fin 12 Guerrieri della stessa armata che fungano da seguaci. Un capitano è costretto a prenderli, ma ricorda che non puoi avere una banda da gu che include solo Guerrieri e nessun Eroe. Allo stesso modo, solitament non puoi creare bande da guerra con più di un Eroe (il capitano). Gli a Eroi devono formare bande da guerra proprie, anche se non hanno seg

Equipaggiamento e limite di archi

Come i capitani, i seguaci possono scegliere l'equipaggiamento dall relativa voce della lista dell'esercito.

***Esempio**: un Nano Guerriero con scudo costa 9 punti. Un Nano Guerri con picca costa 10 punti.*

Tuttavia, alcune armi da tiro hanno dei limiti: fornire ad un'armata molte centinaia di frecce di cui ha bisogno è difficile. A causa di ciò, c'è un limite al numero di archi che puoi includere nella forza.

La tua forza può armare 1/3 (arrotondando per eccesso) dei propri Guerrieri con qualsiasi tipo di arco o balestra; per farla semplice, un Guerriero ogni tre può portare un arco. Nota che alcuni modelli, o a volte interi eserciti, possono avere regole speciali che ignorano tal limite; in tal caso è chiaramente indicato. Gli archi portati dagli Eroi contano nel limite di archi dell'armata.

***Esempio:** il limite di archi di una forza da 35 Guerrieri è 12 modelli con a (35 diviso 3, arrotondato per eccesso).*

Macchine d'Assedio

Alcuni contingenti, trattati nelle guide agli eserciti aggiuntive (come Mordor o i Regni degli Uomini), contengono Macchine d'Assedio. Ciascuna banda da guerra può contenerne una sola. Essa, con i suoi serventi, conta come uno dei 12 seguaci della banda da guerra. Nota che se una Macchina d'Assedio include un Eroe, questi deve essere il capitano della banda da guerra.

Eroi Indipendenti

Questa icona al fianco di una voce nella lista dell'esercito indica un Eroe Indipendente. Questo tipo di Eroe non può avere seguaci: ogni Eroe Indipendente forma sempre una banda da guerra da un modello. Alcuni Eroi semplicemente non fungono da buoni capitani, magari non piacciono alle truppe, sono individui solitari o rifiutano di associarsi ad altri.

Il Leader

Infine, una volta che hai selezionato tutte le bande da guerra della tua forza, devi indicare uno degli Eroi del tuo esercito che funga da Leader. La scelta è tua, tuttavia dovresti provare a trovarne uno che sia verosimile nella storia de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato* o *Il Signore degli Anelli*. Nonostante non ci sia una regola fissa a tal proposito, i giocatori dovrebbero attenersi ai protagonisti delle storie e agli Eroi che hanno scelto.

Gli Eroi Indipendenti non possono essere Leader.

Aggiungere Alleati

Alcuni dei momenti più memorabili della storia della Terra di Mezzo si verificano quando diversi gruppi si uniscono per una causa comune. Per rappresentare ciò non devi per forza scegliere tutte le tue bande da guerra dalla stessa lista dell'esercito: esse possono provenire da qualsiasi armata della stessa fazione.

Le alleanze hanno molti vantaggi, compensano i punti deboli della tua armata e ti consentono di collezionare e usare diversi modelli. Inoltre, gli alleati permettono alla tua forza di comportarsi diversamente sul campo di battaglia, offrendo nuove opportunità tattiche.

Chi si può alleare?

Quando giochi partite a punti scontro ci sono solo due fazioni: stai combattendo per sconfiggere Sauron (Bene) o lo stai aiutando a conquistare la Terra di Mezzo (Male). Le armate del Bene possono allearsi con altre forze del Bene, mentre quelle del Male con altri contingenti del Male. Una forza non può includere modelli sia del Bene che del Male.



Giocare una partita a punti scontro

Una volta scelta l'armata sei pronto a iniziare la tua partita a punti scontro. Di seguito trovi una selezione di sei scenari, pensati per dare a entrambi i giocatori le medesime possibilità di vittoria.

Puoi decidere con l'avversario quale partita a punti scontro intendete giocare oppure tirare un D6 e consultare la seguente tabella:

D6	Risultato
1	Fino alla morte!
2	Dominio
3	Tenete la posizione!
4	Signori della battaglia
5	Perlustrazione
6	Posizione sopraelevata

Ciascuna battaglia contiene tutte le informazioni che ti servono per prepararti e giocare, divise nelle seguenti categorie: Armate, Disposizione, Posizioni iniziali, Iniziativa nel primo turno, Obiettivi e Regole speciali (se presenti nello scenario).



Eserciti del Bene: la Casata di Thror, la Compagnia di Thorin, la Ca
di Elrond, l'Alleanza di Radagast, Minas Tirith, i Feudi, la Compagn
Rohan, Arnor, Númenor, Eregion e Granburrone, Lothlórien e Bosc
Atro, il Popolo di Durin, la Contea, il Bianco Consiglio e gli Erranti
Terre Selvagge.

Eserciti del Male: Cacciatori di Azog, i Troll, la Città dei Goblin,
Mordor, Isengard, Harad e Umbar, Moria e Angmar e i Reami dell'Es

Se decidi di includere bande da guerra da più di un'armata, si può dir
che la tua forza è formata da diversi contingenti alleati. Ognuno di es
costituito da tutte le bande da guerra scelte da un particolare esercito.

Alleati e limite di archi

Se il tuo esercito è formato da diversi contingenti alleati, il limite di
archi non viene calcolato per l'intera forza, ma separatamente per og
contingente alleato, dunque 1 modello su 3 in ciascun contingente
alleato può avere archi, invece che 1 modello su 3 nell'intera forza.

Esempio: *Mat colleziona un esercito del Male che contiene un contingente alleato dai Cacciatori di Azog e uno dalla Città dei Goblin. La forza consta 75 modelli, ma le bande da guerra dei Cacciatori di Azog comprendono sol 31 guerrieri: il limite di archi per questo contingente alleato è dunque 11.*

Alleati e Leader

Se l'armata contiene diversi contingenti alleati, il Leader può essere scel
fra qualsiasi Eroe di qualunque contingente, seguendo le restrizioni a p.

Armate

Tutti gli scenari a punti scontro sono ideati per essere combattuti tra
due armate dello stesso valore in punti, tuttavia nulla ti impedisce di
fare diversamente. A volte una difesa disperata può risultare appagan
quanto una battaglia che hai buone possibilità di vincere; di certo è
altrettanto emozionante!

Partite multigiocatore

Questi scenari sono creati per essere giocati da due forze avversarie,
ma ciò non vuol dire che debbano esserci solo due partecipanti! Se h
diversi giocatori, dividili in due squadre e stabilisci quale Eroe sia a c
dell'alleanza, così avrai due eserciti con i quali combattere la battagli

Naturalmente funziona meglio se una squadra è composta unicamen
da modelli del Male o del Bene, ma se ciò non fosse possibile dovrai
trovare una motivazione plausibile perché le due fazioni combattano
assieme. Nota che solo i modelli del Bene possono usare il Resistere!
azioni eroiche degli Eroi del Bene, e lo stesso vale per il Male. Allo ste
modo, gli stendardi del Bene hanno effetto unicamente sui modelli d
Bene e gli stendardi del Male unicamente su quelli del Male.

Disposizione

Vale la pena notare che la sezione Disposizione di ciascuno scenario riguarda solo gli elementi scenici inusuali o particolari che devono essere collocati sul campo, solitamente quelli connessi agli obiettivi. Il resto dell'allestimento dipende da te e dal tuo avversario, ma dovresti puntare ad avere il 33-50% del tavolo coperto da terreni di qualche tipo.

Il modo più veloce (e imparziale) di preparare il campo di battaglia è far posizionare ad uno dei giocatori tutti gli elementi scenici, mentre l'altro vince automaticamente lo spareggio per scegliere la zona di schieramento. In alternativa, potete fare a turno a collocare i terreni (che possono andare da singoli alberi e mura ad intere foreste, da rovine ad ampi edifici) fino a che non siete entrambi soddisfatti del risultato. Qualunque metodo decidi di usare, accertati di fare tutto il possibile per dar vita ad un campo di battaglia che rievochi l'immaginario della Terra di Mezzo, ma che presenti anche una sfida strategica per entrambi i giocatori!

posizioni iniziali

Questa è la sezione dello scenario che illustra dove schierarti. Alcuni scenari indicano di schierare tutti i tuoi modelli all'inizio della partita, altri richiedono di far entrare le bande da guerra come rinforzi man mano che la partita procede (p.87).

Iniziativa nel primo turno

Qui troverai quale fazione ha l'iniziativa nel primo turno.

Obiettivi

Gli scenari a punti scontro stabiliscono il vincitore e lo sconfitto tramite i punti vittoria. Le fazioni guadagnano punti vittoria a seconda di determinati traguardi sul campo di battaglia, come l'uccisione di nemici, la conquista di aree ecc. Alla fine della partita vince la forza con più punti vittoria. Se una forza ha il doppio o più di punti vittoria dell'altra, non solo vince, ma può proclamare una Vittoria Schiacciante! Se entrambe le forze hanno lo stesso numero di punti vittoria lo scontro è un pareggio.

primo fra pari

Se stai giocando una partita multigiocatore potrebbe essere una buona idea mantenere traccia dei punti vittoria separatamente. Alla fine della partita entrambe le fazioni possono sommare i punti vittoria di tutti i partecipanti per determinare chi abbia vinto, ma il giocatore con più punti vittoria della fazione trionfante potrà, naturalmente, vantarsi per la gloria guadagnata!

Regole speciali

Questa sezione contiene infine tutte le regole speciali che si applicano allo scenario. Spesso riguardano le modalità di arrivo dei rinforzi, ma possono anche introdurre altri effetti spettacolari.

Morte improvvisa

Oltre alle condizioni di vittoria elencate nelle battaglie, se una forza viene completamente eliminata l'avversario vince automaticamente!



1 Fino alla morte!

È giunto il momento di uccidere il nemico ad ogni costo. Ancora una volta le forze del Bene e del Male si scontra sul campo di battaglia. Non si concederà né chiederà quartiere. Solo i Valar sanno chi trionferà!

Armate

Ogni giocatore sceglie la propria forza come descritto alle pp.100-101 e per il medesimo valore in punti già concordato.

Disposizione

Colloca gli elementi scenici come descritto a p.103.

Posizioni iniziali

Entrambi i giocatori tirano un D6: il giocatore con il risultato più alto sceglie una delle zone di schieramento, poi indica una banda da guerra della propria forza e tira un D6.

Con un risultato di 1-3, tutti i modelli di quella banda da guerra devono disporsi nella zona di schieramento ed entro 12" dalla linea centrale del tavolo.

Con 4-6 i modelli possono collocarsi ovunque nella zona di schieramento. Indipendentemente dal risultato, nessun modello può schierarsi a più di 6" dal capitano della propria banda da guerra.

Una volta fatto ciò, l'avversario sceglie una delle proprie bande da guerra e tira per posizionarla come descritto in precedenza. I giocatori fanno a turno fino a che tutte le bande da guerra non sono state schierate.

Iniziativa nel primo turno

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

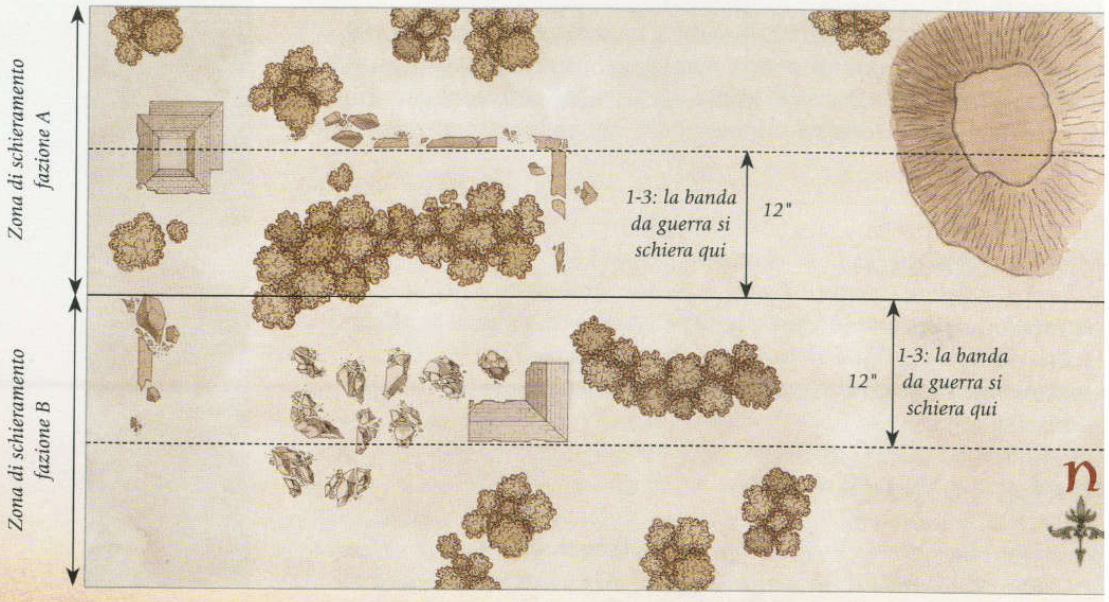
Obiettivi

La partita dura fino alla fine del turno nel quale una for è stata ridotta ad un quarto (25%) o meno del proprio numero iniziale di modelli; a quel punto la forza che ha totalizzato più punti vittoria vince. Se entrambi i giocat hanno lo stesso numero di punti vittoria, la partita è un pareggio. I punti vittoria si accumulano così:

- Guadagni 3 punti vittoria se la forza nemica è in Rotta alla fine della partita. Se la tua forza non è in Rotta, ti aggiudichi invece 5 punti vittoria.
- Guadagni 1 punto vittoria se infliggi una o più Ferite a Leader nemico (non valgono le Ferite salvate da un tirc Fato riuscito). Se uccidi il Leader nemico ti aggiudichi invece 3 punti vittoria.
- Guadagni 1 punto vittoria se hai almeno uno stendard alla fine della partita. Se possiedi almeno uno stendarc ed il tuo avversario nessuno ti aggiudichi invece 2 pun vittoria.



Dwalin



2 Dominio

Il campo di battaglia deve essere protetto! L'armata che controlla l'area avrà un vantaggio notevole in futuro. In questo caso il dominio può essere ottenuto solamente scacciando il nemico da diversi punti chiave; il fallimento non è contemplato.

Armate

Ogni giocatore sceglie la propria forza come descritto alle pp.100-101 e per il medesimo valore in punti già concordato.

Disposizione

Colloca gli elementi scenici come descritto a p.103. Poi colloca cinque segnalini obiettivo sul campo di battaglia.

Un obiettivo viene automaticamente messo al centro del tavolo. Per collocare gli altri, entrambi i giocatori tirano un D6: chi ottiene il risultato più alto posiziona un obiettivo ovunque sul campo di battaglia ad almeno 12" dall'obiettivo già in gioco e almeno 6" dal bordo del tavolo. L'avversario in seguito colloca un terzo obiettivo ad almeno 12" dagli obiettivi già in gioco e almeno 6" dal bordo del tavolo. I giocatori poi fanno a turno nel collocare i due obiettivi rimanenti, seguendo le restrizioni illustrate precedentemente.

Posizioni iniziali

Entrambi i giocatori tirano un D6: il giocatore con il risultato più alto sceglie una delle zone di schieramento, poi indica una banda da guerra della propria forza e tira un D6.

Con un risultato di 1-3, tutti i modelli di quella banda da guerra devono disporsi nella zona di schieramento ed entro 12" dalla linea centrale del tavolo. Con 4-6 i modelli possono collocarsi ovunque nella zona di schieramento. Indipendentemente dal risultato, nessun modello può schierarsi a più di 6" dal capitano della propria banda da guerra.

Una volta fatto ciò, l'avversario sceglie una delle proprie bande da guerra e tira per posizionarla come descritto in precedenza. I giocatori fanno a turno fino a che tutte le bande da guerra non sono state schierate.

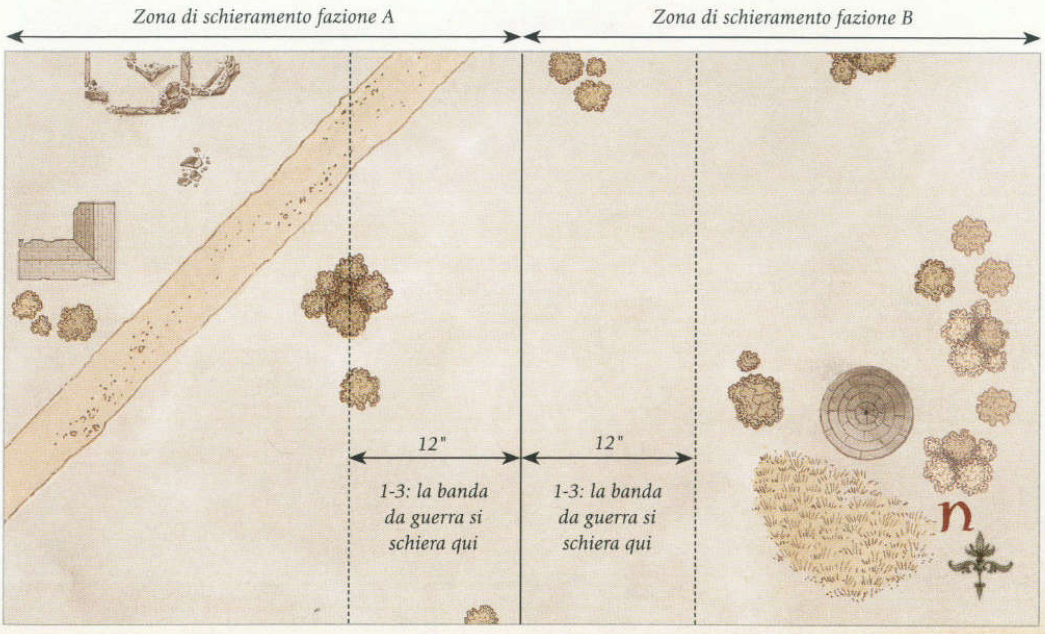
Iniziativa nel primo turno

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

Obiettivi

La partita dura fino alla fine del turno nel quale una forza è stata ridotta ad un quarto (25%) o meno del proprio numero iniziale di modelli; a quel punto la forza che ha totalizzato più punti vittoria vince. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di punti vittoria, la partita è un pareggio. I punti vittoria si accumulano così:

- Guadagni 3 punti vittoria per ogni segnalino obiettivo che ha almeno uno dei tuoi modelli e nessun modello nemico entro 3".
- Guadagni 1 punto vittoria per ogni segnalino obiettivo che ha modelli sia amici che nemici entro 3", ma i modelli amici sono più di quelli nemici.
- Guadagni 1 punto vittoria se infliggi una o più Ferite al Leader nemico (non valgono le Ferite salvate da un tiro Fato riuscito). Se lo uccidi ottieni invece 3 punti vittoria.
- Guadagni 1 punto vittoria se la forza nemica è in Rotta alla fine della partita. Se la tua forza non è in Rotta, ti aggiudichi invece 3 punti vittoria.





Grinnah

3 Tenete la posizione!

Al culmine della battaglia si presenta una bizzarra opportunità: improvvisamente un'area piuttosto anonima diventa importante per il destino della guerra. Mentre la battaglia infuria, una forza si fionda sull'obiettivo e tenta di conquistarlo.

Armate

Ogni giocatore sceglie la propria forza come descritto alle pp.100-101 e per il medesimo valore in punti già concordato.

Disposizione

Colloca gli elementi scenici come descritto a p.103. Una volta allestito il campo di battaglia colloca un segnalino obiettivo al centro. I giocatori devono concordare quale direzione sia il nord; ciò è importante al fine di determinare da dove e quando giungono i rinforzi.

Posizioni iniziali

All'inizio della battaglia le forze devono ancora arrivare: i modelli non vengono schierati all'inizio della partita.

Iniziativa nel primo turno

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

Obiettivi

Quando una forza viene mandata in Rotta, la partita potrebbe terminare all'improvviso. Alla fine di ciascun turno, dopo che tale condizione si è verificata, tira un D6. Con 1-2 la partita termina, altrimenti la battaglia continua per un altro turno.

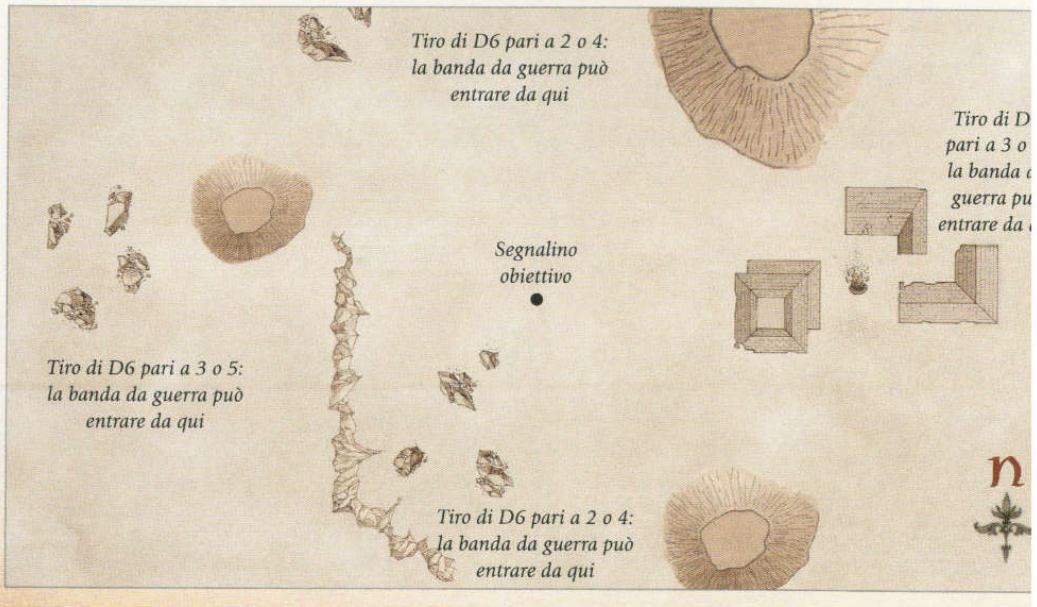
Alla fine della partita la forza che ha totalizzato più punti vittoria vince. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di punti vittoria, la partita è un pareggio. I punti vittoria si accumulano così:

- Guadagni 1 punto vittoria per ciascuno dei tuoi modelli entro 6" dal segnalino obiettivo.
- Guadagni 1 punto vittoria se infliggi una o più Ferite al Leader nemico (non valgono le Ferite salvate da un tiro Fato riuscito). Se uccidi il Leader nemico ti aggiudichi invece 3 punti vittoria.
- Guadagni 1 punto vittoria se la forza nemica è in Rotta alla fine della partita. Se la tua forza non è in Rotta, ti aggiudichi invece 3 punti vittoria.

Regole speciali

Maelstrom della Battaglia: alla fine della tua fase di Movimento tira un D6 per ciascuna delle tue bande da guerra che non è sul campo di battaglia e consulta la tab sottostante (il capitano della banda da guerra può usare la Possanza per modificare il tiro). I modelli non posson caricare nel turno in cui arrivano, ma per il resto agiscon normalmente. Tira per ogni banda da guerra separatame schierane i modelli e poi tira per la successiva.

D6	Risultato
1	La banda da guerra non arriva ancora; conta come preser sul campo di battaglia ai fini di determinare quando termina la partita o se la forza è in Rotta.
2	L'avversario sceglie un punto sul bordo nord o sud del tav ad almeno 6" da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrano sul campo di battaglia da suddetto punto.
3	L'avversario sceglie un punto sul bordo est o ovest del tav ad almeno 6" da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrano sul campo di battaglia da suddetto punto.
4	Scegli un punto sul bordo nord o sud del tavolo ad almer 6" da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrano sul campo di battaglia da suddetto punto.
5	Scegli un punto sul bordo est o ovest del tavolo ad almen da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrar sul campo di battaglia da suddetto punto.
6	Scegli un punto su un qualsiasi bordo del tavolo ad almer 6" da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrano sul campo di battaglia da suddetto punto.



4 Signori della Battaglia

Entrambi gli eserciti sono bloccati in una selvaggia campagna da numerose settimane ed il morale è basso. Solo il carisma dei rispettivi capitani può mantenere le armate sul campo: è giunto il momento che gli Eroi mostrino le proprie qualità.

Armate

Ogni giocatore sceglie la propria forza come descritto alle pp.100-101 e per il medesimo valore in punti già concordato.

Disposizione

Colloca gli elementi scenici come descritto a p.103.

Posizioni iniziali

Entrambi i giocatori tirano un D6: il giocatore con il risultato più alto sceglie una delle zone di schieramento, poi indica una banda da guerra della propria forza e tira un D6.

Con un risultato di 1-3, tutti i modelli di quella banda da guerra devono disporsi nella zona di schieramento ed entro 12" dalla linea centrale del tavolo; con 4-6 possono collocarsi ovunque nella zona di schieramento. Indipendentemente dal risultato, nessun modello può schierarsi a più di 6" dal capitano della propria banda da guerra.

Una volta fatto ciò, l'avversario sceglie una delle proprie bande da guerra e tira per posizionarla come descritto in precedenza. I giocatori fanno a turno fino a che tutte le bande da guerra non sono state schierate.

Iniziativa nel primo turno

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

Obiettivi

Quando una forza viene mandata in Rotta, la partita potrebbe terminare all'improvviso. Alla fine di ciascun turno, dopo che tale condizione si è verificata, tira un D6. Con 1-2 la partita termina, altrimenti la battaglia continua per un altro turno.

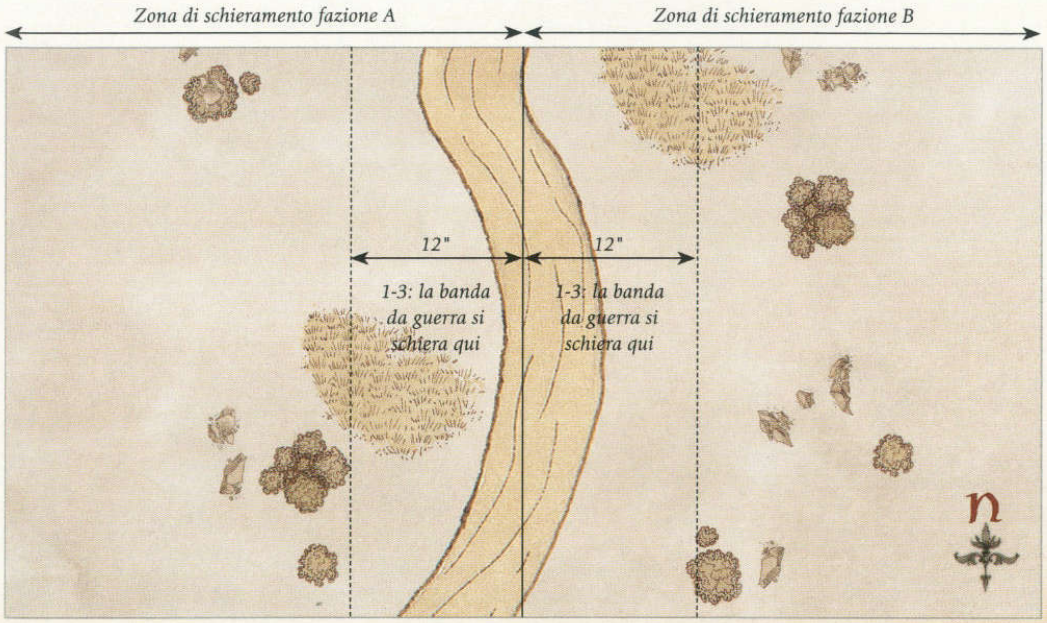
Alla fine della partita la forza che ha totalizzato più punti vittoria vince. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di punti vittoria, la partita è un pareggio. I punti vittoria si accumulano così:

- Ogni volta che un modello nemico subisce una Ferita o spende un punto Fato guadagni 1 punto vittoria (dunque un modello che fallisce un tiro Fato conferisce 2 punti vittoria, 1 per la Ferita ed 1 per il punto Fato). Se un modello nemico viene rimosso dal gioco con punti Fato inutilizzati guadagni 1 punto vittoria per ciascuno di tali punti Fato.

- Guadagni 1 punto vittoria se la forza nemica è in Rotta alla fine della partita. Se la tua forza non è in Rotta, ti aggiudichi invece 3 punti vittoria.

Regole speciali

Gara fra Campioni: ogni volta che la tua forza uccide un Eroe nemico in combattimento, uno dei tuoi Eroi (a tua scelta) nello stesso combattimento recupera un singolo punto Possanza perso in precedenza in battaglia.





Radagast il Bruno

5 Perlustrazione

Entrambi gli eserciti hanno inviato squadre di perlustrazione all'avanscoperta per indagare sulle forze nemiche. Ogni gruppo tenta di penetrare nel cordone dell'avversario cercando di impedirgli di infiltrarsi.

Armate

Ogni giocatore sceglie la propria forza come descritto alle pp.100-101 e per il medesimo valore in punti già concordato.

Disposizione

Colloca gli elementi scenici come descritto a p.103.

Posizioni iniziali

Alla vigilia della battaglia le forze devono ancora arrivare, dunque i modelli non si schierano all'inizio della partita. Entrambi i giocatori tirano un D6: chi ottiene il risultato più alto sceglie uno dei bordi lunghi del tavolo come proprio, l'avversario prende il bordo opposto.

Iniziativa nel primo turno

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

Obiettivi

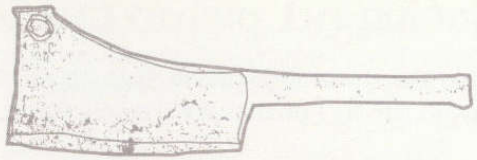
La partita dura fino alla fine del turno nel quale una forza è stata ridotta ad un quarto (25%) o meno del proprio numero iniziale di modelli; a quel punto la forza che ha totalizzato più punti vittoria vince. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di punti vittoria, la partita è un pareggio. I punti vittoria si accumulano così:

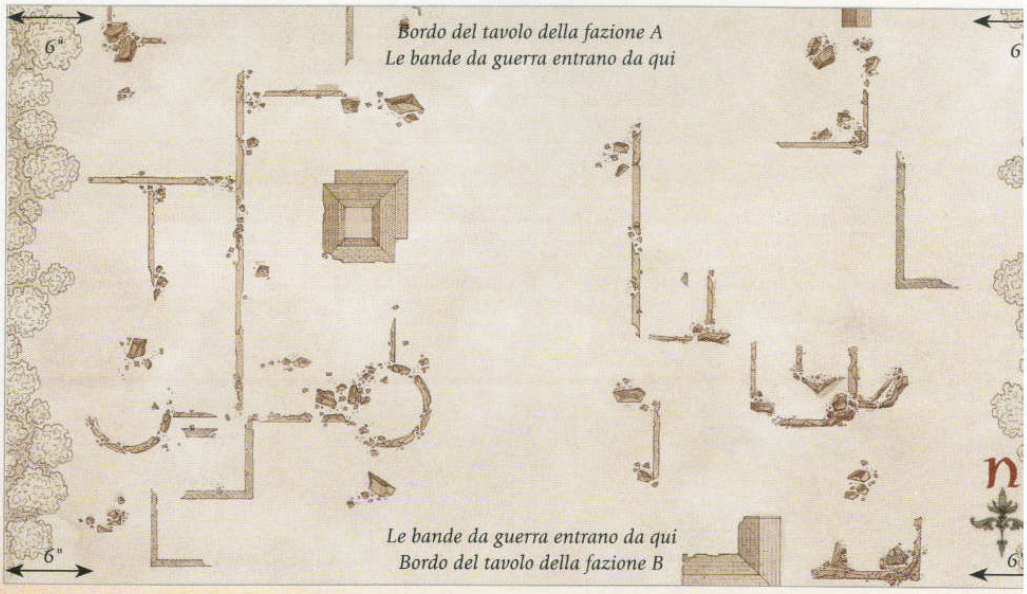
- Guadagni 1 punto vittoria per ciascuno dei tuoi modelli che è uscito dal campo di battaglia dal bordo opposto alla tua zona di schieramento.
- Guadagni 1 punto vittoria se infliggi una o più Ferite a Leader nemico (non valgono le Ferite salvate da un tirc Fato riuscito). Se lo uccidi ottieni invece 3 punti vittori
- Guadagni 1 punto vittoria se la forza nemica è in Rotta alla fine della partita. Se la tua forza non è in Rotta, ti aggiudichi invece 3 punti vittoria.

Regole speciali

Rinforzi: alla fine della tua fase di Movimento tira un D per ciascuna delle tue bande da guerra che non è sul cam di battaglia e consulta la tabella sottostante (il capitano della banda da guerra può usare la Possanza per modific il tiro). I modelli non possono caricare nel turno in cui arrivano, ma per il resto agiscono normalmente. Tira per ogni banda da guerra separatamente, schierane i modell poi tira per la successiva.

D6	Risultato
1-3	La banda da guerra non arriva ancora, ma riceve +1 a questo di dado del turno successivo; conta come presente sul camp battaglia ai fini di determinare quando la forza è in Rotta.
4-6	Il giocatore che controlla la banda sceglie un punto sul pro bordo del tavolo ad almeno 6" da un angolo; tutti i model della banda entrano sul campo di battaglia da tale punto.







Bifur

6 Posizione sopraelevata

Questa regione è dominata da una singola collina. Entrambe le armate la vogliono reclamare come propria, poiché il vincitore sarà avvantaggiato negli scontri futuri.

Armate

Ogni giocatore sceglie la propria forza come descritto alle pp.100-101 e per il medesimo valore in punti già concordato.

Disposizione

Una singola collina (più grande è, meglio è) viene collocata al centro del tavolo. Fatto ciò, disponi gli elementi scenici come descritto a p.103.

Posizioni iniziali

Entrambi i giocatori tirano un D6: il giocatore con il risultato più alto sceglie una delle zone di schieramento, poi indica una banda da guerra della propria forza e tira un D6. Con un risultato di 1-3, tutti i modelli di quella banda da guerra devono disporsi nella zona di schieramento ed entro 12" dalla linea centrale del tavolo; con 4-6 possono collocarsi ovunque nella zona di schieramento. Indipendentemente dal risultato, nessun modello può schierarsi a più di 6" dal capitano della propria banda da guerra.

Una volta fatto ciò, l'avversario sceglie una delle proprie bande da guerra e tira per posizionarla come descritto in precedenza. I giocatori fanno a turno fino a che tutte le bande da guerra non sono state schierate.

Iniziativa nel primo turno

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

Obiettivi

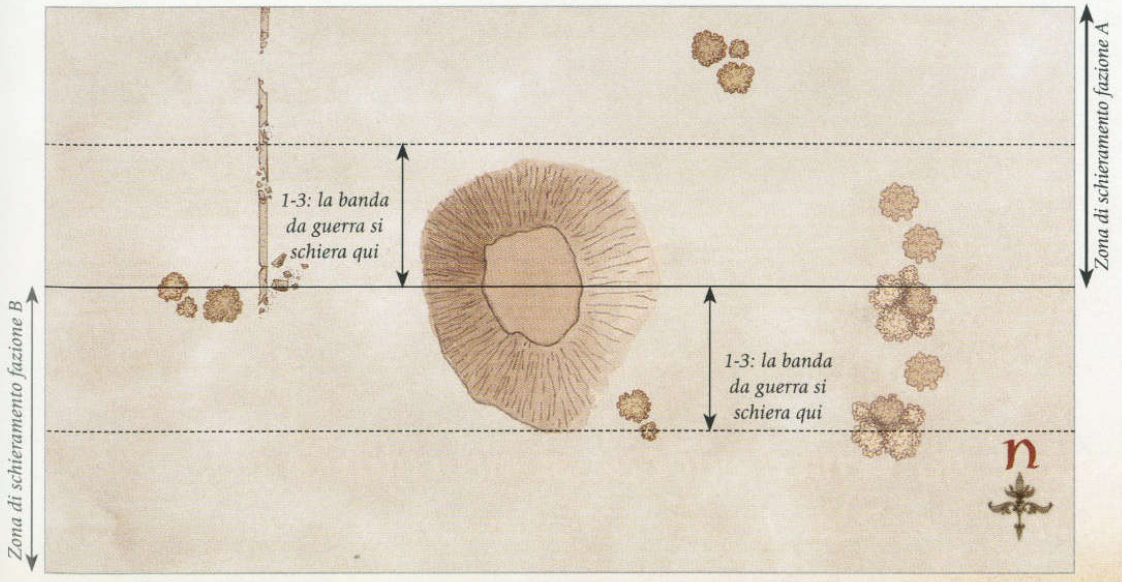
Quando una forza viene mandata in Rotta, la partita potrebbe terminare all'improvviso. Alla fine di ciascun turno, dopo che tale condizione si è verificata, tira un D6. Con 1-2 la partita termina, altrimenti la battaglia continua per un altro turno.

Alla fine della partita la forza che ha totalizzato più punti vittoria vince. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di punti vittoria, la partita è un pareggio. I punti vittoria si accumulano così:

- Guadagni 1 punto vittoria per ciascuno dei tuoi modelli sulla collina centrale o a contatto con essa.
- Guadagni 1 punto vittoria se infliggi una o più Ferite al Leader nemico (non valgono le Ferite salvate da un tiro Fato riuscito). Se uccidi il Leader nemico ti aggiudichi invece 3 punti vittoria.
- Guadagni 1 punto vittoria se la forza nemica è in Rotta alla fine della partita. Se la tua forza non è in Rotta, ti aggiudichi invece 3 punti vittoria.

Regole speciali

Vento Sferzante: se capita che il tiro per l'iniziativa finisca in parità, i venti soffiano furiosi, rendendo le frecce più imprecise. Fino alla fine del turno non si possono effettuare attacchi da tiro.





Gandalf il Grigio

SCENARI:
UN VIAGGIO INASPETTATO



'Allora qualcosa che gli veniva dai Tuc si risvegliò in lui,
e desiderò di andare a vedere le grandi montagne....'

Una Riunione inaspettata

Gli scenari ti permettono di ricreare tutta l'azione e gli eventi emozionanti de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato* con le miniature Citadel. Ti danno l'opportunità di impersonare gli Eroi della Compagnia di Thorin e tentare di riuscire laddove altri hanno fallito.

Gli scenari nelle pagine seguenti ti aiutano a preparare una specifica partita *dello Hobbit: un viaggio inaspettato*, fornendoti il contesto dello scontro e spiegandoti le regole di cui hai bisogno per ricrearlo. Ognuno ti permette di rivivere il fremito e la tensione degli eventi del film ponendoti la domanda: 'Se fossi stato lì, come mi sarei comportato? Che cosa avrei fatto in maniera diversa?'.

Per giocare uno scenario devi soltanto avere le miniature Citadel adatte, allestire l'area di gioco in modo che assomigli al campo di battaglia e trovare uno o due amici che ti aiutino a ricreare l'azione. La cosa fantastica è che gli scenari sono ottimi punti di partenza, non fattori limitanti. Se vuoi scoprire come avrebbe influito sulla battaglia un Eroe differente (o hai dipinto una nuova miniatura che vuoi usare), perché non aggiungerlo allo scontro e vedere come si comporta? Sentiti libero di modificare i partecipanti, le regole speciali e qualsiasi elemento dello scenario per ottenere il meglio dalle tue partite.

Collegare le partite

I giocatori che lo desiderano possono ricreare nei dettagli il viaggio della Compagnia di Thorin e le avventure del film giocando gli scenari in ordine, quasi raccontando di nuovo la storia con le proprie partite. Se sei interessato puoi trovare tutti i dettagli a pagina 130; una piccola nota per ogni scenario spiega quali sono i bonus o le penalità per i modelli feriti nel corso della partita.

La Compagnia di Thorin

La Compagnia di Thorin è formata dai seguenti modelli:

Thorin Scudodiquercia, Balin, Dwalin, Fili, Kili, Oin, Gloin, Nori, Dori, Ori, Bifur, Bofur, Bombur, Bilbo Baggins e Gandalf il Grigio.

Formato dello scenario

Ogni Scenario è composto da un certo numero di sezioni che spiegano come preparare e giocare la tua partita.

Disposizione
Come allestire il campo di battaglia, incluse indicazioni su specifici elementi scenici di cui potresti avere bisogno.

Partecipanti
Chi prende parte allo scenario.



Posizioni iniziali
Dove collocare i tuoi modelli prima dell'inizio della battaglia.

Regole speciali
Le regole speciali descrivono eventi inusuali che potrebbero accadere durante la partita: se ci sono rinforzi, se è quasi l'alba e così via.

Descrizione
Quale battaglia stai per combattere: in che parte della Terra di Mezzo si svolge e perché i tuoi guerrieri vi sono coinvolti.

Obiettivi
Come si vince la partita.

1 Montone arrosto



'Vedere Balin farsi avanti nel cerchio di luce e gettare un urlo terribile, fu per Tom un tutt'uno. I Troll non sopportano nemmeno la vista dei Nani (non cotti).'

Montone arro



Lasciate alle spalle la Contea e Brea, la Compagnia di Thorin si ritrova a viaggiare nei Boschi dei Troll, una terra la cui reputazione è sinistra almeno quanto le creature che vi dimorano. Quando Bilbo Baggins, Fili e Kili scorgono la luce di un fuoco in lontananza, l'impreparato scassinatore viene inviato in perlustrazione. Quella che all'inizio doveva essere una semplice ricognizione nei pressi di un accampamento diventa una furiosa battaglia per la sopravvivenza contro tre enormi Troll.

Disposizione

Lo scenario è ambientato in una radura nei Boschi dei Troll. Al centro del tavolo c'è un accampamento con tanto di fuoco e un recinto dei pony catturati. La zona attorno è un misto di bosco fitto e affioramenti rocciosi.

Posizioni iniziali

Bill, Bert e Tom iniziano il gioco nel cerchio (vedi mappa). Il giocatore del Male li colloca a contatto di basetta con il fuoco. Poi il giocatore del Bene colloca Bilbo Baggins entro 3" da William (Bill) e Kili a contatto di basetta con un bordo qualsiasi del tavolo. Gli altri Nani non iniziano la partita sul campo di battaglia, ma entrano in gioco successivamente.

Obiettivi

I Troll vogliono solo mangiare. Il giocatore del Male vince se, alla fine di un turno qualsiasi, tutti i Nani sono stati rinchiusi nei sacchi o uccisi (per i dettagli vedi le regole speciali dei Troll a pagina 189). I Nani vincono se riescono a uccidere tutti i Troll prima dell'alba. La partita è un pareggio se uno o più Nani non sono morti o rinchiusi in un sacco, o se i Troll non sono morti per l'arrivo dell'alba, quando la partita termina (vedi la regola speciale Alba a destra).

Partecipanti

Modelli del Bene:
Thorin Scudodiquercia; Balin; Dwalin; Fili; Kili; Oin; Gloin; Ori; Nori; Dori; Bifur; Bofur; Bombur; Bilbo Baggins.

Nota: Thorin non ha ancora Orcrist; Bilbo Baggins non ha né l'Anello né Pungolo e nessun membro della Compagnia di Thorin è in arcione a un pony.

Modelli del Male:
William (Bill); Tom; Bert.

Regole speciali

Uno Scasshobbit? I Troll non vedono immediatamente lo Hobbit come una minaccia, anzi sono quasi dispiaciuti per lui. Essi non sferrano Colpi contro Bilbo Baggins fino all'inizio del terzo turno o finché quest'ultimo non carica uno di loro (dopodiché saranno certi che è un alleato dei Nani).

Alba. I raggi del sole nascente iniziano a rischiarare il cielo dal sesto turno, ma Gandalf deve frantumare i massi per permettere alla luce di penetrare nella radura. All'inizio del settimo turno e in ogni turno successivo, tira un D6. Con 3+ arriva l'alba e i Troll diventano di pietra.

Carica! Il resto della Compagnia accorre appena possibile per salvare i propri amici. Dopo che il giocatore del Bene ha finito di muovere i suoi modelli nel primo turno, tira un D6 per ogni Nano, tranne Kili. Con 3+ entra immediatamente in gioco: muovilo sul tavolo a partire dall'area segnata. I Nani che non entrano in gioco in questo turno lo faranno alla fine della loro fase di Movimento del secondo turno.

Nota del designer

Chi conosce sia il libro che il film si sarà accorto che gli eventi si svolgono in maniera piuttosto diversa. Nel libro Bilbo Baggins viene catturato dai Troll per primo e osserva impotente mentre la Compagnia di Thorin cade nell'imboscata un Nano alla volta. Nel film, invece, lo scontro ha un ritmo più serrato ed è questa la versione presentata qui. Se vuoi ricreare gli eventi del libro, fai entrare i Nani seguendo l'ordine descritto nel secondo capitolo.



2 L'inseguimento



'Non dobbiamo smarrire la strada o siamo fritti.'

Gandalf, Un Breve Rip



Appena la Compagnia di Thorin riesce a sconfiggere i Troll, si unisce a loro un misterioso straniero, Radagast il Bruno, e insieme cercano la caverna dove i Troll nascondevano il tesoro. Quando la trovano, però, terrificanti ululati portati dal vento li informano che sono inseguiti. Devono scappare, o gli Orchi Cacciatori li cattureranno. Mentre Radagast escogita un astuto stratagemma, i Nani si preparano alla fuga.

Disposizione

Lo scenario si svolge nell'area intorno alla caverna dei Troll. Sul lato sud del tavolo c'è l'ingresso di una caverna: è il punto da cui entrano in gioco i modelli del Bene. A est c'è quel che rimane dell'accampamento dei Troll, mentre il resto del tavolo è formato da chiazze di terreno brullo, arbusti, alberi e affioramenti rocciosi sparsi.

Posizioni iniziali

I modelli del Bene non iniziano il gioco sul campo di battaglia, ma si muovono sul tavolo nella prima fase di Movimento come rinforzi (vd. p.87). Il giocatore del Male colloca i propri modelli a contatto di basetta con qualunque dei tre bordi del tavolo indicati.

Obiettivi

La Compagnia di Thorin deve fuggire dal campo di battaglia e continuare il cammino verso Granburrone. Il giocatore del Bene vince se entro dodici turni almeno undici modelli della Compagnia di Thorin riescono a fuggire dal tavolo uscendo dal punto segnato sulla mappa (X). Se riescono a fuggire meno di dieci modelli, ma tra di essi ci sono Gandalf e Bilbo Baggins, la partita è un pareggio, nel qual caso tutto dipende da Radagast: se è riuscito a fuggire dal bordo nord o da quello sud, vince la fazione del Bene. Se è stato ucciso o non ha più tempo per fuggire, vince il Male.

Partecipanti

Modelli del Bene:
Thorin Scudodiquercia; Balin; Dwalin; Fili; Kili; Oin; Gloin; Ori; Nori; Dori; Bifur; Bofur; Bombur; Bilbo Baggins; Gandalf il Grigio; Radagast il Bruno.

Modelli del Male:
Azog; Fimbul; Narzug;
12 Orchi Cacciatori su Warg Feroci.

Regole speciali

Fuggite! Quando Gandalf urla il segnale, i Nani e Radagast mettono in moto il piano di fuga. I modelli del Bene si muovono sul tavolo dall'ingresso della caverna nel primo turno.

Esca. Radagast ha attirato l'attenzione degli Orchi Cacciatori, che ora inseguono la sua slitta. Finché essa non subisce una Ferita, i modelli del Male devono superare un test di Coraggio per caricare o tirare su qualunque altro modello del Bene. Un modello del Male che fallisce questo test non può compiere altre azioni in quella fase.

I Cacciatori si Radunano. Gli Orchi Cacciatori setacciano i boschi in cerca di Thorin e dei suoi compagni. Ad ogni turno ne potrebbero arrivare altri. Quando un Guerriero (non un Eroe) del Male viene ucciso, mettilo da parte e, alla fine della successiva fase di Movimento del Male, tira un D6 per ognuno di essi: con 3+ rientra in gioco. Per determinare il punto d'ingresso, tira un D6 e consulta la tabella qui sotto:

D6	Risultato
1	Bordo est
2	Bordo nord
3	Bordo ovest
4-6	Il giocatore che controlla il modello può scegliere un bordo qualsiasi tra est, ovest e nord.

Nota del designer

Questa scena d'azione al cardiopalma conduce la Compagnia di Thorin dalla dubbia tranquillità della caverna dei Troll ai confini di Granburrone. La scena non è presente nel libro, ma fornisce un raccordo pieno d'azione tra gli eventi nei Boschi dei Troll e l'arrivo dei Nani a Granburrone. Lo scenario è una corsa a perdifiato e, per sopravvivere, i Nani devono essere veloci, mentre Radagast distrae gli Orchi guidati dal giustamente temuto Azog.

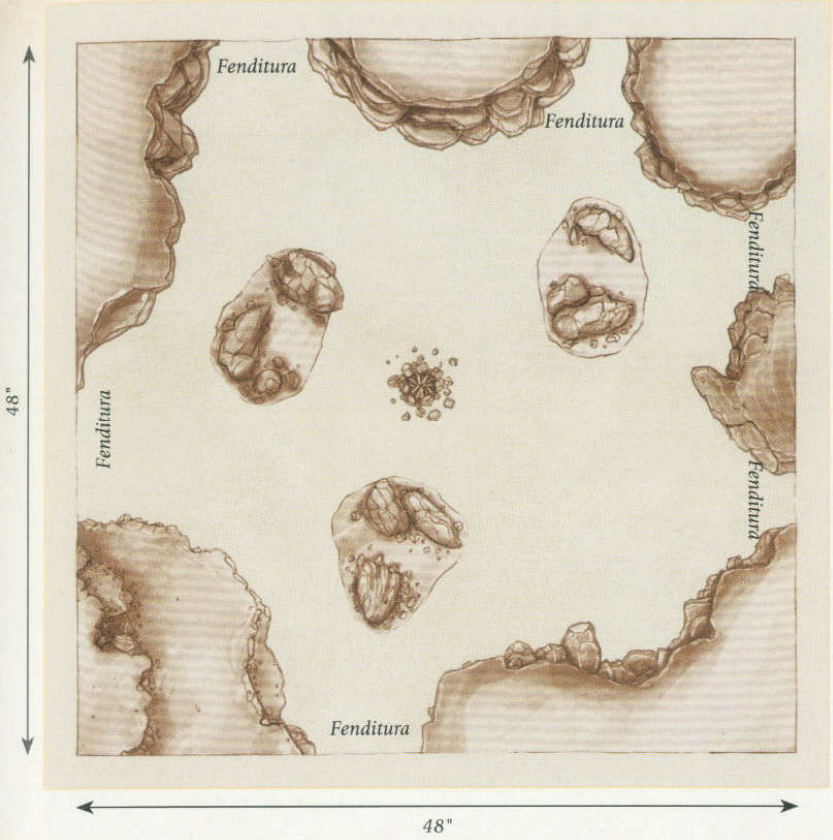
3 In salita e in discesa

La Cattura



"'L'avete esplorata coscienziosamente?" disse lo stregone, il quale sapeva che in alta montagna le grotte sono raramente disabitate.'

Gandalf, In salita e in discesa



partecipanti

Modelli del Bene:
Thorin Scudodiquercia; Balin; Dwalin; Fili; Kili; Oin; Gloin; Ori; Nori; Dori; Bifur; Bofur; Bombur; Bilbo Baggins; Gandalf il Grigio.

Modelli del Male:
30 Goblin Guerrieri.



Cercando rifugio dalla terribile tempesta che infuria sul passo montano e dagli scontri tra i Giganti di Pietra, la Compagnia di Thorin si accampa in una caverna per una notte di sonno agitato. Le urla di paura di Bilbo Baggins risvegliano tutti all'improvviso: lo Hobbit ha notato un'orda di Goblin che si avvicina per catturarli. Da grandi crepe nere che si aprono misteriosamente nelle pareti della caverna arrivano sempre più creature sudicie e rachitiche. La fuga sembra impossibile.

Disposizione

Lo scenario è ambientato nello spazio angusto di una grotta: segnane in qualche modo i confini per chiarire dove inizia e dove finisce. All'interno dovrebbero esserci cumuli rocciosi o stalattiti e stalagmiti per concedere copertura ai modelli. Inoltre hai bisogno di alcuni segnalini che rappresentino le crepe o le fenditure da cui i Goblin possono entrare in gioco (vedi mappa).

posizioni iniziali

Il giocatore del Bene colloca tutti i modelli della Compagnia di Thorin il più vicino possibile al centro del tavolo. Poi il giocatore del Male colloca i Goblin ovunque sul campo di battaglia, ma ad almeno 3" da qualunque modello della compagnia di Thorin.

Obiettivi

I Nani sono sotto attacco e devono difendersi a tutti i costi. Il giocatore del Bene vince se, dopo cinque turni, Gandalf è fuggito dal tavolo e Bilbo Baggins è ancora vivo. Se Gandalf fugge, ma lo Hobbit è stato ucciso, la partita è un pareggio. Il giocatore del Male vince se riesce ad impedire a Gandalf di fuggire.

Regole speciali

Assonnati. I Nani sono stati colti completamente di sorpresa e hanno avuto a malapena il tempo di aprire gli occhi e impugnare le armi prima di essere circondati. Nel primo turno il giocatore del Male ha l'iniziativa e, sempre in quel turno, i modelli del Bene non possono effettuare azioni eroiche.

Il Crepaccio Nero. I Goblin sono nel proprio territorio e sciamano da crepe e fenditure per sopraffare gli intrusi. Qualsiasi Goblin ucciso può rientrare in gioco come rinforzo alla fine della successiva fase di Movimento del Male. Il giocatore che li controlla può decidere da quale dei punti di accesso far muovere in gioco i modelli.

nota del designer

A prima vista lo scenario può sembrare sbilanciato. La Compagnia di Thorin è composta da alcuni dei più grandi Eroi della Terra di Mezzo (sicuramente della razza nanica) e trenta Goblin non hanno grandi speranze di eliminarli. Non disperare, giocatore del Male! L'obiettivo non è ucciderli, ma catturarli!

Se Gandalf non riesce a fuggire la partita è un pareggio, e se riesci a separare i Nani potresti persino catturare Bilbo Baggins.

4 In salita e in discesa

Fuga verso la Libertà



"'Presto, seguitemi!" disse una voce fiera e tranquilla; e prima che Bilbo capisse cos'era successo, trottava di nuovo in avanti...'

In salita e in disce



Catturati e alla mercé del Goblin Re, sembra che l'impresa di Thorin e del suo gruppo sia arrivata a una fine inattesa. Sono stati privati delle loro armi e i loro beni sono stati rubati e dispersi, mentre il Goblin Re li condanna ad un terribile fato. Nel momento in cui le insidiose orde di Goblin si preparano a trascinarli via, l'aiuto è dietro l'angolo. Gandalf il Grigio appare in un'esplosione di luce!

Disposizione

Lo scenario si svolge nelle profondità della Città dei Goblin, su una piattaforma rialzata di fronte al trono del Goblin Re, situato approssimativamente al centro del campo di battaglia. Devono esserci diverse vie di fuga, quindi assicurati di avere abbastanza piattaforme e passerelle per raggiungere i bordi del tavolo. Colloca le armi dei Nani sulla piattaforma del Goblin Re (vedi mappa).

Posizioni iniziali

Il giocatore del Bene colloca la Compagnia di Thorin (Gandalf escluso) entro 3" dal centro del tavolo. Poi il giocatore del Male colloca i suoi modelli sul tavolo dove preferisce, ma nessuno può trovarsi a meno di 3" da qualsiasi membro della Compagnia di Thorin. Il Goblin Re inizia a contatto con il suo trono (vedi mappa).

Obiettivi

La Compagnia di Thorin deve fuggire dal campo di battaglia. All'inizio della partita il giocatore del Male sceglie un bordo del tavolo: i Nani e Gandalf devono fuggire da lì. La partita dura dieci turni. Se più di otto modelli del Bene sono riusciti a fuggire dal bordo del tavolo scelto, la vittoria va alla loro fazione. Se sono fuggiti otto modelli, la partita è un pareggio. Se sono fuggiti meno di otto modelli, vince il giocatore del Male.

Partecipanti

Modelli del Bene:
Thorin Scudodiquercia; Balin; Dwalin; Fili; Kili; Oin; Gloin; Ori; Nori; Dori; Bifur; Bofur; Bombur; Gandalf il Grigio.

Modelli del Male:
Il Goblin Re; Grinnah; il Goblin Scriba; 36 Goblin Guerrieri.

Regole speciali

Disarmati. I Nani sono stati privati delle armi e devono recuperarle. Ciascun Nano (e anche Bilbo Baggins, se viene usato in questo scenario) è disarmato finché non riesce a muoversi a contatto di basetta con il cumulo delle armi, recuperando il proprio equipaggiamento. Segnala quali modelli sono disarmati con un dado o un segnalino.

Un Mago Non È Mai in Ritardo... Gandalf giunge in aiuto dei Nani quando questi meno se lo aspettano (ma più lo sperano). Nella fase di Movimento del Bene del secondo turno tira un D6 per determinare da dove entra in gioco: con 1-3 il giocatore del Male può schierarlo; con 4-6 è il giocatore del Bene a scegliere. Gandalf può spendere punti Possanza per modificare questo tiro. Deve essere collocato su una passerella, a contatto con un qualsiasi bordo del tavolo.

Uccideteli Tutti! Al comando del proprio re, i Goblin sciamano dalle crepe per gettarsi in battaglia! Ogni turno il giocatore del Male può riportare in gioco come rinforzi (vd. p.87) D6 Goblin Guerrieri precedentemente uccisi. Questi modelli sono in aggiunta ai rinforzi che possono essere forniti dal Goblin Scriba. Possono entrare in campo da qualsiasi punto di qualsiasi bordo del tavolo, a discrezione del giocatore del Male.

Il Pozzo Oscuro. La Città dei Goblin è formata da impalcature traballanti su una serie di vasti e profondi abissi. Qualunque modello spinto giù da una piattaforma o da una sporgenza rocciosa, o che fallisce un test per Saltare, viene automaticamente rimosso come perdita.

Maestà Insultata. Il Goblin Re è offeso dai Nani, che hanno portato Orcrist nel suo reame. Durante il primo turno, il Goblin Re non può muoversi.

Nota del designer

Nel film Bilbo Baggins non compare in questa scena, tuttavia sentiti libero di includerlo nella fazione del Bene se lo desideri: le sue gambette non avvantaggeranno di certo i Nani.



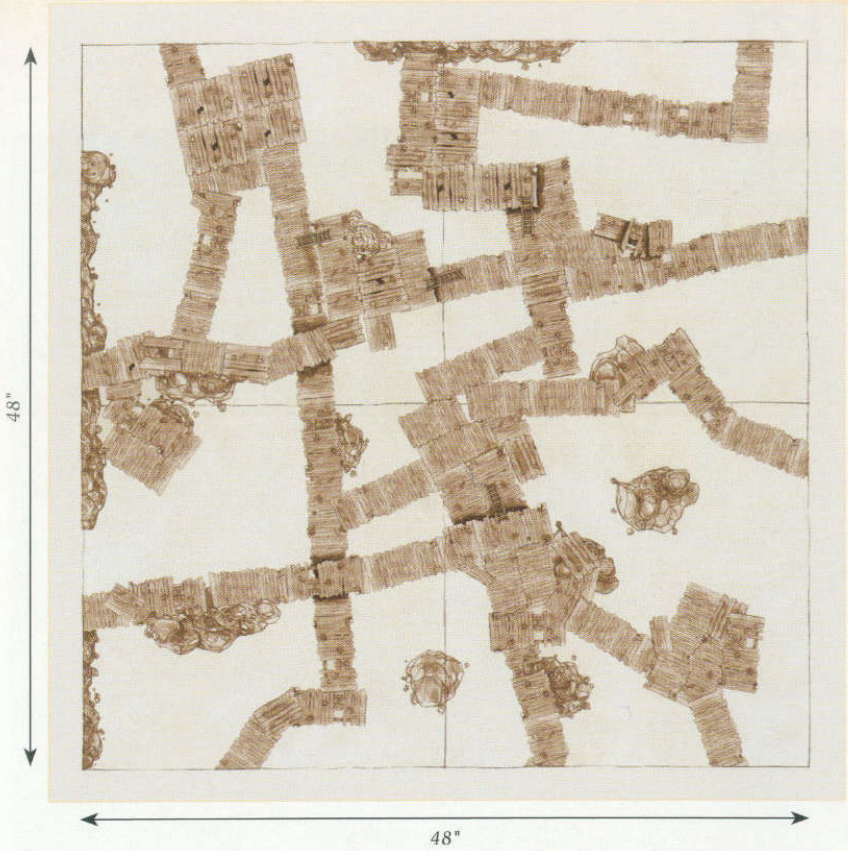


Evasione



'Senza pony, senza cibo, senza sapere bene dove siamo, e con orde di Goblin furiosi alle calcagna!'

Gandalf, In salita e in discesa



Dopo essere fuggiti dalla piattaforma del Goblin Re, i Nani scappano dalle orde di Goblin. La Compagnia di Thorin deve trovare una via d'uscita dalla Città dei Goblin e mettersi in salvo, nonostante il Goblin Re stia loro alle calcagna. Non possono fermarsi a combattere, perché sempre più Goblin sciamano da tutte le fenditure e le crepe. Se i Nani non scappano in fretta potrebbero rimanere intrappolati per sempre.

Disposizione

Lo scenario si svolge tra le traballanti passerelle e piattaforme della Città dei Goblin. Il campo di battaglia dovrebbe esser ricoperto di passerelle, affioramenti rocciosi e piattaforme, poiché sono essenziali per permettere alla Compagnia di Thorin di attraversare il tavolo da un'estremità all'altra, possibilmente prevedendo un paio di strade differenti (in caso di crolli).

Posizioni iniziali

Il giocatore del Bene colloca Thorin e i suoi compagni entro 3" da un bordo qualsiasi del tavolo. Poi il giocatore del Male colloca i propri modelli (tranne il Goblin Re, che non inizia lo scontro in gioco) ovunque sul tavolo, ad almeno 12" da qualsiasi membro della Compagnia di Thorin.

Obiettivi

Thorin e la sua compagnia devono fuggire dal campo di battaglia. Se otto o più modelli del Bene (inclusi Gandalf e Thorin) riescono a fuggire dal bordo del tavolo opposto alla propria zona di schieramento, vince il giocatore del Bene. Se fuggono otto modelli, ma Gandalf e Thorin non sono tra questi, la partita è un pareggio. Infine, se fuggono meno di otto modelli del Bene, la vittoria va al giocatore del Male.

Partecipanti

Modelli del Bene:
Thorin Scudodiquercia; Balin; Dwalin; Fili; Kili; Oin; Gloin; Ori; Nori; Dori; Bifur; Bofur; Bombur; Gandalf il Grigio.

Modelli del Male:
Il Goblin Re; Grinnah; 36 Goblin Guerrieri.

Regole speciali

Uccideteli Tutti! I Goblin sciamano dalle crepe per gettarsi in battaglia! Ogni turno il giocatore del Male può riportare in gioco come rinforzi (vd. p.87) D6 Goblin Guerrieri precedentemente uccisi. Questi rinforzi si sommano a quelli che il Goblin Scriba può fornire e possono entrare in gioco da qualsiasi punto di qualsiasi bordo del tavolo scelto dal giocatore del Male.

Il Pozzo Oscuro. La Città dei Goblin è formata da impalcature traballanti su una serie di vasti e profondi abissi. Qualunque modello spinto giù da una piattaforma o da una sporgenza rocciosa, o che non riesce a saltare da una passerella all'altra, viene automaticamente rimosso come perdita.

Struttura Traballante. Quando la battaglia si fa intensa, le piattaforme di legno scricchiolano sotto il peso dei combattenti. Se alla fine della fase di Movimento ci sono dieci o più modelli su qualunque piattaforma o passerella (il Goblin Re conta come 5 modelli) tira un D6:

D6	Risultato
1	*Crollo.* La passerella cede con un rumore fragoroso. Rimuovila dal gioco insieme a tutti i modelli che si trovavano su di essa.
2-3	*Sta per crollare.* Tira un D6 per ogni modello sulla piattaforma. Con 1 rimuovilo dal gioco (puoi modificare il tiro con la Possanza).
4-6	*Scricchiola, ma regge.* Per questo turno non succede nulla.

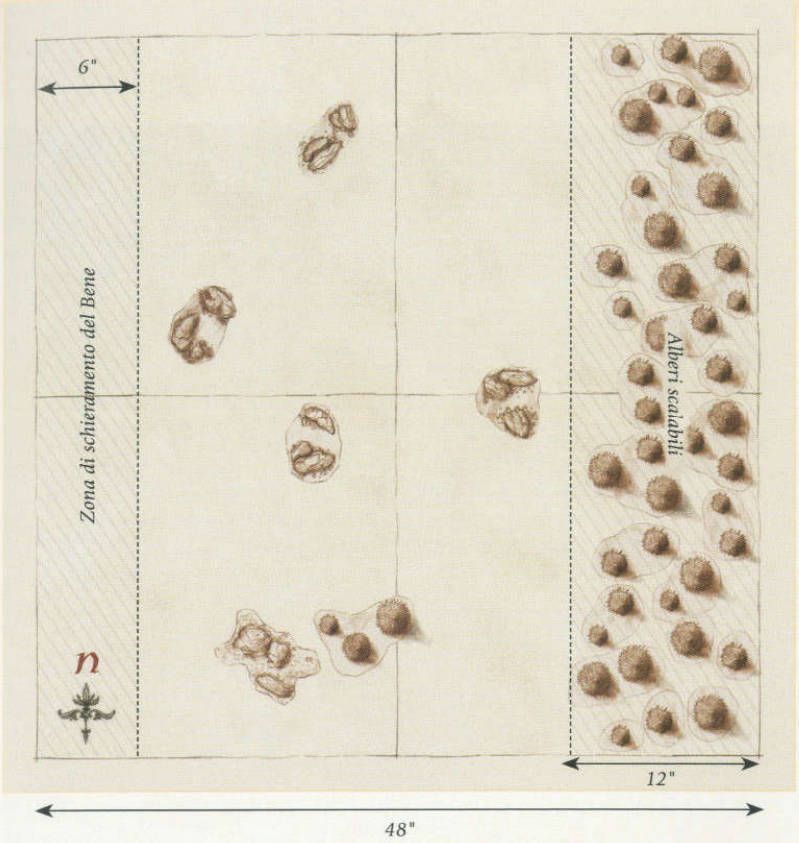
Nota del designer

Sia nel libro che nel film Bilbo Baggins non si trova con i Nani in fuga (più o meno in questo momento sta affrontando gli indovinelli nel buio). Probabilmente la cosa migliore è immaginare che la caduta che lo ha portato nella caverna sotterranea di Gollum abbia avuto luogo tra gli avvenimenti di questo scenario e quelli del precedente.

6 Dalla padella...



'Nemmeno gli anelli magici servono a molto contro i lupi, specie contro quei Branchi malvagi che vivevano all'ombra delle montagne infestate dai Goblin...' Dalla padella nella Bra



Dopo essersi riuniti con Bilbo Baggins e finalmente fuori dalla Città dei Goblin, i membri della Compagnia di Thorin scoprono di essere nuovamente inseguiti. Mentre i nemici si avvicinano, i Nani cercano riparo tra gli alberi. È in questo momento, però, che si rendono conto di aver già incontrato questa banda di Orchi...

Disposizione

Il campo di battaglia di questo scenario rappresenta i brulli crinali delle Montagne Nebbiose con un filare di alti alberi a una estremità. Sul tavolo dovrebbero essere collocati cespugli, affioramenti rocciosi e altri elementi scenici piccoli, mentre fino a circa 12" dal lato orientale dovrebbero esserci molti terreni accidentati e alberi (più alberi ci sono meglio è, perché è verso di essi che si dirige la Compagnia di Thorin).

Posizioni iniziali

I membri della Compagnia di Thorin sono collocati entro 6" dal bordo ovest del tavolo. Poi il giocatore del Male colloca Fimbul, Narzug, D6 Warg Feroci e D6 Orchi Cacciatori ovunque sul campo di battaglia ad almeno 12" da qualunque modello del Bene. Il resto delle forze del Male non inizia la partita in gioco, ma si renderà disponibile in seguito.

Obiettivi

Udendo gli ululati, i Nani si rendono conto di doversi affrettare prima di essere completamente circondati. Il giocatore del Bene sta cercando di raggiungere la (dubbia) sicurezza degli alberi, mentre il giocatore del Male sta soltanto provando a rallentarlo. Il giocatore del Bene vince se tutti i suoi modelli sono riusciti a Scalare un albero entro la fine del decimo turno. Il giocatore del Male vince se tutta la Compagnia di Thorin non è riuscita a Scalare un albero entro la fine del decimo turno.

Partecipanti

Modelli del Bene:
Thorin Scudodiquercia; Balin; Dwalin; Fili; Kili; Oin; Gloin; Ori; Nori; Dori; Bifur; Bofur; Bombur; Bilbo Baggins; Gandalf il Grigio.

Modelli del Male:
Fimbul; Narzug; 12 Warg Feroci; 12 Orchi Cacciatori su Warg Feroci.

Regole speciali

Rifugio Sicuro. I Nani vedono gli alberi come un rifugio tutto sommato sicuro dai Warg a caccia. Quando un modello del Bene arriva a contatto di basetta con un albero, può tentare di Scalarlo superando il relativo test; se lo supera, rimuovi il modello dal gioco: è salvo.

Cacciatori Selvaggi. I Warg sciamano nella zona davanti al proprio leader. Ogni turno, alla fine della fase di Movimento del Male, altri D6 Warg Feroci e D6 Orchi Cacciatori possono entrare sul tavolo come rinforzi (il numero totale di modelli in gioco non può essere superiore a 12 per tipo). Per determinare da dove entra in gioco ogni modello, tira un D6 e consulta la seguente tabella:

D6	Risultato
1	Il giocatore del Bene può collocare il modello a contatto di basetta con qualunque bordo del tavolo.
2	Il giocatore del Male lo colloca a contatto di basetta con il bordo nord.
3	Il giocatore del Male lo colloca a contatto di basetta con il bordo est.
4	Il giocatore del Male lo colloca a contatto di basetta con il bordo sud.
5	Il giocatore del Male lo colloca a contatto di basetta con il bordo ovest.
6	Il giocatore del Male lo colloca a contatto di basetta con qualsiasi bordo.

Nota del designer

Finalmente la Compagnia di Thorin si è riunita, non più sotto terra e in direzione della Montagna Solitaria. Se stai giocando gli scenari come una campagna, sicuramente Thorin e il suo gruppo saranno messi piuttosto male a questo punto della storia. In effetti potresti volergli concedere un attimo di tregua riducendo il numero degli inseguitori. Oppure no...

7 ...Nella Brace



'Presto fecero un cerchio di fumo e fiamme tutto intorno ai Nani, un cerchio a cui non permisero di allargarsi ma che fecero restringere a poco a poco...'

dalla padella nella BR



Aggrappandosi con forza ai rami degli alberi su cui sono saliti, i Nani contemplano con orrore lo spettacolo degli Orchi che incendiano la vegetazione intorno a loro. Tutto sembra perduto, ma Thorin salta giù per sfidare il capo dell'orda, il terribile Azog. Fortunatamente sta per arrivare aiuto!

Disposizione

La battaglia si svolge attorno agli alberi su cui i Nani hanno trovato rifugio dagli Orchi Cacciatori. Un crinale scosceso si erge lungo il bordo orientale e moltissimi alberi crescono alle sue pendici. Il resto del campo di battaglia è punteggiato di affioramenti rocciosi, cespugli e così via.

Posizioni iniziali

Il giocatore del Bene colloca Thorin ai piedi dell'albero segnato. Il giocatore del Male colloca poi i suoi modelli a contatto di basetta con qualunque bordo del tavolo tranne quello orientale (poiché significherebbe essere ai piedi del crinale). Il resto dei modelli del Bene non è in gioco all'inizio dello scontro, ma entra più avanti come rinforzo.

Obiettivi

Azog e i suoi cavalieri sono finalmente riusciti a far scendere a terra il fastidioso Thorin Scudodiquercia. Nel frattempo, Gwaihir e le sue Aquile sono in volo per salvare i Nani...

La partita termina immediatamente se tutti i segnalini che rappresentano i Nani vengono recuperati o se Thorin viene ucciso. Il giocatore del Bene vince se le Aquile recuperano tutti i segnalini e Thorin è ancora in vita. Se Thorin viene ucciso o le Aquile non riescono a salvare i Nani vince il giocatore del Male.

Partecipanti

Modelli del Bene:
Thorin Scudodiquercia; Bilbo Baggins; Gwaihir; 4 Grandi Aquile.

Modelli del Male:
Azog; Narzug; Fimbul; 6 Orchi Cacciatori su Warg Feroci; 6 Warg Feroci.



Regole speciali

Già Quindici Uccelli su Abeti Posati. Prima che la partita inizi i giocatori dovrebbero fare a turno (iniziando dal giocatore del Bene) nello scegliere i cinque alberi sui quali si nasconde la Compagnia di Thorin. Colloca un segnalino di fianco ad ognuno per indicare che ci sono dei Nani nascosti: un'Aquila (inclusa Gwaihir) può scendere in picchiata e afferrarli terminando il proprio movimento a contatto di basetta con l'albero. Dopodiché sposta il segnalino sulla basetta dell'Aquila e consideralo un oggetto leggero (vd. p.85). Se l'Aquila esce da un bordo del tavolo, i Nani sono salvi.

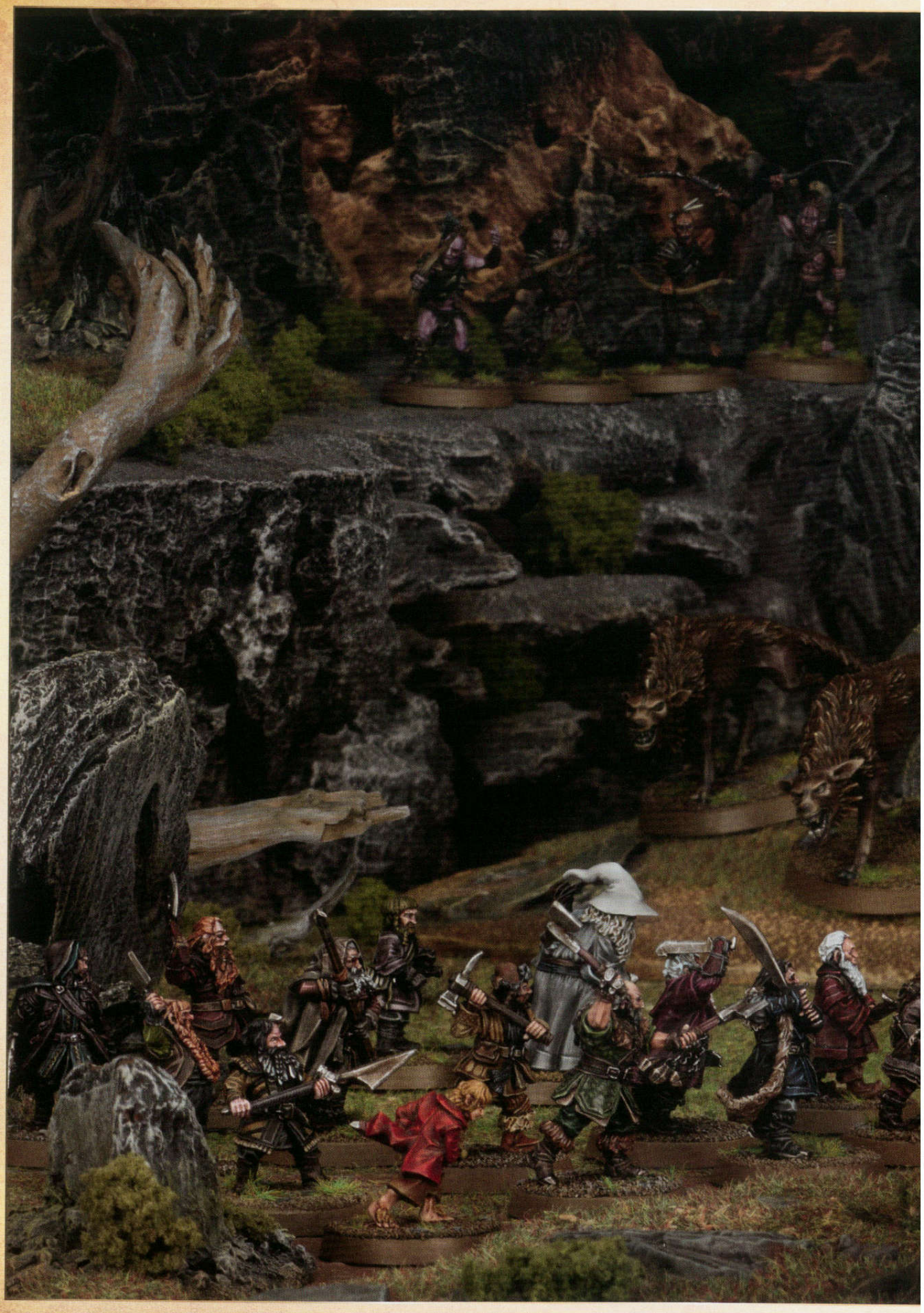
Thorin può essere recuperato in modo simile: qualsiasi Aquila può afferrarlo terminando il proprio movimento a contatto di basetta con lui.

Un'Aquila che trasporta dei Nani non può effettuare Attacchi Brutali. Inoltre, se viene uccisa, il segnalino è automaticamente perduto (quindi stai attento a come muovi le Aquile dopo aver raccolto un segnalino).

Le Aquile in Volo. Alla fine della fase di Movimento del Bene del secondo turno, il giocatore del Bene può muovere Gwaihir e le sue Aquile sul campo di battaglia come rinforzi dal bordo nord, sud o est.

Quando un'Aquila (ma non Gwaihir) muore o vola fuori dal tavolo trasportando i Nani, il giocatore del Bene può farne entrare un'altra come rinforzo alla fine della successiva fase di Movimento del Bene, dal bordo nord, sud o est.

Coraggio di Bilbo Baggins: in qualsiasi fase di Combattimento, il giocatore del Bene può collocare Bilbo Baggins a contatto di basetta con qualsiasi modello del Male ingaggiato con Thorin. Se Bilbo Baggins entra in gioco in questo modo, anch'esso deve essere salvato dalle Aquile.





Danni della campagna

D6	Risultato
1	**Spese funebri.** Il modello è morto. Se si tratta di Bilbo Baggins, Gandalf o Thorin, l'avventura è finita. Altrimenti il giocatore del Bene può continuare il cammino.
2-3	**Ferita grave.** Il modello non può partecipare al prossimo scontro. Riguadagna 1 Ferita, ma nient'altro (a meno che non sia stato scelto come Compagno più audace, vedi pagina successiva). Ritornerà nella Compagnia dopo aver saltato la prossima partita.
4+	**Ferita superficiale.** Il modello si riprende abbastanza bene da andare avanti e ritorna con 1 Ferita.

Modificatori: a seconda di chi vince o perde uno scenario, le possibilità di sopravvivenza possono cambiare. Se vince il Bene, aggiungi +1 a questi tiri. Se vince il Male, invece, sottrai 1 dal risultato.

Collegare le partite

Qui presentiamo alcune regole per collegare le tue partite con la Compagnia di Thorin in una narrazione dinamica, dove l'esito di uno scontro influenza direttamente il successivo.

Ogni scenario in questo regolamento può essere giocato come incontr a sé stante, ma non c'è motivo per cui non dovresti considerarlo parte di una storia più ampia. Collegando le partite puoi vedere gli effetti di un'avventura sulla successiva. Se i Nani subiscono delle perdite per mano dei Troll Bill, Bert e Tom nello scenario Montone arrosto, avranno abbastanza forza e vigore per sfuggire ai Cacciatori di Azog n L'inseguimento?

Di seguito troverai dei consigli riguardanti le regole che potresti applica al risultato delle partite. Lo scopo per cui sono state pensate è quello di rendere più emozionanti le tue avventure. Tu e il tuo avversario potreste sfidarvi per vedere chi riesce a spingersi più avanti nella storia prima che la Compagnia venga annientata. Riuscirai ad arrivare fino in fondo e trionfare? Potresti voler creare altre regole: è un'ottima idea e ti incoraggiamo a farlo. Più divertimento riesci a trarre dall'hobby, meglio

Sopravvivere al viaggio

È probabile che almeno qualcuno dei membri della Compagnia di Thorin perda la vita nell'avventura. Non è certo una scampagnata pri di rischi, dopotutto. Quando un membro della Compagnia di Thorin viene ucciso durante la partita, potrebbe non essere veramente morto devi tirare sulla tabella dei Danni della campagna per vedere che effetti hanno le sue ferite.



Ricompense e così via...

Mentre i nostri eroi combattono per aprirsi la strada lungo la Terra di Mezzo, accumulano sempre più stanchezza. Spesso terminano uno scontro feriti ed esausti, perciò non recuperano istantaneamente i punti Possanza, Volontà, Fato spesi o le Ferite perse. Un modello che sopravvive a una battaglia (che sia per merito suo od ottenendo 4+ sulla tabella dei Danni della campagna) può riguadagnare parte delle proprie forze come descritto di seguito:

- ***Compagno più audace:*** il giocatore del Bene può scegliere uno dei propri Eroi che pensa si sia impegnato più di quanto ci si aspettasse. Il modello recupera D6 punti Possanza, Volontà, Fato o Ferite (a scelta di chi lo controlla: può anche recuperare una combinazione di punti Possanza, Volontà, Fato o Ferite) fino al valore mostrato nel profilo del modello.

- ***Compagno cospiratore:*** tutti gli altri Eroi del Bene recuperano D3 punti Possanza, Volontà, Fato o Ferite (distribuiti come descritto sopra). Tranne...

- ***Sembra più un bottegaio che uno scassinatore:*** un singolo Eroe del Bene, scelto dal giocatore del Male, non può ricevere nessun bonus. Deve trattarsi di un modello che nello scenario si è comportato in maniera indegna, fallendo un test di Coraggio cruciale, non riuscendo a farsi valere in combattimento o in qualche altra maniera. È importante che la scelta sia equa e onesta, poiché il poverino si porterà appresso la reputazione di mammoletta tremante.





Bonus degli scenari

Dopo ogni scenario è importante prendere nota del risultato, poiché potrebbe dare benefici al Bene o al Male nello scontr successivo. Questi bonus riflettono i vantaggi conferiti dal successo ed il margine che una delle due fazioni avrà nel prossimo scenario.

1 Montone arrosto

Vittoria del Bene: nello scenario successivo Gandalf può effettuare una singola Marcia Eroica gratis.

Pareggio: nessuna fazione ha bonus.

Vittoria del Male: nello scenario successivo i modelli del Male possono schierarsi entro 3" dai bordi del tavolo anziché a contatto di basetta con essi.

2 L'inseguimento

Vittoria del Bene: nello scenario successivo, tutti i modelli del Bene riottengono automaticamente tutti i propri punti Possanza, Volontà e Fato.

Pareggio: nessuna fazione ha bonus.

Vittoria del Male: prima dello scenario successivo, nessun modello del Bene può ricevere il bonus Compagno più audace.

3 La cattura

Vittoria del Bene: il giocatore del Bene può scegliere D3 Nani che inizieranno lo scenario successivo con le proprie armi.

Pareggio: nessuna fazione ha bonus

Vittoria del Male: il giocatore del Male aggiunge +1 al numero di rinforzi disponibili grazie alla regola speciale Uccideteli Tutti!



4 Fuga verso la Libertà

Vittoria del Bene: nello scenario successivo i modelli del Bene possono essere collocati entro 6" dal proprio bordo del tavolo anziché entro 3".

Pareggio: nessuna fazione ha bonus.

Vittoria del Male: il giocatore del Male aggiunge +1 al numero di rinforzi disponibili grazie alla regola speciale Uccideteli Tutti!

5 Evasione

Vittoria del Bene: nello scenario successivo, i modelli del Bene possono essere collocati entro 12" dal proprio bordo del tavolo, anziché 6".

Pareggio: nessuna fazione ha bonus.

Vittoria del Male: nello scenario successivo non tirare i D6 per stabilire quanti Warg Feroci e Orchi Cacciatori cominciano la partita in gioco: il risultato è automaticamente 6.

6 Dalla padella...

Vittoria del Bene: Thorin inizia lo scenario successivo con il massimo dei suoi punti Possanza, Volontà, Fato e con tutte le Ferite.

Pareggio: non si può pareggiare.

Vittoria del Male: nello scenario successivo il giocatore del Male colloca i propri modelli entro 3" dal bordo del tavolo anziché a contatto di basetta con esso.

La via prosegue senza fine

Alla fine di ...Nella brace, la prima parte del viaggio dei Nani si conclude, e si preannuncia il passaggio attraverso Bosco Atro.

A questo punto tira per vedere se Thorin sopravvive come di consueto e prendi nota del risultato. Sarà molto utile quando il viaggio inaspettato continuerà...



SCENARI:
LA GUERRA DELL'ANELLO



'Il nemico senza nome si è risvegliato. Il fumo si alza nuovamente dall'Orodruin, che noi chiamiamo Monte Fato.'

Boromir, Il consiglio di Elrond, La Compagnia dell'Anello

Le avventure descritte ne *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato* sono solo una minima parte delle grandiose imprese e battaglie che costellano la storia della Terra di Mezzo. Oltre a *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*, *Il Signore degli Anelli* contiene numerose ed emozionanti scene famose perfette per essere trasformate in scenari da giocare.

Nelle prossime pagine daremo uno sguardo ad alcuni degli eventi più rappresentativi de *Il Signore degli Anelli*, come la separazione della Compagnia ad Amon Hen, lo stupefacente assedio al Fosso di Helm e l'enorme Battaglia dei Campi del Pelennor. Ognuno è presentato come uno scenario, completo di tutte le informazioni necessarie a giocarlo. Molti di coloro che leggono questo manuale riconosceranno immediatamente tali scene, grazie al Gioco di battaglie strategiche *del Signore degli Anelli*, ai romanzi o ai film, ma per altri che si sono avvicinati alla Terra di Mezzo solo con *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato* risulteranno completamente nuove. Per questo motivo ognuna è accompagnata da una breve spiegazione dell'ambientazione che consente ai giocatori di comprendere il contesto dello scenario.

Se hai già visto questi eventi sotto forma di scenario, vale comunque la pena leggerli nuovamente, poiché abbiamo aggiunto nuovi dettagli e possibilità, apportando alcuni cambiamenti. Gran parte della gioia dell'hobby sta nel ricreare le nostre scene preferite e godersi un'inedita sfida tattica.

Naturalmente, il modo migliore di conoscere questi emozionanti passaggi è sedersi e guardare i film o leggere i libri (o, ancora meglio, tutti e due). Ad ogni modo, se stai fremendo dalla voglia di giocare, è tutto pronto.

Espandi i tuoi orizzonti

Se tutti gli scenari presentati nelle prossime pagine ti rendono desideroso di altre avventure *del Signore degli Anelli*, dai uno sguardo alla gamma di supplementi. Ciascuno di essi contiene molte informazioni addizionali, i profili dei Guerrieri famosi e degli Eroi leggendari, oltre ad una selezione di scenari tratti direttamente dalla storia della Terra di Mezzo.

Se sei ansioso di proseguire il tuo viaggio nella Terra di Mezzo e partecipare ad alcune delle battaglie più importanti di sempre, non esiste modo migliore.





L'Ultima Alleanza

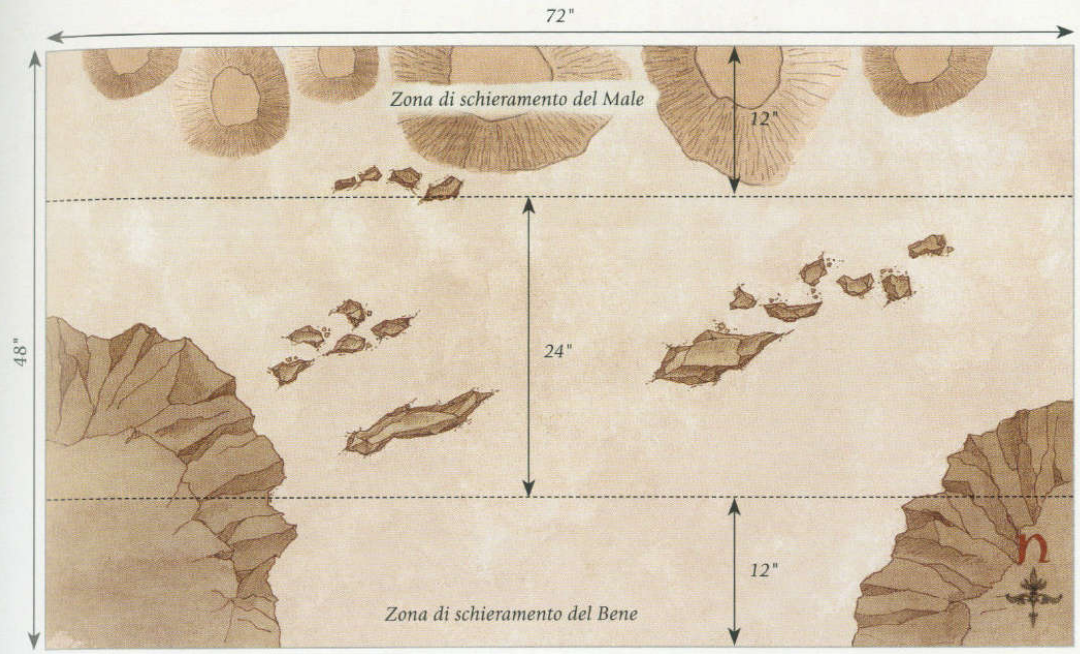
La guerra devasta la Terra di Mezzo ed il potere dell'Oscuro Signore sembra insormontabile. Una disperata alleanza tra Uomini ed Elfi deve rischiare il tutto per tutto per la vittoria.

Siamo alla fine della Seconda Era e la Terra di Mezzo è in tumulto. Il potere di Sauron è diventato inarrestabile e le sue armate di Orchi, mostri e traditori minacciano di sopraffare definitivamente i reami dei Popoli Liberi. Contro tale dispiegamento del Male, un'ultima alleanza di Uomini ed Elfi si riunisce per marciare in battaglia e sconfiggere l'Oscur Signore una volta per tutte. Sui maledetti pendii di Monte Fa l'ultimo bastione di Sauron, si terrà la più grande battaglia dell'epoca, poiché Gil-galad, il Sommo Re degli Elfi, ed Elen il Re dei Númenóreani, mettono in gioco le proprie armate e proprie vite per uccidere Sauron e terminare la sua follia.



'Vidi l'ultimo combattimento sulle pendici dell'Orodruin, dove morì Gil-galad e cadde Elendil, e Narsil si frantumò sotto di lui; Sauron in persona tuttavia fu sconfitto...'

Elrond, il consiglio di Elrond, La Compagnia dell'Anello



Partecipanti

Modelli del Bene:
Gil-galad; Elrond; fino a 400 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Eregion e Granburrone.

Elendil, Sommo Re di Gondor; Isildur e fino a 300 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Númenor.

Modelli del Male:
Sauron e fino a 1.200 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Mordor. Non possono essere scelti altri Eroi con nome. Nota che all'inizio della battaglia Sauron è in possesso dell'Anello.

Disposizione

Questo scenario viene giocato su un tavolo di 72" x 48", una dimensione che conferisce alle tue armate abbondante spazio di manovra.
Se desideri rappresentare una mischia claustrofobica, potresti usare un tavolo più piccolo. Un bordo del tavolo indica i pendii dell'Orodruin e necessita di molte colline. Il resto del campo di battaglia deve essere costellato da affioramenti rocciosi, vegetazione contorta ecc.

Posizioni iniziali

Il giocatore del Male colloca tutti i propri modelli, tranne Sauron, sui pendii dell'Orodruin, entro 12" dal proprio bordo del tavolo. Il giocatore del Bene poi colloca la sua intera forza entro 12" dal bordo opposto.

Obiettivi

L'Ultima Alleanza intende abbattere l'Oscuro Signore, eliminare l'Anello e la sua follia per sempre. La fazione del Bene vince se riesce a uccidere Sauron.

Tuttavia, l'Oscuro Signore sa che se le sue legioni riescono a schiacciare questi resti di resistenza ed ammazzare i leader dell'Ultima Alleanza, il suo dominio sulla Terra di Mezzo sarà totale. La fazione del Male vince se tutti gli Eroi del Bene vengono uccisi.

Regole speciali

Orchi Senza Fine. Le legioni di Barad-dûr sono sconfinate, adunate in tutta Mordor in numero tale che l'armata degli Uomini e degli Elfi sembra piccola al confronto. Quando la battaglia infuria, gli Orchi sortiscono dalla propria fortezza per supportare Sauron.

Quando un Guerriero del Male viene ucciso, rimuovilo dal gioco, ma mettilo da parte. Ad ogni turno, alla fine della fase di Movimento del Male, tira un D6 per ognuno di tali modelli. Con 5+ può rientrare in battaglia; fallo entrare dal bordo della fazione del Male come se fosse un rinforzo.

L'Oscuro Signore è Giunto. Nel primo turno in cui il tiro per l'iniziativa è un pareggio, Sauron deve entrare sul tavolo dal bordo del giocatore del Male come rinforzo. Il giocatore con l'iniziativa può scegliere da quale punto entri. Se Elendil viene ucciso prima dell'ingresso di Sauron, quest'ultimo entra in gioco immediatamente: il giocatore del Male lo posiziona subito a contatto con il suo bordo del tavolo.

Terrò Questo Come Ricordo. Se Elendil viene ucciso, Isildur cade in preda alla furia e alla disperazione e perde il raziocinio. Se Elendil viene ucciso, Isildur deve sempre muoversi verso l'Oscuro Signore, fermandosi solamente per caricare i modelli nemici che bloccano il suo tragitto. Può anche dichiarare un Colpo Eroico ad ogni turno senza spendere un punto Possanza.





Attacco a Colle Vento

Nell'oscurità della notte si prospettano gesta infami. Frodo e i suoi compagni sono assaliti dai Nazgûl in un duello tra le antiche rovine.

L'Unico Anello è affidato alla custodia di un umile Hobbit, Frodo Baggins. Incaricato della sua protezione, egli lascia la Contea con un gruppo di coraggiosi compagni. Si unisce a loro un Ramingo, Grampasso, che li salva dalla morte e li guida nelle selve.

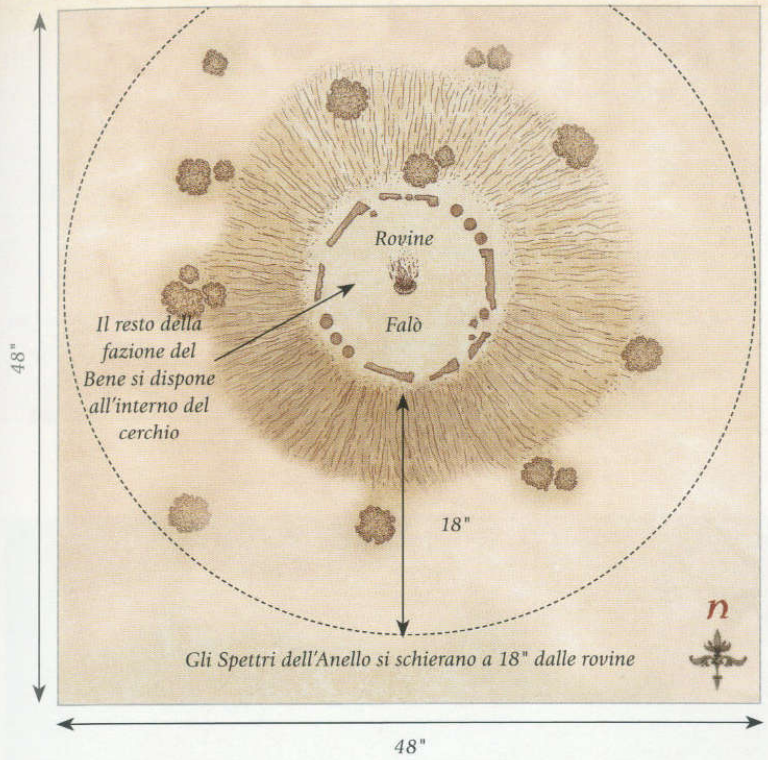
Mentre fuggono dagli inseguitori, Aragorn e i quattro Hobbit si fermano a riposare per la notte fra le rovine di un'antica fortezza, Amon Sûl. In mezzo alle statue crollat e alle mura decrepite della vetusta vedetta, gli Hobbit accendono un piccolo fuoco, intanto che Aragorn esplora l'ambiente circostante. Sono inconsapevoli che i Nazgûl l hanno trovati e che un letale scontro sta per avere luogo.

I Nazgûl intendono lanciare l'attacco nel momento in cui g abitanti della Contea sono più vulnerabili; così colpiscono nel pieno della notte, sbucando dalla nebbiosa oscurità pe uccidere il Portatore dell'Anello e impossessarsi del tesoro del loro padrone. Questa battaglia è estremamente impari, ma se Aragorn riesce a tornare in tempo, non tutto è perso.



'Chiuse gli occhi e lottò per qualche minuto con se stesso, ma ogni resistenza fu vana, ed egli cedette, tirando fuori lentamente la catenella e infilando l'anello al dito indice della mano sinistra.'

Un coltello nel buio, La Compagnia dell'Anel



Partecipanti

Modelli del Bene:
Aragorn – Grampasso; Frodo Baggins; Samvise Gamgee; Meriadoc Brandybuck e Peregrino Tuc dalla lista dell'esercito della Compagnia.

Modelli del Male:
Quattro Spettri dell'Anello e il Re degli Stregoni di Angmar dalla lista dell'esercito di Mordor.



Ogni Nazgûl ha la quantità minima di Possanza, Volontà e Fato ed è a piedi. Il Re degli Stregoni dovrebbe portare una lama di Morgul.

Disposizione

Questo scenario si gioca su un tavolo di 48" x 48", con una collina alta al centro. Su di essa si trova una torre in rovina; se non possiedi un elemento scenico adatto, usa mura e affioramenti rocciosi per dare vita ad un paesaggio simile. Al centro delle rovine c'è un falò. Sul resto del tavolo ci sono molti alberi sparsi e qualche gruppo di rocce e massi.

Posizioni iniziali

Frodo, Sam, Merry e Pipino sono disposti a contatto con il falò. I cinque Nazgûl si schierano poi ovunque sul tavolo, ma ad almeno 18" dalle rovine. Aragorn non inizia la partita sul tavolo, ma si rende disponibile in seguito.

Obiettivi

Uccidi il Portatore dell'Anello e riporta L'Unico Anello al suo signore! Questo è lo scopo dei Nazgûl; il giocatore del Male vince automaticamente (e immediatamente) se uccide Frodo. Il giocatore del Bene vince se tutti i Nazgûl vengono eliminati prima che riescano a farlo.



Regole speciali

Ombre Nascoste. Gli Hobbit sono inconsapevoli dei malvagi che li osservano. Fin quando i Nazgûl non vengono scoperti, gli Hobbit non possono muoversi (e Aragorn non giunge in loro aiuto). Ad ogni turno dopo il primo, una volta che hai stabilito l'iniziativa, tira un D6. Con 1-3 i Nazgûl rimangono inosservati e i modelli del Bene non agiscono. Con 4-6 i Nazgûl sono stati visti (o magari sentiti) avvicinarsi e i modelli del Bene possono agire normalmente.

Se il giocatore del Bene è davvero sfortunato e i Nazgûl vengono scoperti tardi, appena un qualsiasi Spettro dell'Anello entra fra le rovine o lancia un potere magico contro un qualunque modello del Bene, essi vengono automaticamente rivelati.

Aragorn. Aragorn sta esplorando l'area boscosa attorno al falò. Alla fine della fase di Movimento, subito dopo che i Nazgûl sono stati scoperti, Aragorn entra sul tavolo dal bordo settentrionale, seguendo le regole dei rinforzi.

Tizzoni Arroventati. Il piccolo falò al centro delle rovine potrebbe rivelarsi la salvezza degli Hobbit.

Qualsiasi modello del Bene a contatto di basetta con il falò può prendere un tizzone arroventato (contraddistingui il modello con un segnalino per indicare che porta un tizzone). I modelli con tizzoni arroventati incutono Terrore. Inoltre, se vincono uno Scontro, invece di tirare per Ferire possono provare a incendiare il nemico. Tira un D6 per ogni Attacco sul profilo del modello del Bene; con 5+ la vittima è In Fiamme (vd. p.83).

La tomba di Balin

Il tonante suono di tamburi annuncia l'arrivo degli abitanti di Moria e la Compagnia dell'Anello è intrappolata. Prima di potersi mettere in salvo deve combattere: sta per infuriare una battaglia sanguinosa e furibonda nelle profondità di Moria.

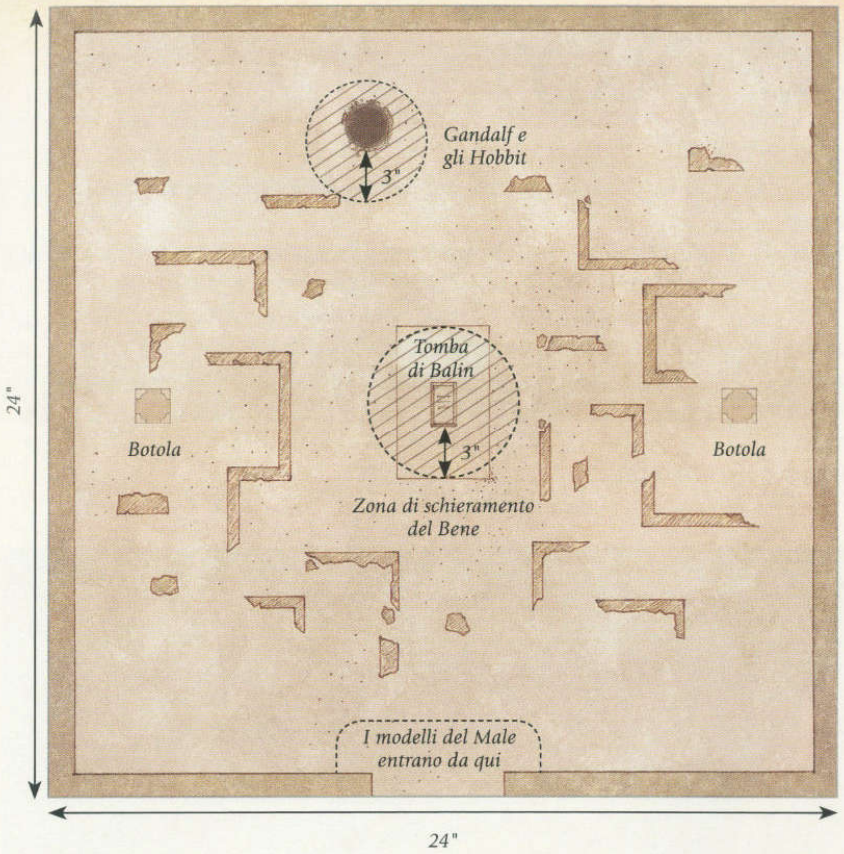
Costretta ad attraversare le famigerate Miniere di Moria, la Compagnia dell'Anello si imbatte in una sala un tempo gloriosa, depredata e deturpata dai Goblin molti anni orsono. All'interno viene a conoscenza della sorte di Bali un famoso eroe della Compagnia di Thorin, e della sua spedizione per la riconquista di Moria.

Prima ancora di poter piangere la sua dipartita, però, i tamb cominciano a suonare. I profondi rimbombi che echeggian nelle inquietanti sale preannunciano un pericolo imminent La Compagnia dovrà combattere duramente per sopravvive poiché i Goblin sono in arrivo con un Troll di Caverna.



'Dobbiamo prima far qualcosa per contenere il nemico. Faremo loro temere la camera di Mazarbul!'

Aragorn, Il ponte di Khazad-dûm, La Compagnia dell'Anel



Disposizione

La battaglia si combatte su un tavolo quadrato di 24" x 24" con la tomba di Balin al centro. Il resto del tavolo deve essere ricoperto di detriti sparsi, macerie ecc. Deve anche esserci un ingresso al centro di un bordo del tavolo. Infine, colloca sul tavolo due botole come mostrato.

Posizioni iniziali

Il giocatore del Bene colloca Aragorn, Legolas, Gimli e Boromir entro 3" dalla tomba e Merry, Pipino, Frodo, Sam e Gandalf entro 3" dal pozzo. Il giocatore del Male può poi posizionare 12 Goblin di Moria entro 3" dall'ingresso e due Goblin di Moria a contatto con ciascuna botola (il giocatore del Male può scegliere quale dei suoi modelli cominci in queste posizioni, inclusi gli Eroi se lo desidera). I Goblin di Moria rimanenti ed il Troll di Caverna non iniziano la partita in gioco, ma si renderanno disponibili in seguito.

Obiettivi

La Compagnia spera di uccidere abbastanza Goblin da poter fuggire; tuttavia, il Troll di Caverna è in avvicinamento, quindi dovrà eliminarlo prima di riuscire a scappare.

La fazione del Bene vince se il Troll di Caverna viene ucciso. La fazione del Male vince se quattro membri qualsiasi della Compagnia vengono uccisi. La partita termina alla fine di qualsiasi turno in cui uno dei due obiettivi viene raggiunto.

Partecipanti

Modelli del Bene:
Gandalf il Grigio; Aragorn – Grampasso; Boromir di Gondor; Legolas; Gimli, figlio di Gloin; Frodo Baggins; Samvise Gamgee; Peregrino Tuc e Meriadoc Brandybuck dalla lista dell'esercito della Compagnia.

Modelli del Male:
Un Troll di Caverna e 250 punti di bande da guerra dalla lista dell'esercito di Moria.

Gli unici Eroi del Male che possono essere usati sono i Goblin di Moria Capitani e i Goblin di Moria Sciamani. Gli unici Guerrieri che possono essere usati sono i Goblin di Moria Guerrieri.

Regole speciali

Botole. I Goblin conoscono i passaggi segreti delle Miniere di Moria e hanno intenzione di tendere un'imboscata agli invasori.

Ad ogni turno, alla fine della fase di Movimento del Male, tira un D6 per ogni botola. Con 4+ puoi immediatamente collocare un Goblin di Moria su di essa, seguendo le regole per i rinforzi. Nota, però, che se un altro modello (amico o nemico) è già sulla botola, nessun altro può usarla per entrare, ma deve trovare un altro ingresso.

Marea Infinita. Ad ogni turno, alla fine della fase di Movimento del Male, il giocatore del Male può collocare D6 Goblin di Moria extra a contatto con l'ingresso. Se qualsiasi modello del Bene blocca il passaggio, impedendo a suddetti modelli di passare, il giocatore del Male può posizionare i Goblin appena arrivati a contatto con qualsiasi altro bordo del tavolo; probabilmente hanno trovato un altro passaggio segreto per entrare nella sala.

Hanno un Troll di Caverna. I Goblin di Moria hanno spinto in battaglia un possente Troll di Caverna, sperando che la sua enorme massa possa aiutarli ad avere la meglio.

Nel primo turno in cui il tiro per l'iniziativa è un pareggio, o in cui tutti i Goblin sono stati uccisi, arriva il Troll di Caverna: collocalo immediatamente a contatto con l'ingresso. A differenza di altri rinforzi, il Troll di Caverna può caricare nel turno in cui entra in gioco.

Il ponte di Khazad-dûm

Inseguita dalle orde dei Goblin di Moria e dal terrificante Balrog, la Compagnia fugge dall'antico reame nanico. Prima, però, deve attraversare il Ponte di Khazad-dûm.

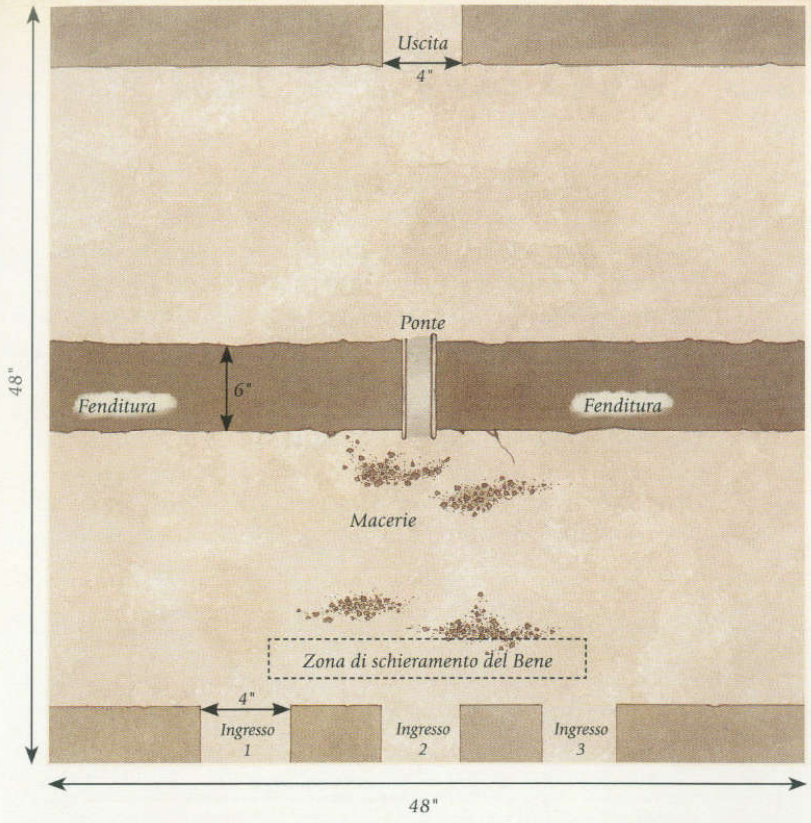
Dopo aver affrontato il Troll di Caverna nella tomba di Balin, la Compagnia non può ancora riposare: il suono dei tamburi diventa sempre più assordante ed un pericolo maggiore è alle calcagna. La fuga dalle Miniere di Moria non sarà semplice, perché il percorso conduce nelle antiche sale di Nanosterro e sul pericolante ponte di Khazad-dû

Proprio quando si avvicina allo spaventoso ponte, l'ider del nemico più pericoloso viene rivelata. Ad inseguire la Compagnia è un Balrog, una creatura torreggiante fatta di ombra e fiamma la cui malvagità infinita e potenza schiacciante rappresentano una sfida per i Nove Viaggiat Che la Compagnia fugga verso la salvezza o che rimang combatta, è chiaro che dopo questo incontro cambierà p sempre.



'Tu non puoi passare!'

Gandalf, Il ponte di Khazad-dûm, La Compagnia dell'An



Disposizione

La battaglia si gioca su un tavolo di 48" x 48", con un'ampia fenditura larga almeno 6" al centro dell'area di gioco. Questa fenditura è solcata da un ponte. Il ponte deve essere abbastanza stretto da non consentire a più di due modelli di combattere fianco a fianco, ma un modello deve essere in grado di bloccare il passaggio.

Ci sono tre entrate ed un'uscita, ciascuna delle quali deve essere circa di 4" (vedi mappa). Il resto del tavolo dovrebbe essere costellato da cumuli di detriti, come rocce e statue cadute.

Posizioni iniziali

Il giocatore del Bene schiera prima la Compagnia, con tutti i modelli tra 6" e 9" di distanza dall'ingresso della caverna centrale. Nessun modello del Male inizia la partita sul campo di battaglia, ma entra in gioco in seguito.

Obiettivi

Il giocatore del Bene vince se uccide il Balrog, distrugge il ponte e almeno quattro membri della Compagnia, incluso Frodo, escono dal tavolo. Se il Balrog sopravvive, il giocatore del Bene può al massimo ottenere un pareggio, mentre il giocatore del Male vince se elimina Frodo o altri sei membri della Compagnia.

Partecipanti

Modelli del Bene:
Gandalf il Grigio; Aragorn – Grampasso; Boromir di Gondor; Legolas; Gimli, figlio di Gloin; Frodo Baggins; Samvise Gamgee; Peregrino Tuc e Meriadoc Brandybuck dalla lista dell'esercito della Compagnia.

Modelli del Male:
Il Balrog e 250 punti di bande da guerra dalla lista dell'esercito di Moria.

Oltre al Balrog, gli unici Eroi che possono essere usati sono i Goblin di Moria Capitani e i Goblin di Moria Sciamani. Gli unici Guerrieri che possono essere usati sono i Goblin di Moria Guerrieri.

Regole speciali

All'Inseguimento. Alla fine di ciascuna fase di Movimento del Male, una singola banda da guerra può entrare come rinforzo da uno qualsiasi dei tre ingressi delle caverne. Il Balrog entra in gioco al terzo turno dall'ingresso centrale.

Il Ponte e il Pozzo Nero. Sulla fenditura incredibilmente profonda si trova il ponte di Khazad-dûm, un passaggio pericolosamente stretto che la Compagnia deve attraversare per fuggire. Nessun modello può tentare di Saltare o sorvolare la fenditura.

Inoltre, Gandalf può infliggere danni al ponte standoci sopra ed usando i poteri magici per lanciare *Folata Magica* su di esso. Se lancia con successo l'incantesimo, tira un dado per vedere quanti danni causa. Con 1 non ne infligge nessuno, con 2 o 3 ne infligge 1, con 4 o 5 ne infligge 2 e con 6 ne infligge 3. Gandalf non può usare la propria Possanza per modificare questo tiro. Quando il ponte subisce 3 danni, viene distrutto e collassa; non può più essere usato e tutti i modelli su di esso cadono nella fenditura e muoiono.

Sfinimento. La Compagnia è esausta a causa dello scontro con il Troll di Caverna nella tomba di Balin. L'ideale sarebbe giocare questo scenario subito dopo La tomba di Balin. In tal caso, usa le regole suggerite a pagina 131 per determinare quanti punti Possanza, Volontà e Fato (e Ferite, naturalmente) sono rimasti ai tuoi Eroi. Se giochi questo scenario separatamente, riduci invece di 2 la Possanza di ogni Eroe per l'intera partita. Inoltre, Frodo inizia senza punti Fato.

Imboscata ad Amon Hen

Boromir ha ceduto all'influenza dell'Anello, costringendo Frodo a fuggire. Mentre la Compagnia cerca il suo membro mancante, viene circondata dagli Uruk-hai. La Compagnia si è divisa: riusciranno i Nove Viaggiatori a sopravvivere?

Interrompendo la lunga traversata dell'Anduin il gruppo fa una piccola sosta. Inconsapevole del fatto che una notevole banda di Uruk-hai è in avvicinamento, la Compagnia si divide e, come se non bastasse, Boromir viene infine sopraffatto dalla brama di possedere l'Anello, obbligando Frodo ad abbandonare i propri alleati.

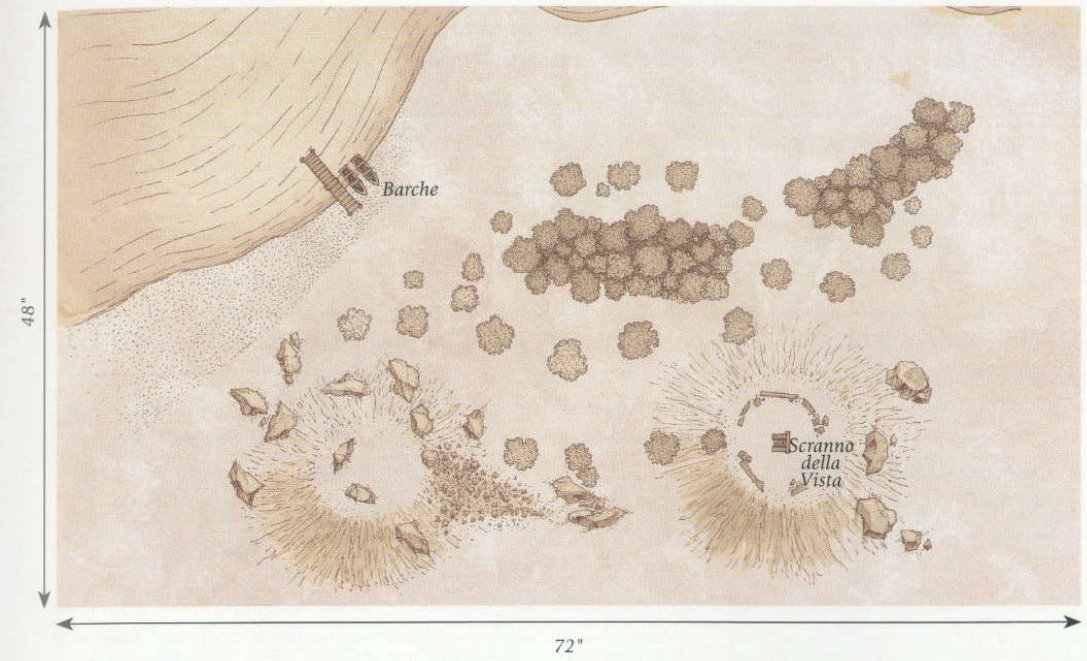
Sparpagliata, la Compagnia necessita di ogni briciola di coraggio e determinazione, oltre che di astuzia, per sopravvivere. Frodo capisce che dovrà continuare da solo viaggio e si dirige verso le barche in secca, mentre Aragor trattiene coraggiosamente gli Uruk-hai che minacciano d catturarlo.

Nel frattempo, Merry e Pipino rischiano di essere fatti prigionieri e solo Boromir è abbastanza vicino da salvarl Riuscirà a redimersi nel momento più delicato per la missione? Prima che l'imboscata ad Amon Hen abbia termine, la Compagnia dovrà sostenere la prova più ardu



'Sguainando la spada splendente, si precipitò tra gli alberi gridando "Elendil! Elendil!"'

L'addio di Boromir, Le Due Torri



Partecipanti

Modelli del Bene:
Aragorn – Grampasso; Boromir di Gondor; Legolas; Gimli, figlio di Gloin; Frodo Baggins; Samvise Gamgee; Peregrino Tuc e Meriadoc Brandybuck dalla lista dell'esercito della Compagnia.

Modelli del Male:
Lurtz e fino a 350 punti di bande da guerra dalla lista dell'esercito di Isengard. Gli unici altri Eroi che possono essere usati sono Vraskû, Uglúk e gli Uruk-hai Capitani; gli unici guerrieri che possono essere usati sono gli Uruk-hai Esploratori e gli Uruk-hai Selvaggi.

Disposizione

Questo scenario si svolge sulle banchine del fiume Anduin e viene giocato su un tavolo di 72" x 48". Il fiume scorre lungo uno dei bordi con una riva sabbiosa e frastagliata, magari con qualche relitto (vedi mappa). Un angolo include l'alta collina di Amon Hen, sormontata dalle rovine dell'antico Scranno della Vista. Il resto del campo di battaglia è altamente boschivo, con chiazze di denso sottobosco, affioramenti rocciosi e statue coperte di vegetazione.

Posizioni iniziali

Il giocatore del Bene schiera Frodo e Aragorn entro 3" dallo Scranno della Vista, e Legolas e Gimli a più di 18" da essi. Merry, Pipino e Boromir devono essere posizionati assieme, ad almeno 48" da Frodo.

Il giocatore del Male può collocare una singola banda da guerra di Uruk-hai tra 9" e 12" da Aragorn e Frodo ed un'altra tra 9" e 12" da Boromir, Merry e Pipino. Le rimanenti bande da guerra di Uruk-hai possono essere posizionate a contatto con qualsiasi bordo del tavolo.

Infine, il giocatore del Bene può schierare Sam ovunque ad almeno 12" da Frodo.

Iniziativa nel primo turno

Il giocatore del Male ha l'iniziativa nel primo turno di questo scenario.

Obiettivi

Il Bene vince se Frodo e Sam riescono a fuggire muovendosi a contatto di basetta con le barche. Il Male vince se riesce a catturare più di due Hobbit. In qualsiasi altro caso lo scenario è un pareggio.

Regole speciali

Cattura. La fazione del Male tenta di catturare gli Hobbit piuttosto che ucciderli, dunque il giocatore del Male non può tirare su di essi.

Qualsiasi Hobbit che subisce la sua Ferita finale in combattimento viene tramortito invece che ucciso. Quando ciò accade, l'Hobbit mantiene 1 Ferita, ma non può fare nulla e viene coricato di lato per indicarlo. Una volta tramortito, uno Hobbit viene considerato un oggetto pesante (p.86). Uno Hobbit che viene portato fino a qualsiasi bordo del tavolo diverso dal fiume si considera catturato; rimuovi dal gioco lo Hobbit ed il suo rapitore.

Uno Hobbit svenuto che non è a contatto di basetta con un modello nemico può essere fatto rinvenire da un modello del Bene che si muove a contatto di basetta con esso. Lo Hobbit si riprende subito e può persino agire in quel turno, sebbene inizi il proprio movimento Steso.

Le Legioni di Isengard. Gli Uruk-hai stanno sciamando, determinati a catturare gli Hobbit e portarli a Saruman, il loro padrone. Ogni volta che un Guerriero del Male (ma non un Eroe) viene ucciso, tienilo da parte: esso può tornare in gioco come rinforzo.

Alla fine di ogni fase di Movimento del Male, tira un D6 per ciascun modello messo da parte in questo modo. Con 4+ può rientrare in gioco come rinforzo da qualsiasi bordo del tavolo scelto dal giocatore che lo controlla.

Assedio al Fosso di Helm

Saruman il traditore viene smascherato e Rohan viene invasa. Presso l'antica fortezza del Fosso di Helm verrà deciso il fato della nazione e sferrato il primo colpo della Guerra dell'Anello.

Le legioni di Isengard hanno sopraffatto il regno di Rohan, costringendo Re Théoden e la sua casata a ritirarsi nel Fosso di Helm per difendere i suoi cittadini. Assediati da un esercito di diecimila Uruk-hai, c'è ben poca speranza che gli uomini di Rohan ed i loro alleati riescano a prevalere, a meno che non giungano i rinforzi. Per questo motivo Gandalf il Bianco si precipita ad avvertire Éomer e i suoi cavalieri.

Promettendo di tornare all'alba del quinto giorno, Gandalf lascia la difesa del Fosso di Helm nelle mani di Théoden e dei Tre Cacciatori. Una difesa ardua. Gli Uruk-hai sono potenti avversari il cui numero è di molto superiore a quello dei difensori. Inoltre vantano armi d'assedio specialistiche, feroci Berserker e, soprattutto, polvere esplosiva capace di ridurre in macerie le mura di qualsias fortezza.

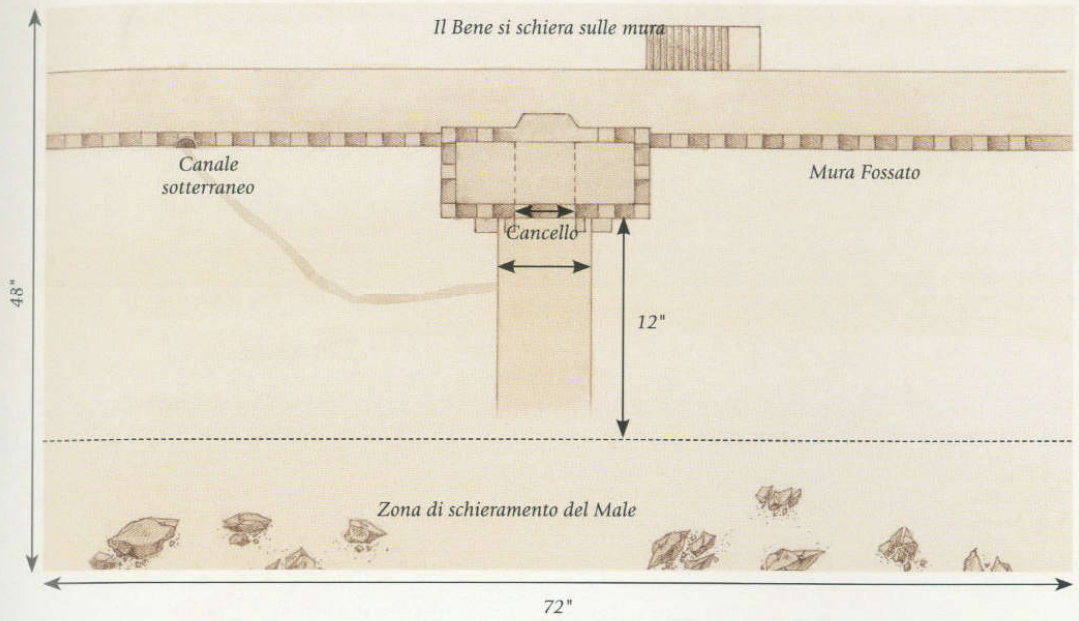
Nota del designer

Nel film Le Due Torri il Fosso di Helm è presidiato da un contingente di Elfi guidati da Haldir. Per usare i Galadhrim in questo scenario sostituisci alcuni dei punti spesi per i Rohirrim con bande da guerra dalla lista dell'esercito di Lothlórien e Bos Atro, oppure aggiungi altri punti a entrambe le fazioni (sarebbe giusto concedere il doppio dei punti aggiuntivi al Male, dunque bilancia il valore dei modelli addizionali in modo adeguato).



'Come potrà mai una torre resistere a una tale valanga e a un odio così implacabile?'

Théoden, Il Fosso di Helm, Le Due Torri



Partecipanti

Modelli del Bene: Théoden, Re di Rohan e 500 punti di bande da guerra dalla lista dell'esercito di Rohan.

Aragorn - Grampasso; Legolas e Gimli, figlio di Gloin dalla lista dell'esercito della Compagnia.

Modelli del Male: 1.500 punti di bande da guerra dalla lista dell'esercito di Isengard. Può anche includere fino a dieci scale d'assedio.

Disposizione

Poiché questa battaglia è la rivisitazione dell'assedio al Fosso di Helm, il campo di battaglia deve includere una fortezza impressionante. I requisiti necessari sono una fila di mura che rappresenti le Mura Fossato ed una cittadella con un ampio cancello.

Per una partita dalle dimensioni che abbiamo scelto qui consigliamo di giocare lo scenario su un tavolo di circa 72" x 48", ma dipende dalla tua collezione. È importante concedere agli Uruk-hai spazio sufficiente per effettuare manovre, ma non da allontanarli troppo dalle mura del castello.

Posizioni iniziali

Tutti i modelli della fazione del Bene devono essere schierati all'interno della fortezza. Il giocatore del Male poi può schierare la propria armata ovunque ad almeno 12" dalle mura del castello.

Obiettivi

Gli Uruk-hai intendono non solo conquistare la fortezza, ma anche uccidere i leader all'interno. Vince la fazione con più punti vittoria alla fine di 10 turni. I punti vittoria sono attribuiti come segue:

Eroi sopravvissuti. Il Male ottiene 1 punto vittoria per ogni Eroe del Bene con nome che uccide, il Bene ne ottiene 1 per ognuno che sopravvive.

Fossato distrutto. Se il Male riesce a fare un buco nelle Mura Fossato ottiene 2 punti vittoria, se non ci riesce invece il Bene ne ottiene 2.

Breccia nel cancello. Se il Male riesce ad abbattere il cancello principale ottiene 2 punti vittoria, se non ci riesce invece il Bene ne ottiene 2.

Sono nelle mura. Se dopo 10 turni nella fortezza ci sono più modelli del Male che del Bene, il giocatore del Male ottiene 3 punti vittoria.

Regole speciali

C'è un Solo Punto Debole. Il canale sotterraneo che funge da cloaca è il punto debole principale del Fosso di Helm e Gríma Vermilinguo l'ha rivelato prontamente a Saruman. Se una carica da demolizione esplode a contatto di basetta con il canale, il muro collassa; sostituisci una sezione delle mura (magari di 6"-12") con macerie. Tutti i modelli sulle mura nel momento in cui la carica detona subiscono D6 Ferite e tutti i modelli entro 6" dal canale subiscono un colpo a Forza 10 e vengono Stesi.

Nota del Designer

Alba del quinto giorno!

È difficile dire se l'elemento più stupefacente dell'assedio al Fosso di Helm sia la tenace difesa delle mura, l'eroica sortita di Re Théoden e dei sopravvissuti o Gandalf e i Cavalieri del Mark che cavalcano coraggiosamente in loro aiuto all'ultimo minuto. Difatti, ricreare l'intero evento darebbe vita ad una battaglia stupenda.

Per rivivere l'intero scenario, perché non provi a giocare oltre il decimo turno? Il giocatore del Bene deve scegliere una forza che comprende Gandalf e 750 punti di bande da guerra dalla lista dell'esercito di Rohan e vendicarsi degli Uruk-hai! Naturalmente, se l'assedio ha successo, il Mago Bianco ed i suoi amici potrebbero trovarsi ad affrontare una robusta forza di guerrieri di Isengard fra le formidabili mura!





La Battaglia dei Campi del Pelennor

Minas Tirith è sotto assedio e solo il tempestivo intervento dei suoi alleati può salvare l'imponente città dalla distruzione per mano degli eserciti di Mordor. Se dovesse cadere nelle mani dell'Oscuro Signore tutti i Popoli Liberi seguirebbero a breve lo stesso fato.

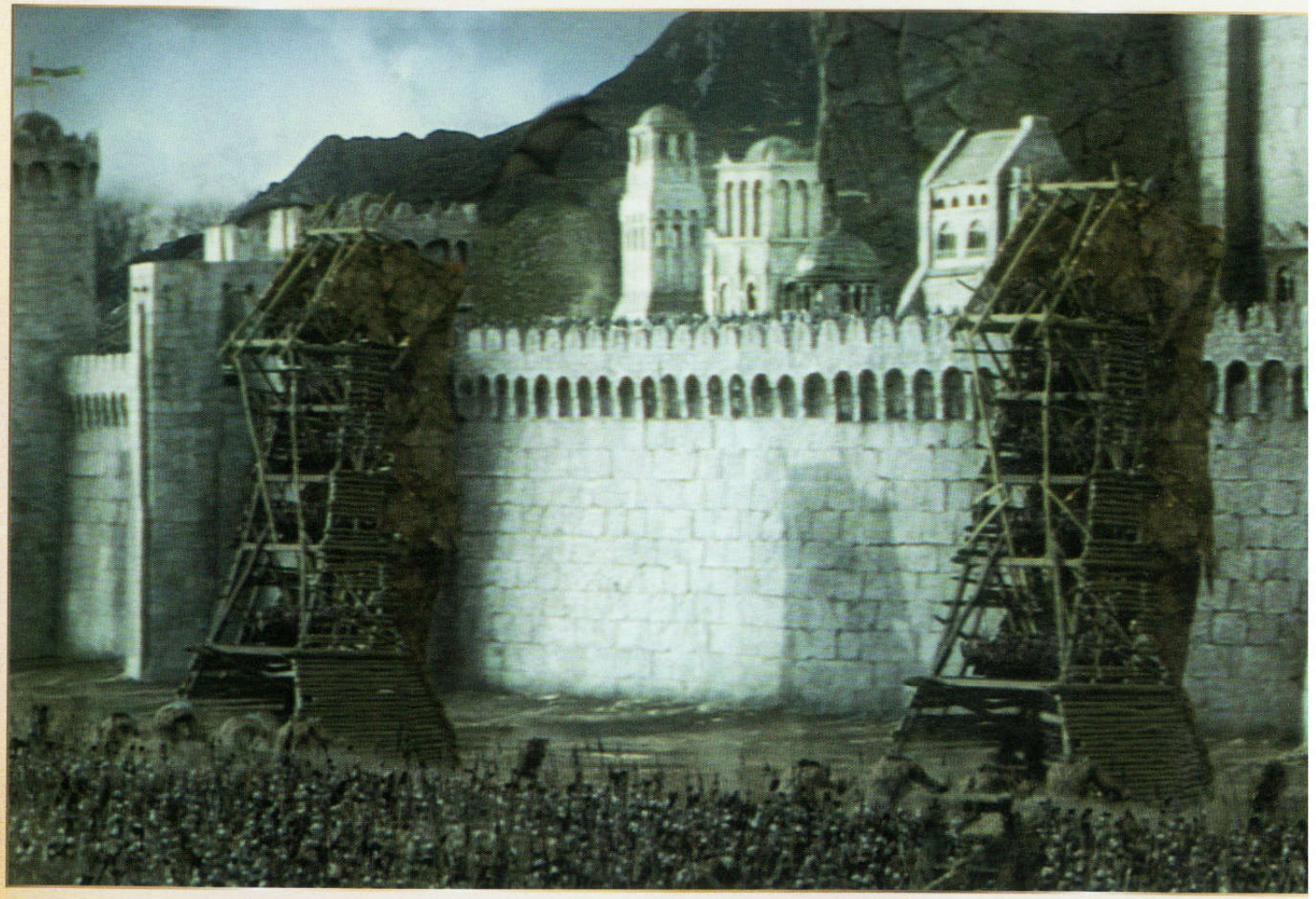
Così giunge la più grande battaglia di questa era. Le mura di Minas Tirith sono sotto assedio e i guerrieri di Gondor sono in inferiorità numerica. Le sconfinate legioni di Mordor e le vaste schiere degli Uomini traditori premono ai cancelli, ansiosi di schiacciare il bastione supremo dell'Ovest.

Lo spirito di Minas Tirith non è ancora esaurito, però, e i soccorsi sono vicini. Mentre Gandalf il Bianco ed il Principe Imrahil di Dol Amroth adunano i difensori contro le legioni orchesche, gli alleati giungono. Aragorn si unisce alla battaglia con le navi prelevate alle flotte corsare, a capo dell'Armata dei Morti, e anche Théoden, re di Rohan, interviene per mantenere fede ai giuramenti di fedeltà pronunciati in ere passate. Coraggio, onore e potenti eroi forse riusciranno ancora a trionfare.

Nota del designer

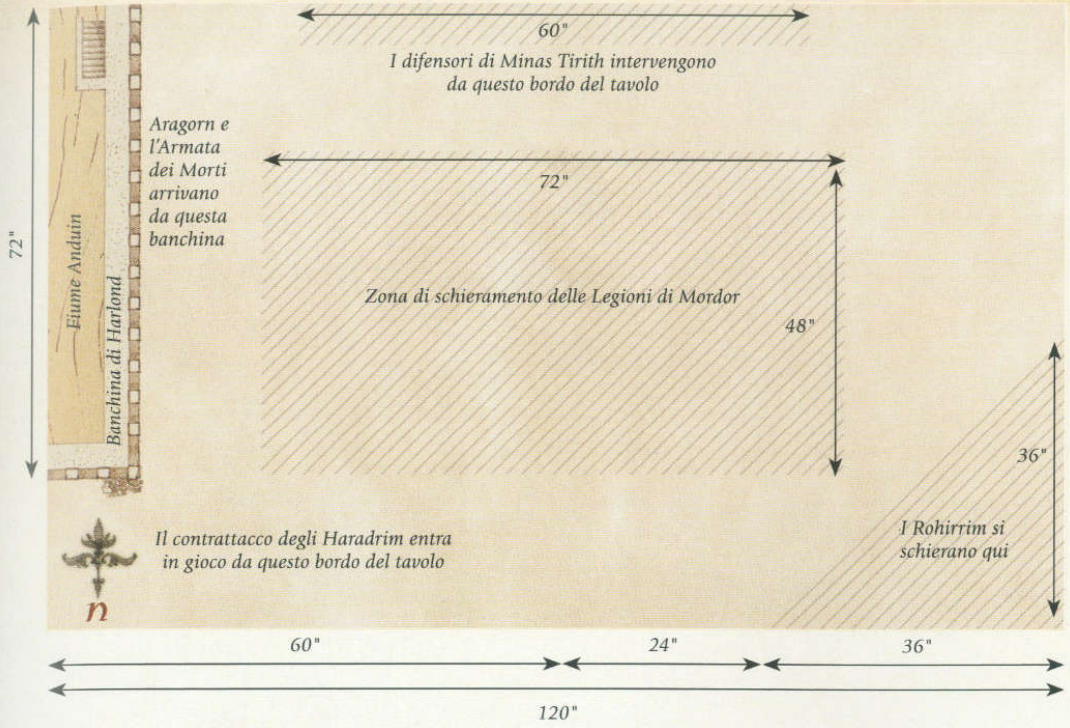
Questo scenario è enorme e include molti modelli diversi. È una buona idea dividere il controllo delle forze tra più giocatori.

L'azione si svolge dal momento in cui i Cavalieri di Rohan arrivano alle spalle delle schiere di Mordor. Storicamente, il generoso valore dei Rohirrim incita i difensori di Minas Tirith ed i loro alleati ad uscire dalla Città Bianca e riunirsi alla mischia; quando giungono Aragorn e i suoi compagni a bordo dei vascelli corsari, per le forze del Bene diventa improvvisamente possibile vincere la battaglia.



'Avanti, avanti, Cavalieri di Théoden! Gesta crudeli vi attendono: fuoco e stragi! Saranno scosse le lance, frantumati gli scudi, e rosso il giorno prima dell'alba! Cavalcate, cavalcate! Cavalcate verso Gondor!'

Re Théoden, La cavalcata dei Rohirrim, Il Ritorno del R



Disposizione

Questo scenario viene giocato su un tavolo di 72" x 120" che rappresenta i Campi del Pelennor, la grande distesa innanzi alle mura di Minas Tirith. Il Pelennor è fondamentalmente sgombro, ma dovrebbe esserci qualche collina, affioramento roccioso ecc. Ad est si trova il porto di Harlond. Qualche edificio può rappresentare il limitare dell'area portuale.

Posizioni iniziali

I giocatori del Male schierano per primi la propria forza da 2.000 punti. Deve essere collocata nell'area contrassegnata, a circa 12" dal bordo del tavolo di Minas Tirith e a 18" da quello di Harlond. Poi, i giocatori del Bene posizionano la forza dei Rohirrim entro l'angolo del tavolo contrassegnato. Il resto delle forze non inizia in gioco, ma entra come rinforzi durante la partita.

Obiettivi

Questo scenario è una battaglia fino alla morte tra alcuni dei più grandi eroi della Terra di Mezzo. Alla fine di un qualsiasi turno, se sia il Re degli Stregoni che Gothmog vengono uccisi, il Bene vince. Se Gandalf, Aragorn e Théoden vengono tutti uccisi, il Male vince. In alternativa, se una fazione riesce a mandare in Rotta tutte le forze avversarie, essa vince.

Regole speciali

Forze Separate. Entrambe le forze sono formate da vari contingenti. Ognuno di questi gruppi ha il proprio punto di Rotta e può essere mandato in rotta come descritto a pagina 47.

Per il giocatore del Bene suddetti gruppi sono: Théoden e i Rohirrim; Gandalf, Imrahil e i difensori di Minas Tirith; Aragorn e l'Armata dei Morti.

Per il giocatore del Male i gruppi sono: le Legioni di Mordor (inclusi il Re degli Stregoni e Gothmog); i rinforzi degli Haradrim.

Rinforzi. Quando la battaglia si intensifica, i rinforzi sciamano sul campo.

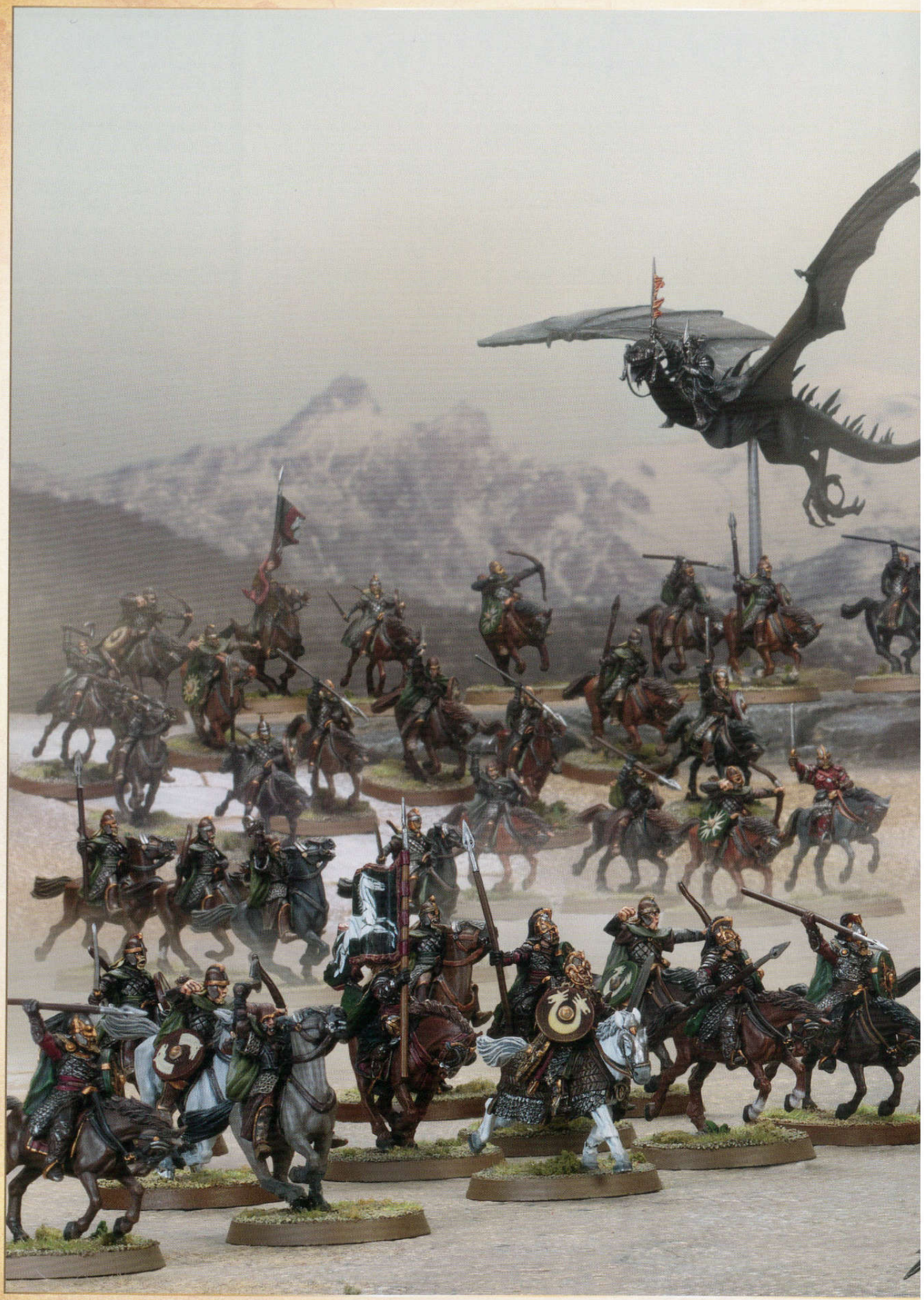
Alla fine della fase di Movimento del Bene del terzo turno, i Difensori di Minas Tirith entrano dall'area contrassegnata come rinforzi. Alla fine della fase di Movimento del Male del quarto turno, la forza degli Haradrim arriva come rinforzo dall'area contrassegnata. Infine, alla fine della fase di Movimento del Bene del quinto turno, Aragorn e l'Armata dei Morti arrivano dal punto indicato.

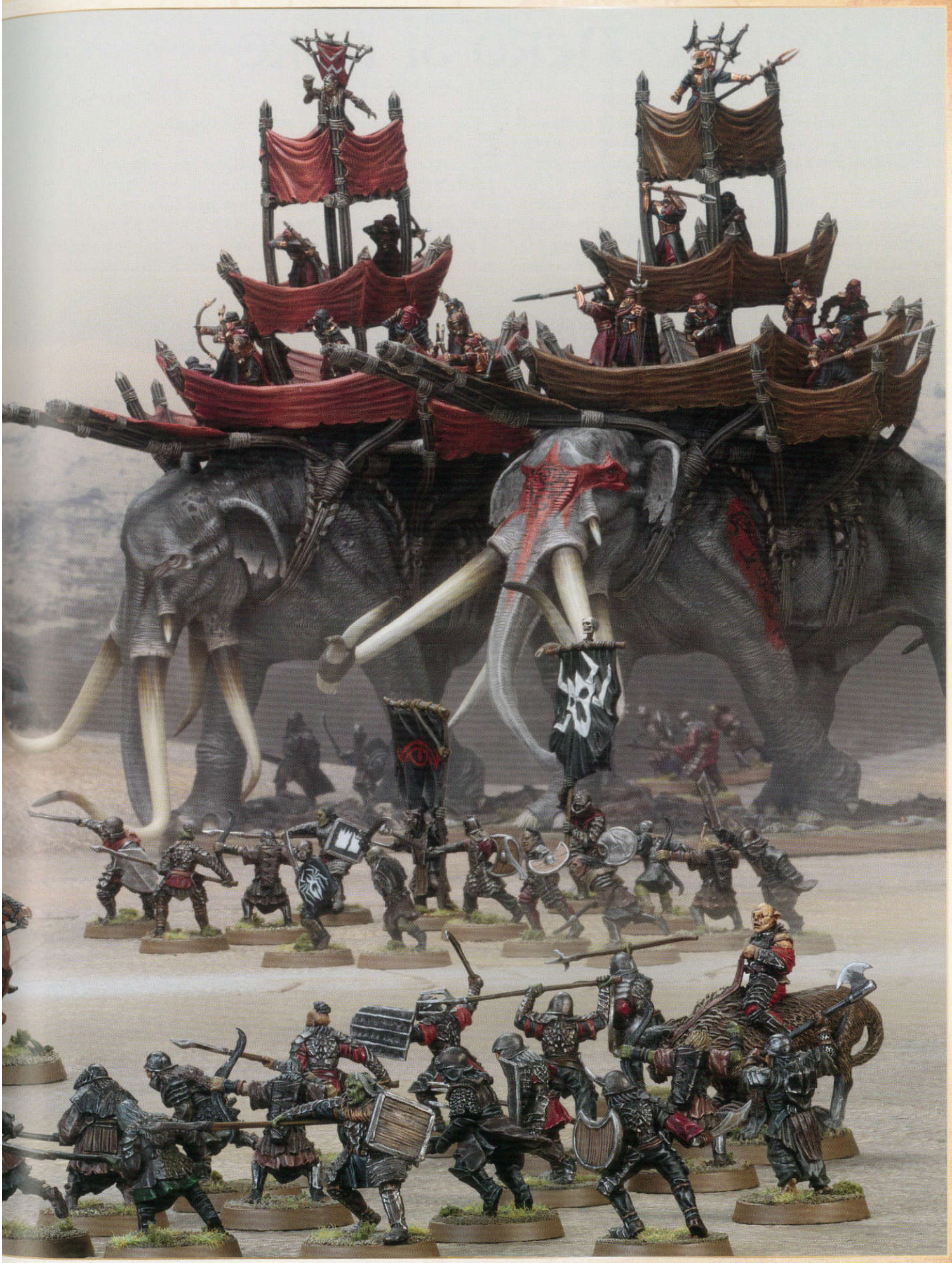
Partecipanti

Modelli del Bene: la fazione del Bene è composta da Gandalf il Bianco; 500 punti di bande da guerra dalla lista dell'esercito di Minas Tirith; il Principe Imrahil di Dol Amroth e 500 punti di bande da guerra dalla lista dell'esercito dei Feudi. Aragorn – Grampasso; Legolas; Gimli, figlio di Gloin e 500 punti di bande da guerra dalla lista dell'esercito dei Feudi (l'ideale sarebbe il Re dei Morti con Guerrieri e Cavalieri dei Morti). Théoden, Re di Rohan; Éomer, Cavaliere del Pelennor; Éowyn, Scudiera di Rohan; Meriadoc, Cavaliere del Mark e 500 punti di bande da guerra dalla lista dell'esercito di Rohan.

Modelli del Male: l'armata del Male è composta da Gothmog, Luogotenente di Morgul; il Re degli Stregoni di Angmar e 2.000 punti di bande da guerra dalle liste dell'esercito di Mordor e i Reami dell'Est. Altri 1.000 punti di bande da guerra dalla lista dell'esercito dell'Harad dovrebbero essere tenute pronte in riserva.







Il Cancello Nero si apre

Lo scontro finale è vicino. Aragorn e Gandalf guidano il resto delle armate di Gondor, Dol Amroth e Rohan fino al Cancello Nero di Mordor per sfidare l'Oscuro Signore.

La Battaglia dei Campi del Pelennor è stata vinta, ma la Guerra dell'Anello non è finita. Frodo Baggins sta ancora affrontando le pericolose lande di Mordor per distruggere L'Unico Anello. Temendo che l'Oscuro Signore possa ancora provare a trovare e catturare il Portatore dell'Anello, i Signori dell'Ovest decidono di fornire allo stanco abitante della Contea la più grande copertura. Aragorn condurrà un'alleanza fino al Cancello Nero di Mordor e lì affronterà la furia dell'Oscuro Signore, attirando il suo sguardo ad Ovest, lontano dal percorso di Frodo e Sam. Tale trucco è molto rischioso, perché la forza dei Popoli Liberi è messa a dura prova, mentre l'avversario vanta ancora numerose legioni fresche e pronte alla battaglia.

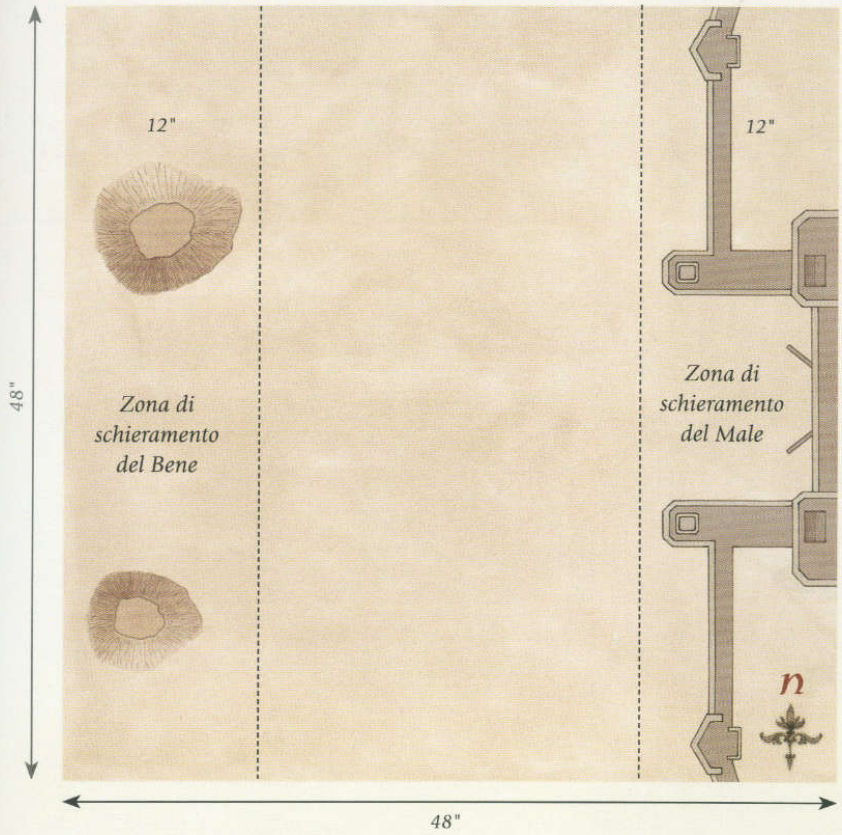
In cima a due imponenti cumuli di macerie, i capitani dell'Ovest giurano di effettuare la loro ultima e disperata difesa, a dispetto degli orrori o del numero di nemici che si riverseranno dai cancelli. Con l'occhio di Sauron concentrato sullo scontro, è probabile che i coraggiosi Hobl che arrancano nelle lande contorte di Mordor avranno una maggiore possibilità di successo.

Tuttavia, per l'Oscuro Signore questa battaglia rappresenta l'occasione della vittoria definitiva. Molti dei suoi acerrimi nemici si sono adunati innanzi ai cancelli in numero facilmer superabile. Qualunque sia la tattica, se dovessero fallire la Terra di Mezzo verrebbe travolta dall'oscurità per sempre.



"'Avanti!', gridarono. 'Che il signore della terra nera si faccia avanti! Giustizia sarà fatta.'"

Il Cancello Nero si apre, Il Ritorno del Re



Partecipanti

Modelli del Bene:
L'armata del Bene è divisa in tre gruppi. Il primo è formato da Aragorn, Re Elessar; Gandalf il Bianco; Legolas; Gimli, figlio di Gloin; Peregrino, Guardia della Cittadella e 500 punti di bande da guerra dalla lista dell'esercito di Minas Tirith.

Il secondo gruppo include Éomer, Cavaliere del Pelennor; il Principe Imrahil di Dol Amroth e 600 punti di bande da guerra dalle liste dell'esercito dei Feudi e di Rohan.

Il terzo gruppo è formato da Gwaihir e quattro Grandi Aquile, che sono incluse nella lista dell'esercito degli Erranti delle Terre Selvagge o dell'Alleanza di Radagast.

Modelli del Male:
L'armata del Male è divisa in due gruppi. Il gruppo principale è formato dalla Bocca di Sauron e 1.500 punti di bande da guerra dalle liste dell'esercito di Mordor, Reami dell'Est e Harad e Umbar.

Il secondo gruppo include tre Spettri dell'Anello su Creature Alate (ma non puoi prendere il Re degli Stregoni).

Disposizione

Questo scenario si gioca su un tavolo di 48" x 48" che rappresenta il suolo arso e ostile innanzi al Cancello Nero. Ci sono due grandi cumuli di macerie sui quali le forze del Bene effettueranno la propria resistenza, oltre a diversi affioramenti rocciosi ecc.

Posizioni iniziali

Il giocatore del Bene schiera il gruppo di Aragorn su una delle colline (nella storia si posiziona su quella a sinistra), con Aragorn che è il modello più vicino al Cancello Nero. Imrahil e il gruppo di Éomer sono collocati sull'altra. Le Grandi Aquile sono tenute in riserva ed entrano come rinforzi in seguito.

La Bocca di Sauron si schiera a 3" da Aragorn. La forza del Male si posiziona interamente di fronte al Cancello Nero, entro 12" dal proprio bordo del tavolo. Gli Spettri dell'Anello non cominciano in gioco, ma arrivano in seguito.

Obiettivi

Le schiere riunite dell'Ovest annoverano i maggiori nemici dell'Oscuro Signore e non si fermeranno finché non lo avranno ucciso. La fazione del Male vince se riesce ad uccidere Gandalf, Aragorn, Imrahil ed Éomer entro la fine di 12 turni. Se due o tre di tali Eroi vengono ammazzati, la partita è un pareggio e se uno (o nessun) Eroe viene ucciso vince il Bene.

Regole speciali

Il Cancello Nero si Apre. Le pianure di Mordor vantano innumerevoli Orchi Guerrieri, oltre a molti ranghi di Esterling e Sudroni. Ogni volta che un Guerriero o un Eroe del Male (tranne gli Spettri dell'Anello e gli Eroi con nome) viene ucciso, mettilo da parte. Alla fine della successiva fase di Movimento può rientrare in gioco dal Cancello Nero come rinforzo.

Ali Oscure! Alla fine della fase di Movimento del Male del sesto turno gli Spettri dell'Anello arrivano come rinforzi (vd. p.87). Possono entrare in gioco dal bordo nord o sud del tavolo o tramite il Cancello Nero (ogni Spettro dell'Anello può entrare in gioco da un bordo del tavolo differente).

Arrivano le Aquile! Alla fine della fase di Movimento del Bene del settimo turno le Grandi Aquile arrivano come rinforzi. Possono entrare in gioco dai bordi settentrionale, meridionale od occidentale (ogni Aquila può entrare in gioco da un bordo del tavolo differente).

Scontro di Eroi. Ogni volta che un Eroe uccide un Eroe nemico, deve effettuare un test di Coraggio. Se lo supera egli recupera D3 punti Possanza, Volontà o Fato (scelti in qualsiasi combinazione).





CREARE I TUOI SCENARI



'Tra poco, prima che spunti l'alba, intraprenderemo il nostro lungo viaggio.'

Thorin Scudodiquercia, Una riunione inaspettata

Dopo aver giocato qualche battaglia potresti aver voglia di metterti alla prova e ideare una partita a punti scontro tutta tua. Lo scenario potrebbe essere incentrato su un nuovo elemento scenico aggiunto alla tua collezione o ispirato dalle azioni e dagli eventi di una scena del film.

Creare un proprio scenario è molto semplice. Tutto ciò che devi fare è buttare giù qualche appunto affinché tu ed il tuo avversario ricordiate le regole, allestire il campo di battaglia e iniziare a giocare. Di seguito trovi alcuni punti da tenere a mente quando prepari una di tali battaglie.

Eserciti

Solitamente in una partita a punti scontro gli eserciti hanno dimensioni uguali, determinate da uno specifico valore in punti. Quando progetti il tuo scenario, però, potresti desiderare qualcosa di diverso: una forza sta tentando una difesa disperata contro un esercito più numeroso? Oppure un'armata consta soltanto di Eroi, deve includere Macchine d'Assedio o ha altri prerequisiti?

Disposizione

Al campo di battaglia occorrono elementi particolari, come fortificazioni e così via? In una partita a punti scontro il tavolo da gioco è solitamente allestito in modo da dare a ciascuna forza uguali opportunità, tuttavia il tuo scenario non deve necessariamente funzionare in questo modo.

Posizioni iniziali

Dove vengono collocati i modelli prima che la partita inizi? Le armate cominciano sul tavolo o entrano mentre la battaglia è in corso? Lo schieramento è predeterminato o casuale?

Iniziativa nel primo turno

Nello Hobbit: un viaggio inaspettato l'iniziativa nel primo turno va solitamente alla forza del Bene. Se nella tua partita non vuoi favorire nessuna fazione, i giocatori possono tirare un D6 e chi ottiene il risultato più alto ha l'iniziativa, oppure puoi optare per un altro sistema.

Obiettivi

Come si vince la battaglia? I giocatori accumulano punti vittoria per determinate azioni, come spazzare via le bande da guerra nemiche, uccidere gli Eroi avversari e così via? Vi è un modo per vincere, come controllare un luogo cruciale sul campo di battaglia, o si tratta di uno scontro all'ultimo sangue?

Regole speciali

Quali condizioni insolite si applicano alla battaglia? Qualsiasi regola che riguardi le riserve, bizzarri effetti atmosferici o qualunque altra cosa che deve essere spiegata prima che lo scontro inizi va descritta qui.

10 esempi di obiettivi:

Decapitazione: +1 punto vittoria per ogni capitano di una banda da guerra ucciso dalla tua forza.

Controlla il campo: +1 punto vittoria per ogni quarto di tavolo che controlli.

Cattura gli stendardi: +1 punto vittoria per ciascun alfiere nemico ucciso dalla tua forza.

Fuggi dal campo: +1 punto vittoria per ciascun Eroe che fugge da uno specifico bordo del tavolo.

Duello: +1 punto vittoria per ciascun Eroe nemico ucciso da uno dei tuoi Eroi.

Arraffa il bottino: +3 punti vittoria se mantieni il controllo di un determinato oggetto leggero o pesante.

Conquista la posizione sopraelevata: +1 punto vittoria se controlli il punto più in alto del campo di battaglia (ovvero il punto più vicino al soffitto).

Sorveglia il ponte: +3 punti vittoria se controlli un punto chiave come un ponte, un cancello o elementi simili.

Area letale: +3 punti vittoria se hai più modelli nella zona di schieramento avversaria di quanti il nemico ne abbia nella tua.

Primo sangue: +1 punto vittoria per aver effettuato la prima uccisione della partita.

5 esempi di regole speciali:

Le Spoglie al Vincitore: prendi nota di quanti nemici uccide ciascun Eroe; quello con il totale più alto in ciascuna fase Fine riceve +1 punto Possanza.

La Morsa del Terrore: *questa collina è maledetta.* Ogni modello che inizia la propria fase di movimento su di essa deve superare un test di Coraggio o essere *Mesmerizzato* (p.79).

Folata: *venti impetuosi sferzano il campo di battaglia.* La gittata di tutte le armi da tiro è dimezzata. Inoltre, tutti i test per Scavalcare, Saltare e Scalare subiscono una penalità aggiuntiva di -1.

Nodo di Potere: *l'area è piena di potenziale magico.* Ogni potere magico lanciato da questo luogo è nella sua versione Concentrata.

Avidità: *l'oggetto ispira una incredibile cupidigia nei nemici.* I nemici ingaggiati negli Scontri con il portatore di questo oggetto devono ripetere i tiri per Ferire falliti.

Esempio di scenario

La Grande Alleanza

Due possenti armate si sono unite per combattere un nemico comune. Stando fianco a fianco spargeranno sangue e rischieranno tutto per una gloriosa vittoria.

Nota del designer: questo scenario è ideato per due squadre composte da due o più giocatori. Si tratta di uno scenario multigiocatore che permette agli amici di allearsi per sfidare gli avversari.

I giocatori si dividono in due fazioni (Bene e Male), ciascuna delle quali sceglie la propria armata e la combina con le altre per formare un'alleanza. Entrambe le fazioni possono suddividere i punti come desiderano (solitamente in parti uguali per ogni giocatore, dunque in una parti da 1.000 punti con due giocatori per fazione ognuno n 500, anche se nulla ti impedisce di ripartirli diversame I giocatori dovrebbero seguire le regole per la selezione dell'armata spiegate nelle pagine 100-101.

Prima di iniziare stabilisci chi è il leader supremo di ciascuna fazione. Puoi farlo in molti modi diversi: scegliendo l'Eroe che presumibilmente ha più ascender sui guerrieri, tirando un D6, selezionando l'Eroe con il valore in punti maggiore o individuarne uno dall'arma più numerosa se nella fazione ve ne sono di dimension diverse. La decisione spetta solo a te!





Disposizione

Allestisci i terreni come descritto a pagina 103.

Posizioni iniziali

Ogni giocatore tira un D6; chi ottiene il risultato più basso sceglie l'area di schieramento e vi colloca la propria armata (ripeti il tiro in caso di parità). Poi, il secondo giocatore con il risultato più basso schiera la propria armata e così via, fino a quando tutte le forze non sono in campo.

Iniziativa nel primo turno

Il giocatore che controlla il Leader di ciascuna fazione tira un D6. La squadra che ottiene il risultato più alto inizia il primo turno.

Obiettivi

La battaglia dura fino a quando una fazione viene ridotta al 25% della propria dimensione iniziale, dopodiché termina. La fazione vincitrice è quella con il totale di punti vittoria più alto. I punti vittoria vengono ottenuti nei seguenti modi:

Uccidere il Leader nemico: +3 punti vittoria

Uccidere un Eroe nemico: +1 punto vittoria

Uccidere un alfiere nemico: +1 punto vittoria

Mandare in Rotta la forza nemica: +3 punti vittoria

Regole speciali

Fratelli Fino alla Fine. Gli alleati hanno giurato di combattere fianco a fianco fino alla fine.

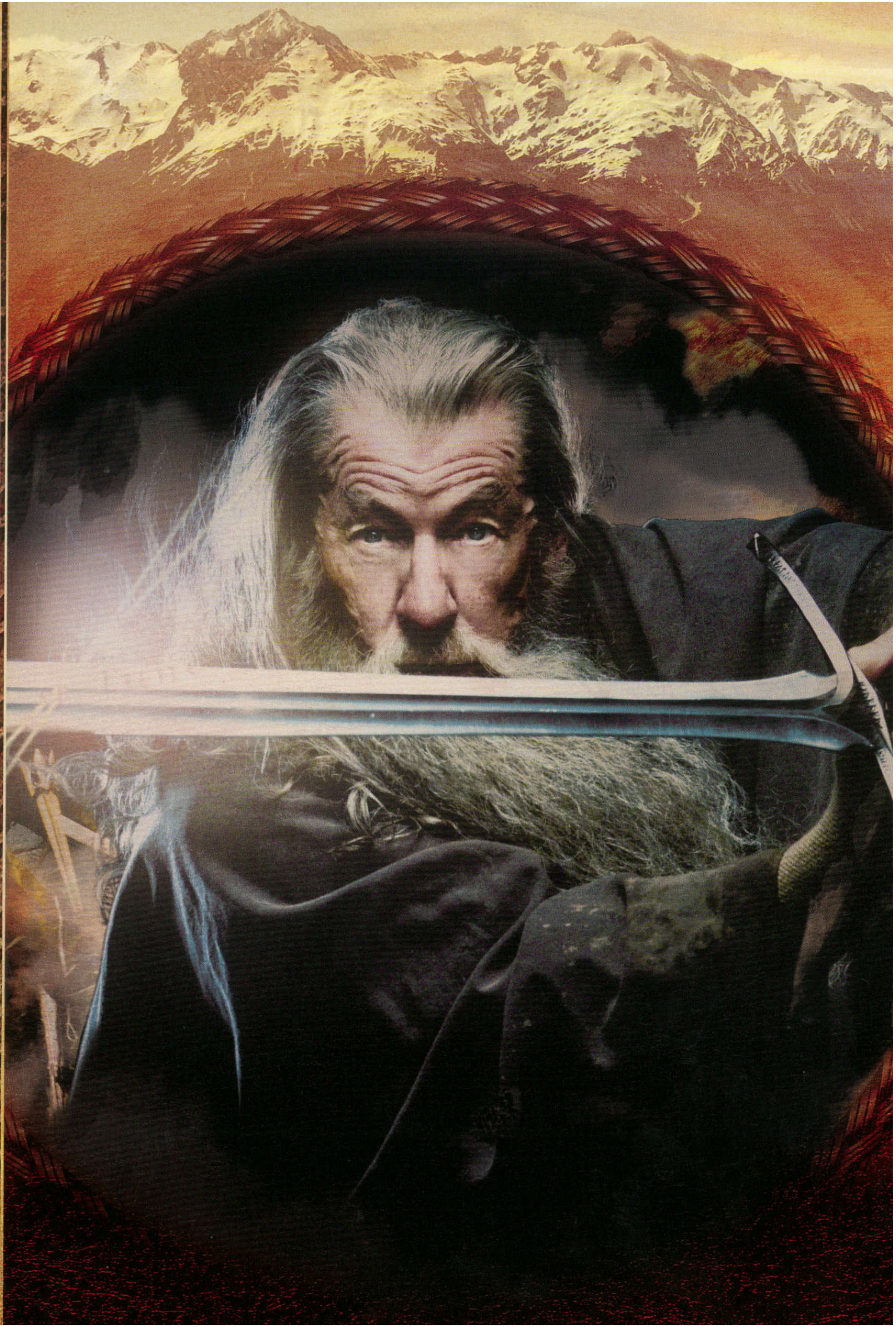
In questo scenario stabilisci il Punto di Rotta di ciascuna fazione anziché quello dell'armata di ciascun giocatore. Pertanto, la forza andrà in Rotta in massa o non lo farà affatto. I guerrieri possono beneficiare del Resistere! di qualsiasi Eroe amico nelle vicinanze, non solo di quelli della propria armata.

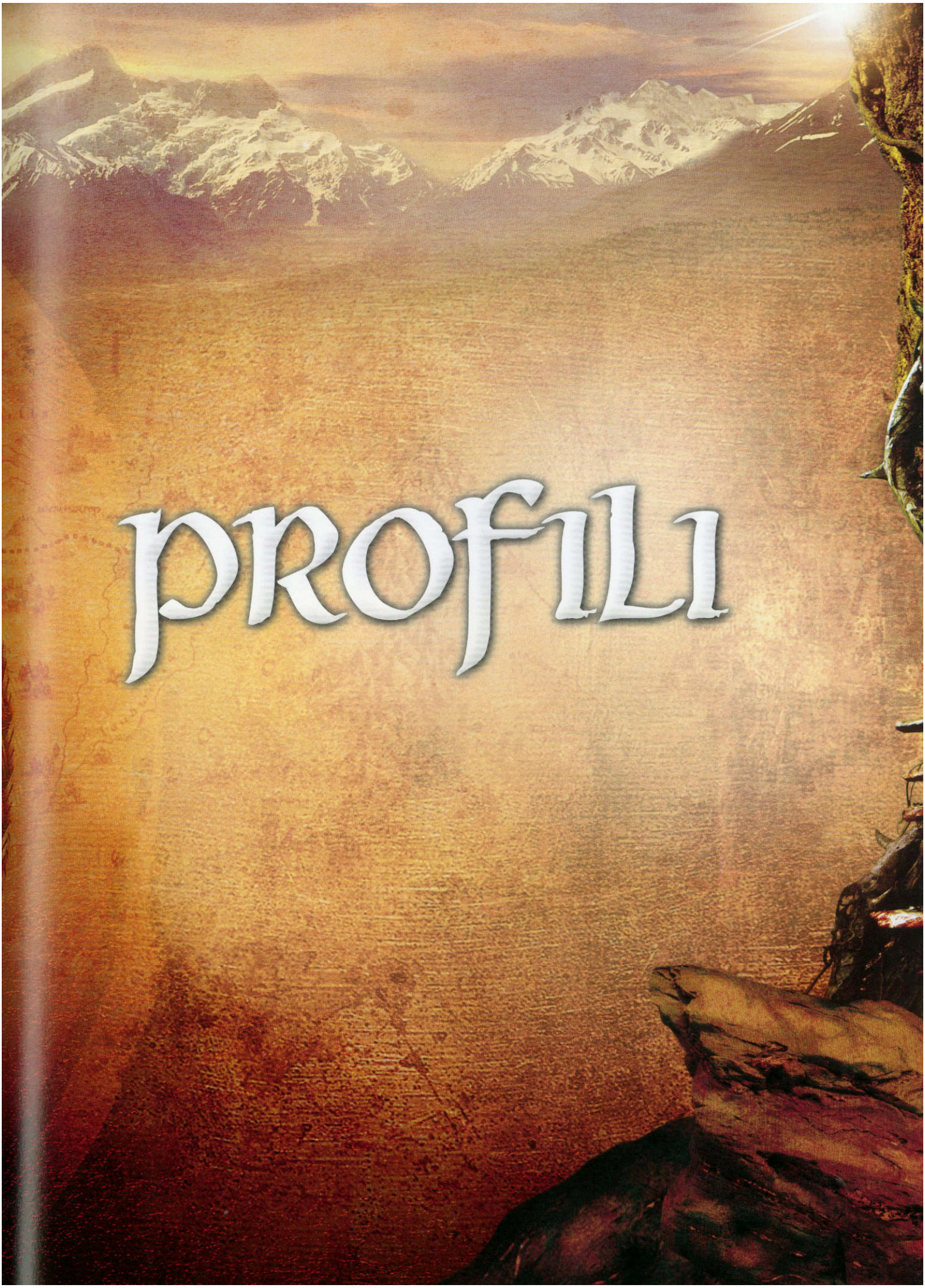
Il Campione dei Campioni. Oltre a determinare se trionfa il Bene o il Male, puoi stabilire quale dei giocatori sia il vincitore assoluto. Usa lo stesso sistema di punti vittoria descritto a sinistra, con le seguenti modifiche:

Senza capo: - 1 punto vittoria se hai perso più di un Eroe.

Guarda lo stendardo: +1 punto vittoria se hai un alfiere ancora vivo.






PROFILI

EROI E MALVAGI DELLA TERRA DI MEZZO



"'Vedo che Dwalin e Balin sono già qui' disse Kili. 'Mescoliamoci alla folla!'"

Una riunione inaspettata

Nelle pagine seguenti presentiamo i profili delle caratteristiche per tutti i modelli del Bene e del Male disponibili ne *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*.

Se sei nuovo di questo gioco, può servirti una piccola spiegazione su come usare questa sezione del regolamento. In breve, ciò che segue è una selezione di profili che contengono informazioni contestuali, caratteristiche e regole speciali per ciascuno dei modelli, oltre al valore in punti e a qualsiasi altra informazione rilevante. Ciascun profilo è raggruppato con quelli dei personaggi a cui si accompagna nel film, quindi Bilbo Baggins e Gandalf si trovano assieme agli altri membri della Compagnia di Thorin.





Bilbo Baggins (Hobbit)..... 60 punti

Bilbo Baggins non è certo uno scassinatore, né un avventuriero o un cacciatore di tesori, tuttavia si ritrova trascinato nell'impresa di Erebor con la Compagnia di Thorin. Forse è il destino che l'ha messo su questa strada; sebbene piccolo di statura giocherà un ruolo d'immensa importanza.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
4"	3/3+	2	3	1	2	6

P	V	F
1	3	3

OPZIONI

Pony..... *5 punti*
Pungolo..... *5 punti*
L'Anello..... *Gratis*

Pungolo. Pungolo è un pugnale di fattura elfica, un'arma forgiata per punire le creature del Male.

Il portatore di Pungolo ha +1 Fo.

REGOLE SPECIALI

Resistente alla Magia, Tira le Pietre.

Non si è Ancora Svegliato: l'Anello deve ancora recuperare il suo malvagio potere.

Bilbo Baggins ignora le seguenti sezioni delle regole dell'Anello: Il Mio Tesoro! e La Volontà di Sauron.

1. **Razza.** La razza a cui ciascun modello appartiene è elencata qui.

2. **Informazioni sul personaggio.** Un breve riassunto di chi è il Guerriero o l'Eroe e perché si trova coinvolto nell'avventura.

3. **Profilo.** Queste sono le caratteristiche del modello e illustrano quanto è abile nel combattere, tirare e così via (altri dettagli su come interpretare un profilo si trovano a pagina 7).

4. **Caratteristiche eroiche.** Se il modello è un Eroe, i suoi eventuali punti Possanza, Volontà e Fato sono segnati qui; vd. p.55 per ulteriori dettagli.

5. **Valore in punti.** Il valore in punti di un modello indica a grandi linee quanto è potente. Se stai giocando una partita a punti scontro serve a determinare il valore in punti dell'intera forza, ottenibile sommando i valori di tutti i modelli dell'esercito.

6. **Opzioni di equipaggiamento.** Opzioni aggiuntive, come cavalcature (i cui profili si trovano a p.51), armi o armature sono qui elencate. Se giochi uno scenario assicurati che il modello abbia la scelta di oggetti appropriata all'occasione; in una partita a punti scontro puoi invece equipaggiarlo su misura pagando punti addizionali per l'equipaggiamento di cui lo vuoi fornire.

7. **Regole speciali.** Molti modelli hanno regole speciali che ne riflettono le singolari abilità, come il coraggio, la precisione sovrumana e così via. Esse sono elencate qui: le regole speciali particolarmente insolite sono illustrate per esteso, mentre quelle più comuni sono semplicemente nominate: la loro spiegazione completa si trova nella sezione Regole speciali, che inizia da pagina 81.

EROI DEL BENE

Thorin Scudodiquercia (Nano) ..... 100 pun



Thorin Scudodiquercia è un Nano di nobili natali, figlio di sovrani ed erede delle ricchezze di Erebor. Possente guerriero e abile condottiero, Thorin si trova davanti a un'ardua impresa: deve portare i suoi consanguinei sani e salvi alla Montagna Solitaria e riconquistare l'incalcolabile tesoro ivi custodito. Per trionfare avrà bisogno di ogni briciola delle sue considerevoli capacità e della sua astuzia.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	6/4+	4	7	3	3	6

P	V	F
3	3	3

EQUIPAGGIAMENTO
Armatura nanica.

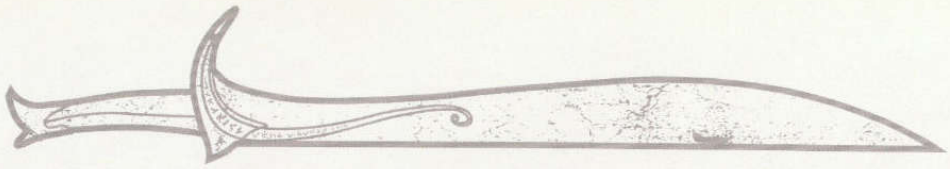
OPZIONI
Arco dei Nani ..... *5 punti*
Lo Scudo di Quercia ..... *5 punti*
Pony ..... *5 punti*
Orcrist ..... *10 punti*

Lo Scudo di Quercia. Durante la battaglia Azanulbizar, Thorin tagliò il ramo di un all vicino e lo usò per proteggersi durante gli scontri. Anni dopo, porta ancora il formida scudo che ne ricavò.

Lo Scudo di Quercia è uno scudo (vd. p.74) Inoltre, se Thorin lo usa per Farsi Scudo durante uno Scontro e vince, può sferrare u singolo Colpo al proprio valore di Forza (se ricevere bonus da nessuna arma).

Orcrist. Lama incantata forgiata dagli Elfi durante le loro antiche guerre, Orcrist è la ro degli Orchi. Nota nella lingua degli uomini come Fendiorchi e in quella degli Orchi com Coltello, Orcrist è una spada brutale con un innaturalmente tagliente, che nel corso degli anni ha mietuto centinaia di servi di Sauron.

Orcrist è una lama elfica (vd. p.68); quando infligge una Ferita ad un Orco, Goblin o Uruk-hai, non ne infligge 1, ma D3 (determ il numero prima dell'utilizzo dei punti Fato Inoltre, il possessore ha la regola speciale Terrore (Goblin, Orchi e Uruk-hai).





Fili il Nano (Nano) ..... 55 pun

Giovane ed entusiasta, Fili si offre subito volontario per l'impresa di Erebor. Grazie a rapidità di riflessi e di lama, Fili si rivela un Nano utile in combattimento, ma il suo maggior punto di forza rimane comunque l'incrollabile lealtà allo zio Thorin e al fratello Kili.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	5/3+	4	5	2	2	5

P	V	F
2	1	1



EQUIPAGGIAMENTO
Asce da lancio.

OPZIONI
Pony ..... *5 pu*

REGOLE SPECIALI
Guardia del Corpo (Thorin).

Sinergia in Combattimento. Fili e Kili combattono come un sol Nano, coordinand gli attacchi senza sforzo.

Se sono a contatto di basetta, possono scegli di scambiarsi di posto all'inizio di qualsiasi fase; questo non conta come movimento.

Kili il Nano (Nano) ..... 55 punti



Se suo fratello è il giorno, Kili è la notte, meno propenso al sorriso e alle risate. Sotto quasi ogni altro aspetto è tuttavia uguale a Fili: è forte di braccio in battaglia e infallibile con l'arco.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
5"	5/3+	4	5	2	2	5	2	1	1

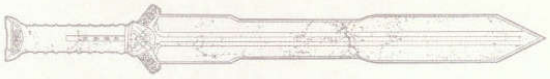
EQUIPAGGIAMENTO
Arco dei Nani.

OPZIONI
Pony..... *5 punti*

REGOLE SPECIALI
Guardia del Corpo (Thorin).

Sinergia in Combattimento. Fili e Kili combattono come un sol Nano, coordinando gli attacchi senza sforzo.

Se sono a contatto di basetta, possono scegliere di scambiarsi di posto all'inizio di qualsiasi fase; questo non conta come movimento.



Bifur il Nano (Nano) ..... 50 punti



Dopo aver viaggiato dall'ovest con i suoi parenti, Bofur e Bombur, Bifur è ansioso di conquistare i tesori della Montagna Solitaria. In passato fu vittima di un colpo d'ascia al cranio, che gli lasciò diverse cicatrici, alcune più gravi di quelle solo visibili.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
5"	4/3+	4	5	2	2	5	2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO
Lancia da cinghiale. L'arma di Bifur è una lancia a punta larga dal peso considerevole.

La lancia da cinghiale può essere usata come una lancia o un'ascia a due mani.

OPZIONI
Pony..... *5 punti*

REGOLE SPECIALI
Tira le Pietre.

Ferite di Guerra. Se la lama d'ascia che gli esce dal cranio viene toccata, Bifur viene pervaso dalla furia guerriera.

Quando Bifur viene ridotto a 1 Ferita può usare una singola azione eroica ad ogni turno senza ridurre la propria scorta di Possanza; tuttavia, solo Bifur può beneficiare di tale azione eroica.

Bofur il Nano (Nano) ..... 50 punti



Robusto minatore dell'ovest, Bofur ha un'indole allegra. Assieme ai cugini, Bifur e Bombur, spera con tutto se stesso di diventare ricco.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
5"	4/4+	4	5	2	2	5	2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO
Gravina. La gravina, attrezzo da minatore, può anche essere usato contro i nemici, schiantando crani e bucando la carne ad ogni colpo.

Una gravina è un'arma a due mani che può essere utilizzata come martello o mazzapicchio (scegli all'inizio di ogni Scontro).

OPZIONI
Pony..... *5 punti*

REGOLE SPECIALI
Risoluto. Imperturbabile di fronte a imprese ardue, speranze flebili e alla sottile malvagità della magia oscura, Bofur rimane ottimista indipendentemente dalla situazione.

Ogni volta che Bofur è il bersaglio di un potere magico o di un'abilità speciale può provare ad ignorarne gli effetti. Tira un D6; con 2+ gli effetti sono ignorati. Questo tiro può essere modificato dalla Possanza. Se desideri resistere ad un potere magico devi farlo prima di effettuare il tiro Risoluto di Bofur.



Bombur il Nano (Nano).....45 pun

Sotto l'aspetto giocondo e corpulento di Bombur si cela un Nano leale e dal cuore buono. Non ha il talento guerriero del resto della Compagnia di Thorin, ma è impavido, è un bravo cuoco e non disdegna di utilizzare gli utensili da cucina come armi se si trova nei guai.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	3/4+	4	4	2	3	5

P	V	F
2	1	1

OPZIONI
Pony.....*5 punti*

REGOLE SPECIALI
Corpulento. Bombur è sovrappeso e tutt'altro che agile e scattante.

Quando Bombur effettua test per Scavalcare o Scalare deve ripetere i tiri pari a 6. Inoltre, non può dichiarare Movimenti Eroici o Marce Eroi

Nerboruto. La stazza di Bombur lo rende formidabile.

Quando Bombur sferra un Colpo può scegli di usare il colpo speciale Botta (vd. p.70) co se stesse impiegando una mazza.

Sollevare gli Spiriti. Bombur può risollevar morale con una parola gentile o un dolcetto.

Una volta per turno, in qualsiasi momento del sua fase di Movimento, scegli un modello ami a contatto di basetta con Bombur e tira un D6. Con 4+ esso recupera un punto Volontà speso precedenza in battaglia (o nella campagna).



Dwalin il Nano (Nano).....95 pun

Dwalin è un guerriero nanico formidabile e dal fisico poderoso che da molti anni combatte al fianco del fratello Balin e dell'amico Thorin. Se ci sono dei nemici da malmenare, Dwalin è sempre più che pronto e in battaglia agisce come la possente mano destra di Thorin.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	6/4+	5	6	3	2	6

P	V	F
2	2	2

EQUIPAGGIAMENTO
Martello a due mani.

OPZIONI
Pony.....*5 pu*

REGOLE SPECIALI
Massiccio, Impavido.

Signore delle Armi. Dwalin è micidiale, che impugni un'arma o meno.

Dwalin non è mai considerato disarmato e n subisce mai la consueta penalità di -1 al tiro Duello quando combatte con un'arma a due mani.



Balin il Nano (Nano).....45 pun

Balin, Nano anziano ed esperto, è un punto fermo fra i turbolenti membri della Compagnia di Thorin. Non è un combattente temibile, ma è a lui che tutti gli altri si rivolgono quando sono necessarie ragione e saggezza.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	4/4+	3	5	1	2	6

P	V	F
1	3	2

EQUIPAGGIAMENTO
Spada-mazza. Balin brandisce un'arma temibile, parte spada e parte mazza chiodata.

Quest'arma può usare i colpi speciali Finta o Botta.

OPZIONI
Pony.....*5 pu*

REGOLE SPECIALI
Lungabarba. La veneranda età di Balin porta c sé un'immensa saggezza.

Nella fase di Iniziativa Balin può spendere un punto Volontà per consentire alla propria fazione di ripetere il tiro del D6 per l'iniziativa.

Oin il Nano (Nano) ..... 45 punti



Quasi sordo e grigio di barba, Oin è un Nano vecchio e astuto; si unisce alla Compagnia di Thorin per lealtà nei confronti del lontano cugino, ma anche per la ricchezza in palio. I suoi parenti lo ritengono prezioso per le doti di guaritore e per la sorprendente abilità di predire eventi futuri.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	4/4+	4	4	1	2	6

P	V	F
1	4	1

EQUIPAGGIAMENTO
Bastone a due mani.

OPZIONI
Pony..... *5 punti*

REGOLE SPECIALI
Erbe Guaritrici. Oin conosce a menadito erbe e unguenti, e può curare Ferite anche gravi con velocità sorprendente.

Nella fase di Movimento, invece di muoversi, Oin può tentare di guarire un amico a contatto di basetta. Tira un D6. Con 1-3 non ottiene effetti. Con 4 o 5 il modello recupera una Ferita persa precedentemente durante la partita (o campagna). Con 6 il modello recupera tutte le Ferite perse.

Premonizione. Oin è in grado di leggere i presagi futuri. Tale atto gli costa caro, ma può essere prezioso per i compagni.

Una volta per turno, durante la fase di Combattimento, Oin può spendere un punto Volontà per consentire ad un modello amico entro 3" di ritirare un singolo dado in uno Scontro.

Gloin il Nano (Nano) ..... 85 punti



Sebbene riluttante a lasciare la splendida moglie e il figlio guerriero, Gloin nutre una dedizione ferrea alla causa di Thorin. È un combattente formidabile, il Nano che tutti vorrebbero al proprio fianco nel turbine della battaglia. La sua abilità con le asce e la forza del suo cuore sono al di là di ogni dubbio.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	6/4+	4	7	3	2	6

P	V	F
2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO
Armatura nanica e asce da lancio.

OPZIONI
Pony..... *5 punti*

REGOLE SPECIALI
Guerriero Nato. Gloin è un guerriero temibile, i cui colpi non vanno mai a vuoto.

Gloin deve ripetere i risultati pari a 1 per Ferire in combattimento.

Ori il Nano (Nano) ..... 40 punti



La vera forza di Ori, il più giovane e gracile dei tre fratelli, non giace nell'abilità con i pugni o con le armi. Egli è gentile e premuroso, ansioso di catalogare e trascrivere i viaggi fatti con i parenti, tuttavia non è un codardo: quando il pericolo si avvicina non esita a combattere.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	3/3+	3	4	1	2	5

P	V	F
1	3	1

EQUIPAGGIAMENTO
Fionda.

OPZIONI
Pony..... *5 punti*

REGOLE SPECIALI
Cronista. Lo scopo di Ori è scrivere le avventure dei compagni e trarne una magnifica cronaca.

Ogniqualvolta un membro della Compagnia di Thorin uccide un Eroe o un Mostro nemico entro 3" da Ori, quel membro della Compagnia recupera immediatamente un punto Possanza, Volontà o Fato (a tua scelta) che ha perso precedentemente durante la partita (o campagna).

Occhio di Falco. La fionda è raramente letale, ma Ori ha una straordinaria abilità nel colpire.

Se Ori ottiene 6 quando tira per Colpire con la sua fionda, non effettua nessun test di Frapposizione e non tira per Ferire. Il bersaglio subisce automaticamente una singola Ferita.



Dori il Nano (Nano) ..... 55 pun

Dori, il più vecchio dei tre fratelli, considera suo dovere tenere Ori fuori dai pasticci e i raggiri di Nori sotto controllo. Guai a chi si mette fra lui e i suoi fratelli, poiché Dori è un avventuriero esperto con un'impressionante maestria nelle armi.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	5/4+	4	5	3	2	5

P	V	F
2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO
Mazzafrusto.

OPZIONI
Pony..... 5 p

REGOLE SPECIALI
Di Indole Buona. Dori è di buon cuore e aiuta anche Bilbo Baggins quando si trova i pericolo.

Se Bilbo Baggins si trova entro 3" da Dori, p spendere i punti Possanza, Volontà e Fato d quest'ultimo come se fossero i propri.



Nori il Nano (Nano) ..... 60 pun

Nori vede il bene e il male in maniera diversa rispetto agli altri Nani, il che lo porta a trascorrere molto tempo nascosto o in fuga. Tuttavia, quando i fratelli hanno bisogno di aiuto, giunge sempre in soccorso a prescindere dai rischi, poiché nel profondo del cuore è un avventuriero impavido.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	5/4+	4	5	2	2	5

P	V	F
2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO
Mazza a due mani.

OPZIONI
Pony..... 5 pu

REGOLE SPECIALI
Signore delle Armi. Nori trascorre molto tempo viaggiando per il mondo e combatte con svariate armi 'prese in prestito'.

Nori non è mai considerato disarmato e nor subisce mai la consueta penalità di -1 al tiro Duello quando combatte con un'arma a due mani.



Bilbo Baggins (Hobbit) ..... 60 pun

Bilbo Baggins non è certo uno scassinatore, né un avventuriero o un cacciatore di tesori, tuttavia si ritrova trascinato nell'impresa di Erebor con la Compagnia di Thorin. Forse è il destino che l'ha messo su questa strada; sebbene piccolo di statura giocherà un ruolo d'immensa importanza.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
4"	3/3+	2	3	1	2	6

P	V	F
1	3	3

OPZIONI
Pony..... 5 pu
Pungolo..... 5 pu
L'Anello..... Gr

Pungolo. Pungolo è un pugnale di fattura elf un'arma forgiata per punire le creature del Ma

Il portatore di Pungolo ha +1 Fo.

REGOLE SPECIALI
Resistente alla Magia, Tira le Pietre.

Non si è Ancora Svegliato: l'Anello deve ancora recuperare il suo malvagio potere.

Bilbo Baggins ignora le seguenti sezioni dell regole dell'Anello: Il Mio Tesoro! e La Volont di Sauron.

Gandalf il Grigio (Mago)..... 170 punti



Noto con molti nomi nelle lingue di Uomini, Elfi e Nani, Gandalf è un mago che ha viaggiato in lungo e in largo per la Terra di Mezzo. Il suo coinvolgimento nell'impresa di Erebor è misterioso e nasconde uno scopo che va ben oltre il semplice aiuto ai Nani nella riconquista del tesoro.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"	5/4+	4	5	1	3	7

P	V	F
3	6*	3

EQUIPAGGIAMENTO
*Bastone del Potere (vd. p.69) e Narya.

Glamdring. Glamdring è un'antica lama elfica recuperata dal bottino di un Troll.

Glamdring è una spada (vd. p.70). Quando combatte con Glamdring invece del bastone, Gandalf aggiunge +1 alla propria caratteristica Forza, per un valore totale di Forza pari a 5.

Narya. Gandalf è il portatore di Narya, l'Anello di Fuoco, uno dei Tre Anelli degli Elfi.

Gandalf può ripetere i tiri di dado quando utilizza i punti Fato.

OPZIONI
Cavallo ..... *10 punti*

POTERI MAGICI

	Gittata	Tiro di dado
Luce Accecante	modello	2+
Comando	12"	4+
Immobilizzamento	12"	3+
Folata Magica	12"	5+
Rinforzare la Volontà	12"	4+
Aura Terrificante	modello	2+

Saruman il Bianco (Mago)..... 150 punti



Il membro più importante del Consiglio dei Maghi, Saruman è un individuo incredibilmente acuto e perspicace. Nella lotta contro il Male sembra ricoprire un ruolo principalmente di consigliere, ma la sua abilità nell'usare poteri magici in battaglia supera di molto quella di Radagast o Gandalf.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"	5/4+	4	5	1	3	7

P	V	F
3	6*	3

EQUIPAGGIAMENTO
*Bastone del Potere (vd. p.69).

OPZIONI
Cavallo ..... *10 punti*



REGOLE SPECIALI
Voce di Curunír. Si dice che il più grande potere di Saruman sia la sua voce.

La gittata del Resistere! di Saruman il Bianco è 12" invece di 6" e, a differenza del Resistere! degli altri Eroi, può influenzare altri Eroi.

Acerrima Rivalità. Saruman non sopporta Gandalf e lo vede spesso come un fastidio.

Saruman non effettua mai un movimento come parte di un'azione eroica dichiarata da Gandalf, né accetta il suo aiuto sotto forma dell'incantesimo *Rinforzare la Volontà*; se Gandalf lancia questo potere magico su di lui, esso non ha effetto.

POTERI MAGICI

	Gittata	Tiro di dado
Comando	18"	3+
Immobilizzamento	18"	2+
Folata Magica	12"	4+
Aura Terrificante	modello	2+



Radagast il Bruno (Mago)..... 150 pun

Radagast è un altro membro del Consiglio dei Maghi, un personaggio saggio e misterioso la cui vera potenza è forse celata dal suo aspetto trascurato ed eccentrico. Le cure che presta a uccelli e animali gli hanno assicurato alcuni bizzarri alleati.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3

EQUIPAGGIAMENTO
*Bastone del Potere (vd. p.69).

OPZIONI
Sebastiano ..... *5 punti*
Cavallo ..... *10 punti*
Slitta ..... *45 punti*

REGOLE SPECIALI
Signore dei Volatili. Radagast è spesso accompagnato da stormi di uccelli che fungono da suoi occhi e orecchie.

Radagast è sempre considerato avere ogni punto del campo di battaglia in linea di vista.



Tutt'Uno con la Natura. Radagast ha un for legame con la natura, per cui è in grado di fondersi con l'ambiente circostante ed avanz in ogni sorta di terreno.

Finché si trova a piedi, Radagast può attraversare aree di terreno accidentato senz penalità e si considera che indossi sempre u mantello elfico (vd. p.72).

Sebastiano. Sebastiano, l'amico di Radagast è un riccio dalle abilità particolari.

Se Radagast è accompagnato da Sebastiano, pu sempre effettuare un Attacco addizionale in co a corpo con un valore di Maestria e di Forza pa ad 1 (tira un dado a parte per Sebastiano) che può essere alterato dai punti Possanza.

POTERI MAGICI

	Gittata	Tiro di d
Aura di Spavento	modello	5+
Immobilizzamento	12"	3+
Spaventa Cavalcatura	12"	2+
Rinnovamento	12"	3+
Aura Terrificante	modello	2+

Slitta di Radagast

Benché grezza e instabile, la slitta di Radagast è maneggevole, in grado di sfrecciare agilmente fra i boschi natii. La slitta di Radagast è la cavalcatura di un modello di Cavalleria con il seguente profilo:

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
10"	3/6+	2	3	4	4	2

Se Radagast smonta dalla slitta o viene ucciso, rimuovi dal gioco la slitta.

REGOLE SPECIALI
Creatura dei Boschi.









Galadriel (Elfa) ..... 130 pun

Galadriel è l'acerrima nemica dell'Oscuro Signore. Si dice che, fra tutte le forze schierate contro di esso, sia proprio lei che Sauron teme maggiormente, poiché si tratta di una dama elfica dal potere impareggiabile, saggia e astuta nell'uso della magia e a capo di tutti i guerrieri di Lórien.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"	6/3+	3	3	1	3	7

P	V	F
3	6	3

EQUIPAGGIAMENTO
Galadriel è disarmata, ma indossa Nenya.

Nenya. Questo gioiello discreto è uno dei Tre Anelli degli Elfi.

Galadriel può ripetere i tiri di dado quando utilizza i punti Fato.

OPZIONI
Specchio di Galadriel ..... *25 punti*

Specchio di Galadriel. In questo specchio Galadriel vede più che semplici riflessi.

Lo specchio viene schierato entro 6" da Galadriel all'inizio della partita e in seguito non può essere mosso. Alla fine di ogni turn un Eroe del Bene entro 6" dallo specchio pu riportare i propri punti Fato al numero inizi

REGOLE SPECIALI
Terrore, Creatura dei Boschi.

La Dama di Lothlórien. Galadriel può spendere un singolo punto Volontà ad ogni turno senza ridurre la propria scorta.

POTERI MAGICI

	Gittata	Tiro di d
Luce Accecante	modello	2+
Comando	12"	4+
Immobilizzamento	12"	3+



Elrond (Elfo) ..... 160 pun

Elrond Mezzelfo è il signore dell'Ultima Casa Accogliente, un Alto Elfo di nobile origine che ha dedicato gran parte della propria vita ad ostacolare i piani di Sauron. A Granburrone, forse la più grande fortezza elfica, egli mantiene un porto sicuro dalle minacce del mondo esterno, offrendo consiglio e rifugio a coloro che condividono i suoi scopi.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"	6/3+	4	5	3	3	7

P	V	F
3	3	3

EQUIPAGGIAMENTO
Lama elfica e Vilya.

OPZIONI
Armatura pesante ..... *10 punti*
Cavallo ..... *10 punti*

Vilya. Questo splendido anello elfico contie l'immenso potere di un'epoca antica.

Grazie al potere di Vilya, uno dei Tre Anelli degli Elfi, Elrond può ripetere i tiri di dado quando utilizza i punti Fato.

REGOLE SPECIALI
Terrore, Creatura dei Boschi.

POTERI MAGICI

	Gittata	Tiro di da
Ira della Natura	-	4+
Rinnovamento	12"	3+



Lindir (Elfo).....60 punti

Amministratore della casata di Elrond, Lindir è un nobile Elfo, abile musico e consigliere fidato del signore di Granburrone. Lindir è un buon guerriero, ma il suo vero valore agli occhi di Elrond deriva dalla saggezza che possiede.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"	5/3+	4	4	1	2	6

P	V	F
1	3	1

EQUIPAGGIAMENTO
Lama elfica.

OPZIONI
Armatura pesante ..... *10 punti*
Cavallo ..... *10 punti*

REGOLE SPECIALI
Creatura dei Boschi.

Canto di Elbereth. Lindir conosce molte canzoni splendide e magiche.

Quando si muove, Lindir può intonare i versi di una meravigliosa nenia. Tutti i modelli amici che si trovavano entro 6" da Lindir prima che si muovesse ottengono la regola speciale Resistente alla Magia fino alla fine del turno.

Consiglio Saggio. Elrond ha imparato a fare affidamento sulla saggezza di Lindir.

Se Lindir si trova entro 3" da Elrond, quest'ultimo può spendere un singolo punto Volontà per turno senza ridurre la propria scorta; può farlo anche se non gli rimane più Volontà.

Cavaliere di Granburrone Capitano (Elfo).....85 punti

Granburrone è l'Ultima Casa Accogliente, luogo di pace e tranquillità dove i saggi e gli spossati trovano pace e salvezza; tuttavia, solo la guardia costante di potenti guerrieri lo mantiene tale. Coloro che assurgono al rango di Capitani della casata di Elrond sono invariabilmente combattenti impavidi, prodi e devoti, oltre che condottieri naturali.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"	6/3+	4	6	2	2	6

P	V	F
2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO
Armatura pesante, scudo, lancia pesante, lama elfica, arco degli Elfi e cavallo.

OPZIONI
Scudo.....*5 punti*

REGOLE SPECIALI
Creatura dei Boschi, Cavaliere Esperto.



Thror (Nano) ..... 140 pun

Thror era il re della Montagna Solitaria al culmine della sua gloria. Possessore dell'archepietra e di un anello del potere, bramava l'oro in maniera smisurata e ciò gli impedì di vedere l'imminente rovina. Nonostante i suoi difetti, era un possente guerriero e un buon sovrano, per cui i suoi parenti lo seguivano in battaglia con entusiasmo.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	6/4+	4	8	3	3	6

P	V	F
3	3	1

EQUIPAGGIAMENTO
Armatura nanica pesante e ascia a due mani.

Archepietra. L'archepietra, lascito fra i più preziosi per il popolo di Durin, risplende di luce interiore.

Il portatore dell'archepietra supera i tiri Fato con un risultato di 3+. Inoltre, quando effettua un tiro Fato, se il risultato è 4 o più non c'è bisogno di spendere il punto Fato: è gratis.

Anello di Thror. L'anello di Thror è un oggetto potente, forgiato con immensa magia nelle epoche passate.

Finché lo possiede, Thror è Impavido.

Thrain (Nano) ..... 140 pun

L'erede di Thror, Thrain, è un guerriero torvo che sfoggia le cicatrici di molte aspre battaglie. Stoicamente leale al padre, Thrain comanda l'esercito della Montagna Solitaria. Quando Thror viene ucciso ed umiliato da Azog, Thrain organizza e guida contro di lui una possente armata per combattere quella che sarà probabilmente la più grande battaglia della storia dei Nani.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	6/4+	4	8	3	3	6

P	V	F
3	3	3

EQUIPAGGIAMENTO
Armatura nanica pesante e ascia a due mani.

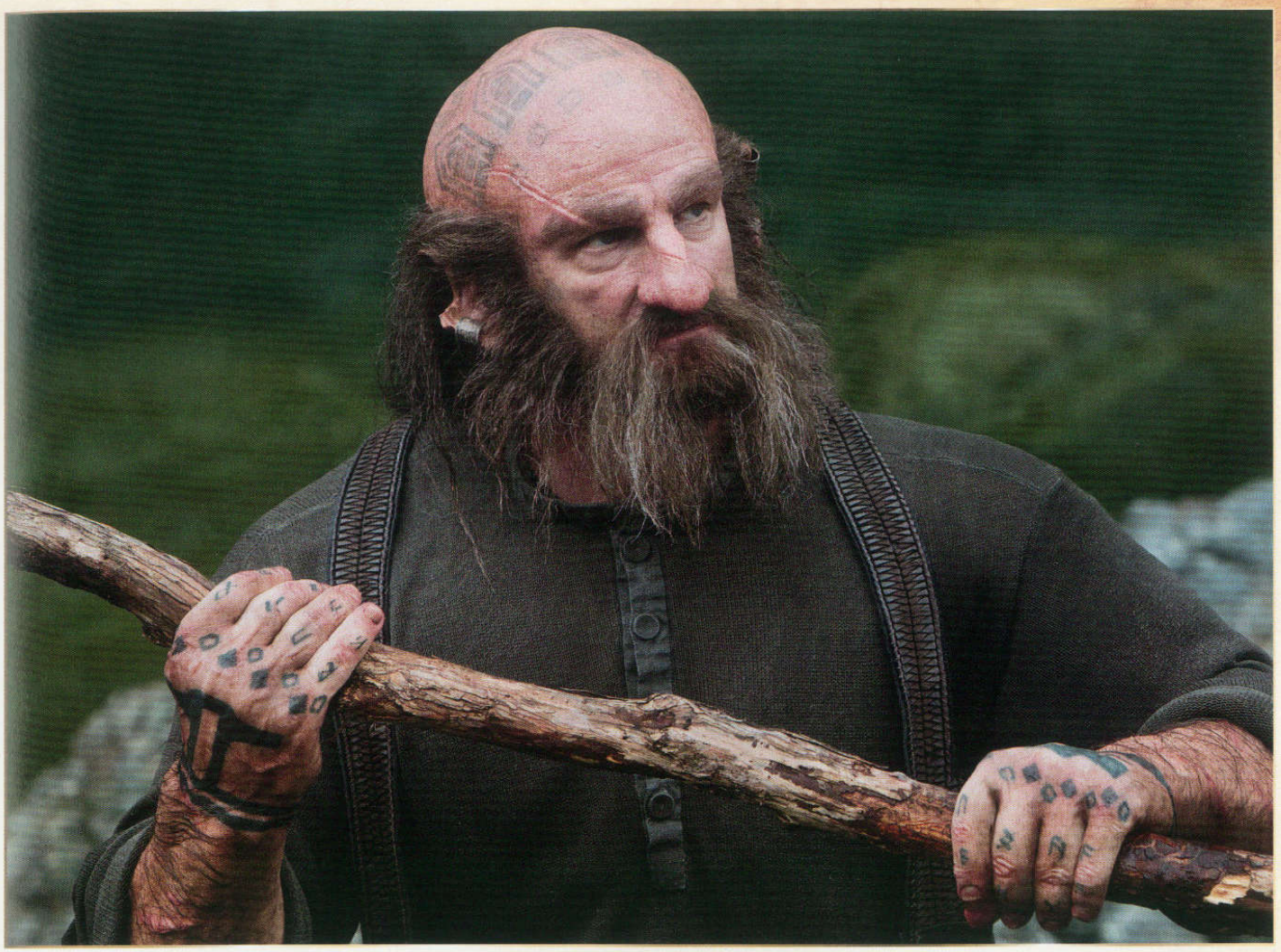
REGOLE SPECIALI
Erede di Durin. Quando Thrain radunò gli stendardi delle casate dei Nani per vendicare il padre, innumerevol migliaia di guerrieri si fecero avanti.

Il Resistere! di Thrain copre l'intero campo di battaglia.

Faida di Sangue. Azog uccise il padre di Thrain, un'azione che non può essere tollerata.

Thrain ripete tutti i tiri per Ferire falliti in combattimento contro Azog e contro qualsiasi modello nello stesso esercit di Azog.





Capitano di Erebor (Nano).....60 punti

Le casate dei Nani dispongono di formidabili armate di guerrieri ben addestrati uniti sotto il comando dei Capitani. Questi robusti soldati sono veterani di molti scontri, leader naturali a cui i loro simili guardano quando la mischia si fa feroce.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	5/4+	4	7	2	2	5

P	V	F
2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO
Armatura nanica.

OPZIONI
Scudo.....*5 punti*

Martello Torvo Capitano (Nano).....70 punti

I Capitani dei Martelli Torvi sono scelti tra i loro pari per forza, coraggio e caparbietà. In battaglia combattono sempre dove lo scontro è più acceso, con i massicci picconi che schiantano scudi e crani con brutale efficienza.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	5/4+	4	7	2	2	5

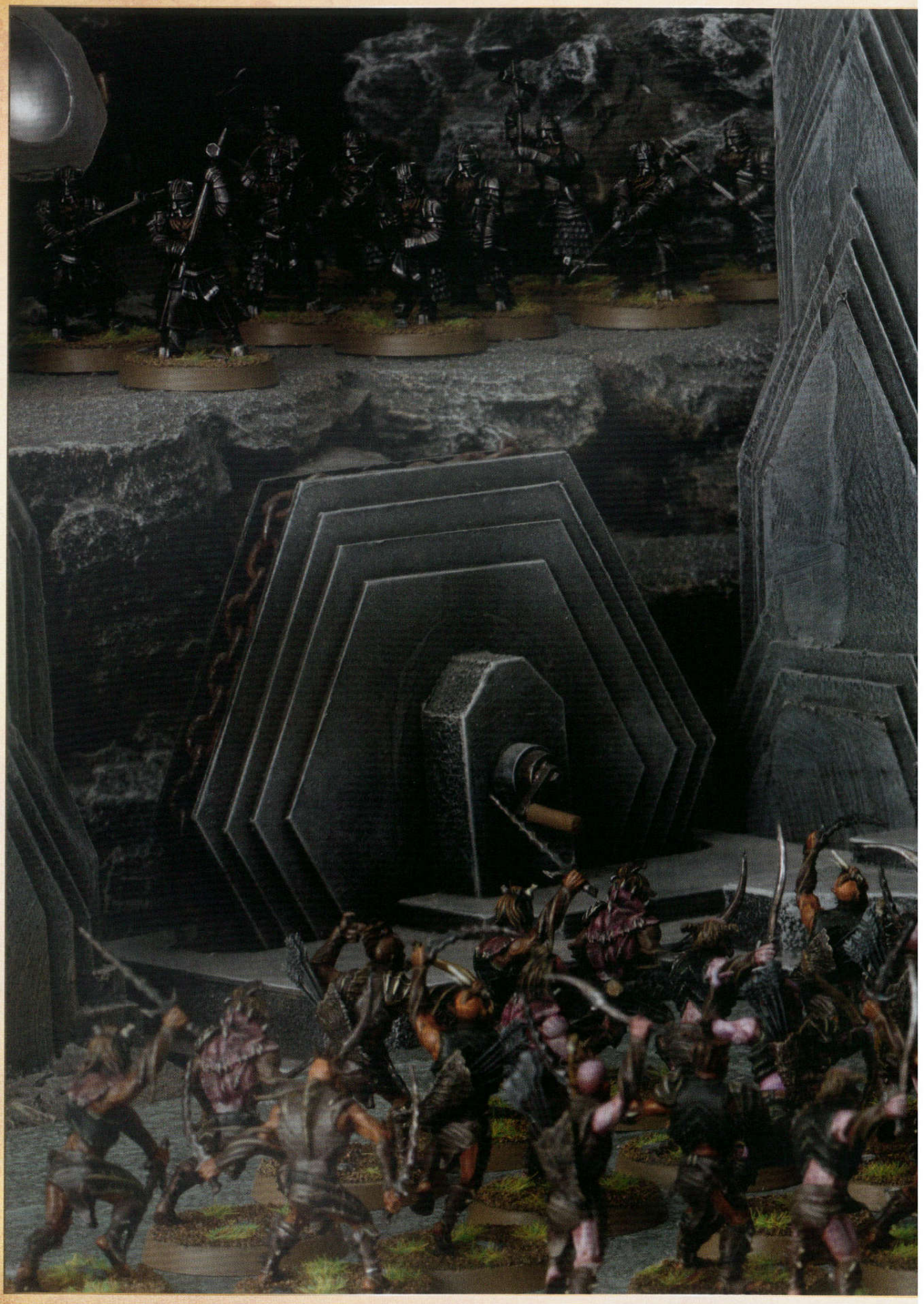
P	V	F
2	1	1

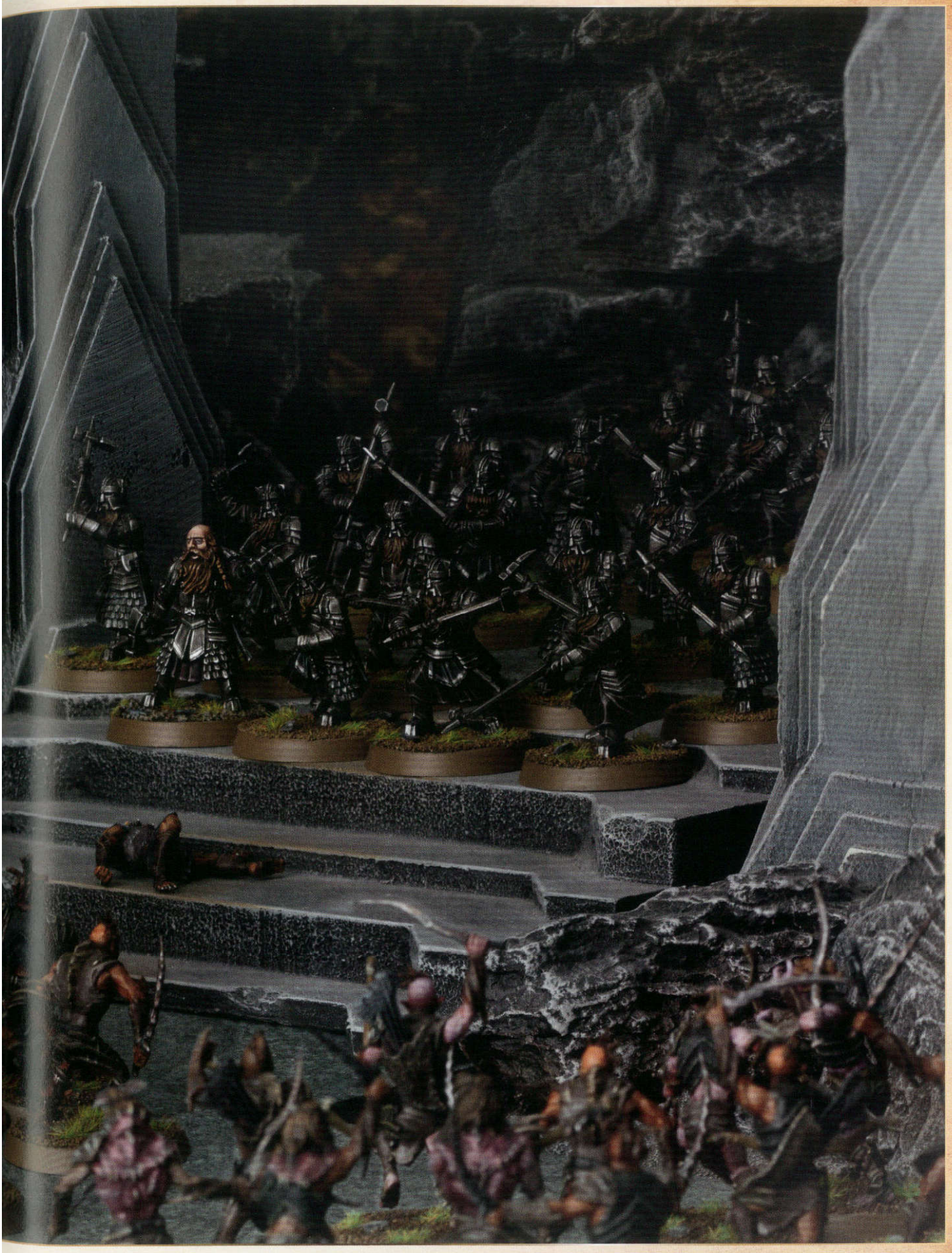
EQUIPAGGIAMENTO
Armatura nanica, piccone a due mani e armi da lancio.

REGOLE SPECIALI
Piccone. I Martelli Torvi brandiscono armi pesanti per le quali sono famosi.

I picconi sono armi a due mani che possono usare i colpi speciali Botta o Colpo Penetrante (vd. p.70).







Gwaihir (Grande Aquila, Mostro)..... 125 pun

Anche se Gwaihir e le sue Grandi Aquile si curano poco degli sforzi di Uomini e Nani, spesso si uniscono alla causa comune contro le creature malvagie come Orchi e Warg. Gwaihir, conosciuto anche come Re dei Venti, è l'aquila più possente e fiera ed il suo potere e le terre sulle quali domina sono immensi.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V
12"	8/4+	6	8	2	3	6	1	1

REGOLE SPECIALI
Terrore, Volo.

Signore delle Aquile. Sebbene Gwaihir sia una nobile creatura, pochi sono a conoscenza di quanto acuta sia la sua intelligenza.

Soltanto le Grandi Aquile possono usare il suo Resistere! e beneficiare delle sue azioni eroiche.



Guerrieri del Bene



Cavaliere di Granburrone (Elfo, cavalleria)..... 21 punt

Gruppo d'élite di guerrieri formato dai nobili della Casata di Elrond, i Cavalieri di Granburrone sono formidabili combattenti in arcione, inarrestabili nella caccia. Le loro cariche devastanti riducono in frantumi i muri di scudi, mentre gli agili destrieri possono addentrarsi e saettare con innata grazia persino attraverso fitte aree di bosco.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"	5/3+	3	5	1	1	5

EQUIPAGGIAMENTO
Armatura pesante, lancia pesante, lama elfica arco degli Elfi e cavallo.

OPZIONI
Scudo..... *1 pun*
Stendardo ..... *25 pun*
Corno da guerra ..... *30 pun*

REGOLE SPECIALI
Creatura dei Boschi, Cavaliere Esperto.

Guerriero di Erebor (Nano)..... 8 punti

La Guarnigione di Erebor consta di una possente schiera di Nani guerrieri ben addestrati e disciplinati, la cui lealtà nei confronti del re è inflessibile. Protetti da ornate armature naniche ed equipaggiati con armi che suscitano invidia in tutta la Terra di Mezzo, questi caparbi soldati sono una sfida per qualsiasi nemico.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	4/4+	3	6	1	1	4

EQUIPAGGIAMENTO
Armatura nanica.

OPZIONI
Lancia ..... *1 punto*
Scudo ..... *1 punto*
Stendardo ..... *25 punti*
Corno da guerra ..... *30 punti*

Martello Torvo (Nano)..... 11 punti

Quando i Nani si radunano per scatenare una terribile vendetta, l'avanguardia è spesso composta da Martelli Torvi, caparbi guerrieri ricoperti dalla testa ai piedi da lucenti armature a piastre e scintillanti cotte di maglia che avanzano spinti da intenti letali. Armati di temibili picconi e asce affilate, sono pronti a vendicare con il sangue i propri compagni.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	4/4+	3	6	1	1	4

EQUIPAGGIAMENTO
Armatura nanica, piccone a due mani e armi da lancio.

Piccone. I Martelli Torvi brandiscono armi pesanti per le quali sono famosi.

I picconi sono armi a due mani che possono usare i colpi speciali Botta o Colpo Penetrante (vd. p.70).

OPZIONI
Stendardo ..... *25 punti*
Corno da guerra ..... *30 punti*



Grande Aquila (Grande Aquila, Mostro).....90 punti

Planando su ali soffici e silenziose, la schiera di Grandi Aquile del Re dei Venti va a caccia nelle valli attorno alle Montagne Nebbiose. La velocità di questi rapaci, combinata a becchi e artigli affilati come rasoi, è un flagello per qualunque nemico.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
12"	7/4+	6	8	2	3	5

REGOLE SPECIALI
Terrore, Volo.



EROI DEL MALE

Azog (Orco) ..... 175 punti

Azog era un possente capotribù ed un profanatore di morti. Venne ucciso molto tempo fa per mano di Dain Piédiferro e di lui non si seppe più nulla, ma ora circolano voci di un Orco in sella ad un Warg bianco che corrisponde alla sua descrizione...

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"	7/5+	5	5	3	3	5	3	3	1

EQUIPAGGIAMENTO
Armatura e ascia a due mani.

OPZIONI
Lancia pesante ..... *5 punti*
Warg bianco ..... *50 punti*

REGOLE SPECIALI
Massiccio.

Io Sono il Capo. Azog è un leader guardingo e si batte con chiunque insidi il suo potere.

Quando tira per Ferire un Eroe avversario dopo aver vinto uno Scontro, Azog Ferisce sempre con 3+, a prescindere dalla Difesa del nemico.

Warg Bianco (Warg)

Questo Warg è talmente selvaggio e feroce che tutte le creature vicine sono intimidite dalla sua furia animale.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
10"	5/5+	4	5	2	2	4	3	1	1

REGOLE SPECIALI
Bestia Violenta. Il tumulto della battaglia suscita nel Warg Bianco una rabbia implacabile.

Quando Azog smonta, il Warg Bianco supera automaticamente il test di Coraggio per restare in battaglia e combattere. Inoltre supera automaticamente tutti i test di Coraggio.

Signore del Branco. Il Warg Bianco è una bestia feroce.

Soltanto i Warg Selvaggi, i Warg Feroci ed i Warg Selvaggi Capi possono usare la regola Resistere! del Warg Bianco o beneficiare delle sue azioni eroiche.

Fimbul (Orco) ..... 50 punti

Fimbul, lo scaltro luogotenente di Azog, è un combattente malvagio e un segugio esperto in grado di inseguire ostinatamente un nemico senza mai stancarsi.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"	5/5+	4	5	2	2	4	3	1	1

EQUIPAGGIAMENTO
Armatura, spada e arco degli Orchi.

OPZIONI
Warg Feroce ..... *10 punti*

REGOLE SPECIALI
Cavaliere Esperto.

Maestro della Caccia. L'abilità con cui Fimbul insegue il nemico è la stessa in tutti i tipi di terreno.

Fimbul ignora le penalità subite dai modelli di Cavalleria che provano a muoversi attraverso terreni accidentati. Ciò gli consente persino di ottenere i bonus per la carica!



Narzug (Orco) ..... 50 punti

Narzug, un altro seguace di Azog, è un esperto tiratore persino dalla sella di un Warg Feroce in corsa.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"	4/4+	4	5	2	2	4	3	1	1

EQUIPAGGIAMENTO
Armatura, spada e arco degli Orchi.

OPZIONI
Warg Feroce ..... *10 punti*

REGOLE SPECIALI
Cavaliere Esperto.

Mira Letale. Narzug ha una mira micidiale.

Narzug può spendere un singolo punto Possanza ogni turno senza ridurre la propria scorta (anche se non gliene restano più) per modificare un tiro per Colpire, un tiro Frapposizione o un tiro per Ferire.





Bolg (Orco)..... 175 punt

Bolg, potente e spietato quanto suo padre, è l'attuale re e i domini degli Orchi e le tane dei Goblin delle Montagne Nebbiose sono sotto il suo controllo.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"	7/5+	5	7	3	3	5

P	V	F
3	3	1

EQUIPAGGIAMENTO
Armatura pesante e mazzapicchio a due mani.

REGOLE SPECIALI
Massiccio.

Portatore di Morte. Massacro e tortura sono strumenti del mestiere di Bolg e chi lo affront in battaglia resta sconcertato dalla sua natura assassina.

Prendi nota di ogni volta che Bolg uccide un modello nemico. Non appena ha ucciso due o più nemici, egli incute Terrore; quando ne ha uccisi cinque o più, ottiene anche la regola speciale Messaggero del Male; quando ne ha uccisi dieci o più può spendere un singolo punto Possanza ad ogni turno senza ridurne l propria scorta.

Orco cacciatore Capitano (Orco)..... 45 punt

Esistono decine di bande da guerra di Orchi Cacciatori che rispondono al richiamo del loro leader Azog. A capo di ciascuna di esse vi è un veterano temprato, esperto nell'arte dell'assassinio furtivo e specializzato in lunghi ed estenuanti inseguimenti.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"	4/5+	4	5	2	2	3

P	V	F
2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO
Armatura.

OPZIONI
Arma a due mani ..... *5 punti*
Arco degli Orchi ..... *5 punti*
Warg Feroce ..... *10 punti*

REGOLE SPECIALI
Tante Lame. Gli Orchi Cacciatori portano in battaglia una varietà di coltelli lunghi, spade seghettate e altre armi bizzarr

Un Orco Cacciatore Capitano riceve +1 Attacco quando combatte a piedi.

William (Bill) (Troll, Mostro) ..... 150 punti

Bill, un vorace Troll che si è stancato di trascorrere i propri giorni mangiando nient'altro che arrosto di montone, è un bullo brutale e torreggiante. Dopo aver guidato i suoi compagni nelle selve dei Boschi dei Troll, Bill è diventato il leader simbolico di questa peculiare banda ed è certamente il più forte del gruppo.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"	7/5+	7	7	3	3	4	3	1	1

EQUIPAGGIAMENTO
Pugnale.

Borsa magica. Per quanto strano possa apparire, Bill è riuscito in qualche modo a trovare una borsa incantata, che lo avverte quando uno Hobbit furtivo tenta di rubargli qualcosa. Se Bill è Intrappolato in uno Scontro, i modelli nemici non raddoppiano mai i propri Attacchi quando sferrano Colpi contro di lui.

OPZIONI
Fuoco da campo ..... *15 punti*

Fuoco da campo: dopo che le forze si sono schierate, ma prima che inizi il primo turno, colloca il fuoco da campo ovunque sul tavolo fuori dalla zona di schieramento del Bene. Se Tom, Bill o Bert sono entro 6" dal fuoco da campo ricevono la regola speciale Resistenti alla Magia e +1 Coraggio.

REGOLE SPECIALI
Terrore, Tira le Pietre.

Tienili per Dopo. Se un Troll vince uno Scontro può scegliere un modello di taglia umana (inclusi modelli a cavallo e avversari più piccoli come Nani e Hobbit) coinvolto in suddetto Scontro e Tenerlo per Dopo anziché tirare per Colpire o usare un Attacco Brutale. Sostituisci il modello con un segnalino che rappresenta la vittima rinchiusa in una borsa. Tale modello si considera Paralizzato (vd. p.80). Un modello con questa regola speciale può usarla quante volte desidera.



Tritali Bene - Attacco Brutale. Quando Bill vince uno Scontro puoi scegliere di effettuare un attacco Tritali Bene, anziché sferrare i Colpi normalmente. Scegli un modello sconfitto nello Scontro: questi e Bill tirano un D6 e aggiungono la propria Forza. Se Bill vince, la vittima subisce un numero di Ferite pari alla differenza per cui ha vinto. Ciascuna di tali Ferite può essere salvata con un punto Fato come di consueto. A prescindere da chi vinca, la vittima poi Arretra normalmente.

Bert (Troll, Mostro) ..... 110 punti

Bert è il più debole dei tre Troll in cui Thorin e la sua Compagnia si imbattono. Naturalmente il termine debole è relativo: il mostro è abbastanza forte da sradicare un albero e triturare le ossa… se solo riuscisse a guarire dal suo assillante raffreddore.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"	6/5+	6	6	3	3	3	1	3	1

EQUIPAGGIAMENTO
Pugnale.

REGOLE SPECIALI
Terrore, Tira le Pietre, Tienili per Dopo (vedi sopra).

Arrostiscili a Fuoco Lento - Attacco Brutale. Se Bert vince uno Scontro e se si trova entro 6" da un fuoco può scegliere di effettuare un attacco Arrostiscili a Fuoco Lento invece di sferrare i normali Colpi. Scegli un modello sconfitto nello Scontro e rimuovilo dal gioco, ricollocandolo a contatto con il fuoco. Il modello è subito In Fiamme, come descritto a pagina 83.

Raffreddore Persistente. Bert ha un raffreddore cronico che lo porta a starnutire addosso a chiunque si avvicini troppo.



Durante uno Scontro in cui è ingaggiato, prima di effettuare i tiri Duello, Bert può spendere un punto Volontà per dimezzare il valore di Maestria di un singolo avversario a contatto di basetta starnutendogli addosso.

Tom (Troll, Mostro).....130 punt



Tom è un Troll che si trova in una posizione imbarazzante: non è il leader della banda né tantomeno il più debole, ed il misto di deferenza e bullismo implicite in tale ruolo gl causano grande confusione. Se a ciò si aggiunge che è stato affamato per settimane, ser null'altro da mangiare oltre a paesani e innumerevoli montoni arrosto, si comprende ch Tom è un Troll irritabile e infuriato; se solo avesse qualche Nano con cui prendersela…

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"	7/5+	7	7	3	3	4

P	V	F
2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO
Pugnale.

REGOLE SPECIALI
Terrore, Tira le Pietre, Tienili per Dopo.

Fanne Gelatina - Attacco Brutale. Tom calpesta ciò che lo circonda con un mis di rabbia e allegria, schiacciando le vittime fino a renderle gelatina.

Quando Tom vince uno Scontro può scegliere di effettuare un attacco Fanne Gelatina anziché sferrare i propri Colpi normalmente. Ogni modello nemico ingaggiato nello Scontro (tranne quelli che partecipano con lance/picche) subis un Colpo a Forza 7 e chiunque sopravviva viene Steso.

Il Goblin Re (Goblin, Mostro)..... 120 punt

Sparse nelle Montagne Nebbiose si trovano moltissime piccole tane di Goblin sopravvissuti alle grandi guerre contro i Nani. Ciascuna di tali roccaforti è governata da un tiranno di qualche tipo, un combattente fiero o un bullo astuto. La Città dei Goblin, ovvero il nome con cui è conosciuto il sinistro e lugubre regno in cui Thorin e la sua Compagnia vengono trascinati, è comandata dal più grande di tali signori. Si tratta del Goblin Re, o Grande Goblin, e non sopporta intrusi nel suo empio reame.



Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"	6/5+	5	5	3	3	3

P	V	F
3	2	1

EQUIPAGGIAMENTO
Mazzapicchio a due mani.

REGOLE SPECIALI
Terrore, Massiccio, Abitante delle Caverne, Resistente alla Magia.

Avanzata Inarrestabile. Quando il Goblin Re carica, tutti i Goblin ch si frappongono sono in serio pericolo.

Quando carica in combattimento, il Goblin Re può passare 'attraverso' i Goblin amici mentre si muove. Ciascun Goblin attraversato subisce un colpo a Forza 3. Ogni Goblin sopra il quale esso termina il suo movimento viene automaticamente rimosso dal gioco come perdita.

Massa di Carne. La ripugnante massa del Goblin Re assorbe i colpi.

Ogni volta che il Goblin Re viene ferito, tira un D6: con 3+ la Ferita viene ignorata. Poteri magici e Glamdring, Orcrist e Pungolo ignoranc questa abilità.

Proiettile Goblin. Il Goblin Re è pronto a scagliare i Goblin vicini sui nemici se ciò lo compiace.

Nella fase di Tiro, se c'è un altro Goblin a contatto di basetta con il Goblin Re e nessuno dei due è ingaggiato in combattimento, quest'ultimo può effettuare uno speciale attacco da tiro con una gittata di 12". Rimuovi il Goblin, tira per Colpire ed effettua eventuali test di Frapposizione. Il colp è risolto a Forza 8 e Stende automaticamente qualsiasi modello colpisca.

Grinnah (Goblin) ..... 40 punti

Luogotenente del Goblin Re, Grinnah riveste una posizione di potere nella Città dei Goblin. È alto, slanciato e di indole malvagia. Nonostante brandisca una crudele sferza con discreta abilità, la sua più grande forza è la capacità di manipolare coloro che lo circondano tramite un misto di paura ed inganni.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
5"	3/5+	4	4	2	2	3	3	1	1

EQUIPAGGIAMENTO

Sferza. Si tratta di un'arma da lancio con Gittata 2" e Forza 2.

REGOLE SPECIALI

Abitante delle Caverne, Orde Brulicanti (pagina 192).

Scambiati con Me. Grinnah possiede una prodigiosa inclinazione ad ingannare i Goblin vicini, facendoli esporre al pericolo al suo posto.

Scambiati con Me è una speciale azione eroica che Grinnah può usare all'inizio di qualsiasi fase. Usando Scambiati con Me Grinnah può scambiarsi di posto con un Goblin amico (tranne il Goblin Scriba) entro 3". Non conta come movimento. Se non c'è spazio per collocare il modello con cui si è scambiato, devi sceglierne un altro o l'azione eroica va sprecata.



Il Goblin Scriba (Goblin) ..... 50 punti

Il Goblin Scriba, una creatura piccola e malvagia, tiene nota di tutto il bottino della Città dei Goblin. Debole nel corpo, ma dotato di un intelletto sinistro, la sua conoscenza delle risorse della città fornisce al suo signore un netto vantaggio nel tumulto della battaglia.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
0"	1/5+	2	2	1	1	3	0	1	1

EQUIPAGGIAMENTO

Il Goblin Scriba è disarmato.

REGOLE SPECIALI

Da Dove Vengono Ce Ne Sono Altri. Il Goblin Scriba sa sempre dove si trova una cosa, anche se si tratta di altri guerrieri.

Alla fine della sua fase di Movimento, il Goblin Scriba può effettuare un test di Coraggio. Se lo supera puoi muovere sul tavolo D3 Goblin Guerrieri addizionali (+1 per ciascun punto del quale supera il test), da un bordo scelto dal giocatore che lo controlla.

Immobile. Il Goblin Scriba è vecchio e debole e non può muoversi volontariamente.

Il Goblin Scriba è automaticamente Intrappolato se perde uno Scontro. Nella fase di Movimento, i modelli amici possono muovere il Goblin Scriba e la sua gru trattandoli come un oggetto pesante (vedi pagina 86).



Goblin Capitano (Goblin) ..... 35 punti

La Città dei Goblin trabocca di innumerevoli orde di creature repellenti piegate al malvagio volere del Goblin Re. Alcune di esse si ergono sui propri simili in qualità di Capitani, fungendo da leader delle schiere dei Goblin.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
5"	3/5+	4	4	2	2	3	2	1	1

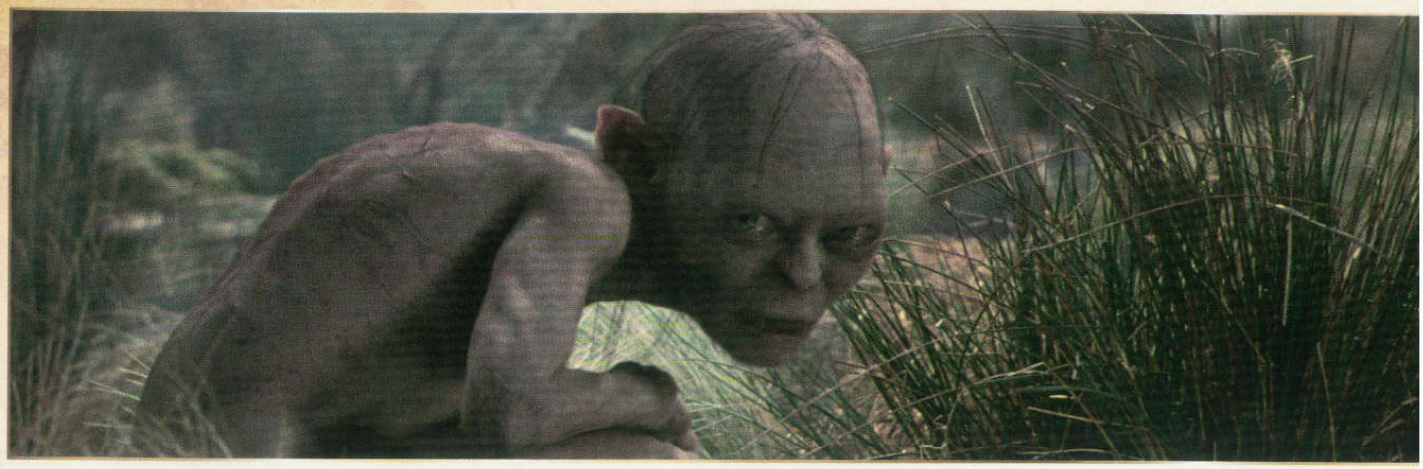
REGOLE SPECIALI

Abitante delle Caverne, Orde Brulicanti (pagina 192).

OPZIONI

Ascia a due mani ..... *5 punti*







Gollum (Hobbit) ..... 35 pun

Nelle caverne sotto le Montagne Nebbiose vive una creatura pallida e incancrenita dotata di occhi luminosi e lunghe dita da strangolatore. Finché ha pesci da mangiare ed il suo tesoro come compagno si cura poco del mondo, ma una volta derubato dell'Anello la sua furia si accende rapidamente.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	5/4+	4	4	2	2	4

P	V	F
1	0	1

REGOLE SPECIALI
Abitante delle Caverne.

Il Tesoro. A meno che in gioco non ci sia un altro Portatore dell'Anello (come Bilbo Baggins, Frodo, Isildur o Sauron), Gollum possiede sempre l'Anello. Se il Portatore dell'Anello viene ucciso in uno Scontro in cui Gollum è ingaggiato, egli recupera automaticamente l'Anello; aggiungilo al suo equipaggiamento.

Strangolatore. Gollum ha fatto pratica uccidendo le sue prede, che si tratti di pesci, polli o anche peggio. Gollum non si conside mai disarmato.

Guerrieri del Male



Goblin Guerriero (Goblin) ..... 4 pun

Gli abitanti della Città dei Goblin sono creature rachitiche e degenerate afflitte da varie mutazioni e deformità. Ad ogni modo, il loro sinistro aspetto è decisamente appropriato, poiché si tratta di esseri perfidi e malvagi con l'inclinazione alla crudeltà e alla violenza. Individualmente fiacchi, se non deboli, in gruppo possono sopraffare i nemici con la superiorità numerica e cruente dimostrazioni di brutalità.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"	2/5+	3	3	1	1	2

OPZIONI
Ascia a due mani ..... *1 pur*

REGOLE SPECIALI
Abitanti delle Caverne.

Orde Brulicanti. I Goblin sono così ansiosi di mettere le grinfie sul nemico che si arrampica sui propri compagni per pugnalare gli avversa

I modelli con questa regola possono supporta come se avessero una lancia (vd. p.69), con l'eccezione che possono supportare solo altri modelli dotati di questa regola speciale. U modello che supporta gode dei benefici confe dalle armi a due mani, se ne possiede una.

Warg Feroce (Warg).....9 punti

Muscolosi e dotati di una folta pelliccia arruffata, i Warg Feroci appaiono spaventosi ancora prima di notare il lucore nero nei loro occhi e capire che sono posseduti da una sinistra forza sovrannaturale.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
10"	3/-	4	4	1	1	2

REGOLE SPECIALI

Vista Infernale. Essendo stati allevati nelle caverne di Dol Guldur, questi Warg possono braccare il nemico anche nelle circostanze più difficili.

Un Warg Feroce (o un modello che lo cavalca) non necessita di avere il nemico in linea di vista per caricarlo.



Orco Cacciatore (Orco) .....8 punti

I rapidi e fanatici Orchi Cacciatori fungono da braccio destro di Azog e non si fermano di fronte a nulla per uccidere la preda.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"	3/5+	4	4	1	1	2

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura.

OPZIONI

Arma a due mani ..... *1 punto*
Arco degli Orchi ..... *1 punto*
Warg Feroce ..... *8 punti*
Stendardo ..... *25 punti*
Corno da guerra ..... *30 punti*

REGOLE SPECIALI

Tante Lame. Gli Orchi Cacciatori portano in battaglia una varietà di coltelli lunghi, spade seghettate e altre armi bizzarre.

Un Orco Cacciatore riceve +1 Attacco quando combatte a piedi.

Warg Feroce. Vedi sopra.









ARMATE

Tutte le miniature elencate in questo regolamento appartengono ad una lista dell'esercito. Si tratta di un modo semplice per organizzare i tuoi modelli in una collezione pronta ad essere usata in una partita a punti scontro, come descritto a pagina 99. Alcune di queste liste dell'esercit hanno delle regole speciali proprie per le bande da gue che alterano le modalità secondo cui le includi nella tu forza o le usi sul campo di battaglia.



La Compagnia di Thorin

Questa lista dell'esercito può includere: Thorin Scudodiquercia, Dwalin, Balin, Bifur, Bofur, Bombur, Ori, Nori, Dori, Oin, Gloin, Fili, Kili, Bilbo Baggins e Gandalf il Grigio.

Questa leggendaria compagnia rappresenta il gruppo di coraggiosi Nani che, accompagnati da un Mago ed uno Hobbit, si è avventurato ad Erebor.

Regole della Banda da Guerra della Compagnia di Thorin

Un'armata della Compagnia di Thorin può includere una sola banda da guerra. Contrariamente al normale limite di un singolo Eroe più dodici Guerrieri, la Compagnia di Thorin include solo Eroi (potenzialmente fino a quindici) scelti dalla seguente lista: Thorin Scudodiquercia, Dwalin, Balin, Bifur, Bofur, Bombur, Ori, Nori, Dori, Oin, Gloin, Fili, Kili, Bilbo Baggins e Gandalf il Grigio.

La Casata di Elrond

Questa lista dell'esercito può includere: Elrond, Lindir, Cavalieri di Granburrone Capitani e Cavalieri di Granburrone.

Elrond è il signore di Granburrone e quando va a caccia è accompagnato da un'élite di Cavalieri, l'orgoglio della potenza militare di Granburrone.

L'alleanza di Radagast

Questa lista dell'esercito può includere: Radagast il Bruno, Gwaihir e Grandi Aquile.

Radagast del Consiglio dei Maghi è considerato il signor dei volatili e delle bestie. La sua saggezza e la natura mit hanno fatto guadagnare la fiducia delle creature selvagg



L'Armata di Thror

Questa lista dell'esercito può includere: Thror, Thrain, Thorin Scudodiquercia, Balin, Dwalin, Capitani di Erebor, Martelli T Capitani, Guerrieri di Erebor e Martelli Torvi.

All'apice della potenza di Erebor l'armata di Thror vant migliaia di Nani Guerrieri, una forza militare temuta e rinomata in tutta la Terra di Mezzo.

Il Bianco Consiglio

Questa lista dell'esercito può includere: Galadriel, Galadriel Protettrice di Lothlórien, Saruman il Bianco, Gandalf il Grigio, Radagast il Bruno e Elrond.

Il Bianco Consiglio è l'avversario principale di Sauron durante la Terza Era e probabilmente rappresenta la più grande concentrazione di saggezza e prodezza marziale di questo periodo e di sempre. In battaglia il Bianco Consiglio è praticamente impareggiabile; la sua astuzia e la padronanza di incantesimi e poteri magici sono tali che qualsiasi avversario rischia di essere ingannato o fatto a pezzi, mentre le abilità belliche dei Signori elfici rappresentano una condanna a morte per qualsiasi creatura del Male tanto coraggiosa (o sciocca) da frapporsi alla loro furia immortale.

Regole della Banda da guerra del Bianco Consiglio

L'armata del Bianco Consiglio può includere una sola banda da guerra. Contrariamente al normale limite di un singolo Eroe più dodici Guerrieri, il Bianco Consiglio include unicamente Eroi, fino a un massimo di diez. Se ne possiedi una copia, puoi scegliere i seguenti Eroi dal supplemento I Popoli Liberi in aggiunta a quelli elencati sopra: Círdan, Glorfindel, Erestor, Celeborn e Arwen.

Uniti nello Scopo: un membro del Bianco Consiglio aggiunge +1 al tiro di dado quando prova a resistere alla magia fintanto che c'è un altro membro del Bianco Consiglio entro 6".



I Cacciatori di Azog

Questa lista dell'esercito può includere: Azog, Bolg, Fimbul, Narzug, Orchi Cacciatori, Orchi Cacciatori Capitani, Warg Feroci.

Azog è famoso per la brutalità in battaglia e per l'implacabile crudeltà.

La Città dei Goblin

Questa lista dell'esercito può includere: il Goblin Re, Grinnah, il Goblin Scriba, Gollum, Goblin Capitani e Goblin Guerrieri.

La Città dei Goblin, un regno sinistro governato dal gigantesco e rigonfio Goblin Re, è un dominio caotico abitato da creature deformi e contorte. Questa parodia di corte contraddistinta dalla prepotenza è la dimora di creature assassine letali, trogloditi dall'implacabile crudeltà.



I Troll

Questa lista dell'esercito può includere: William 'Bill', Tom e Bert.

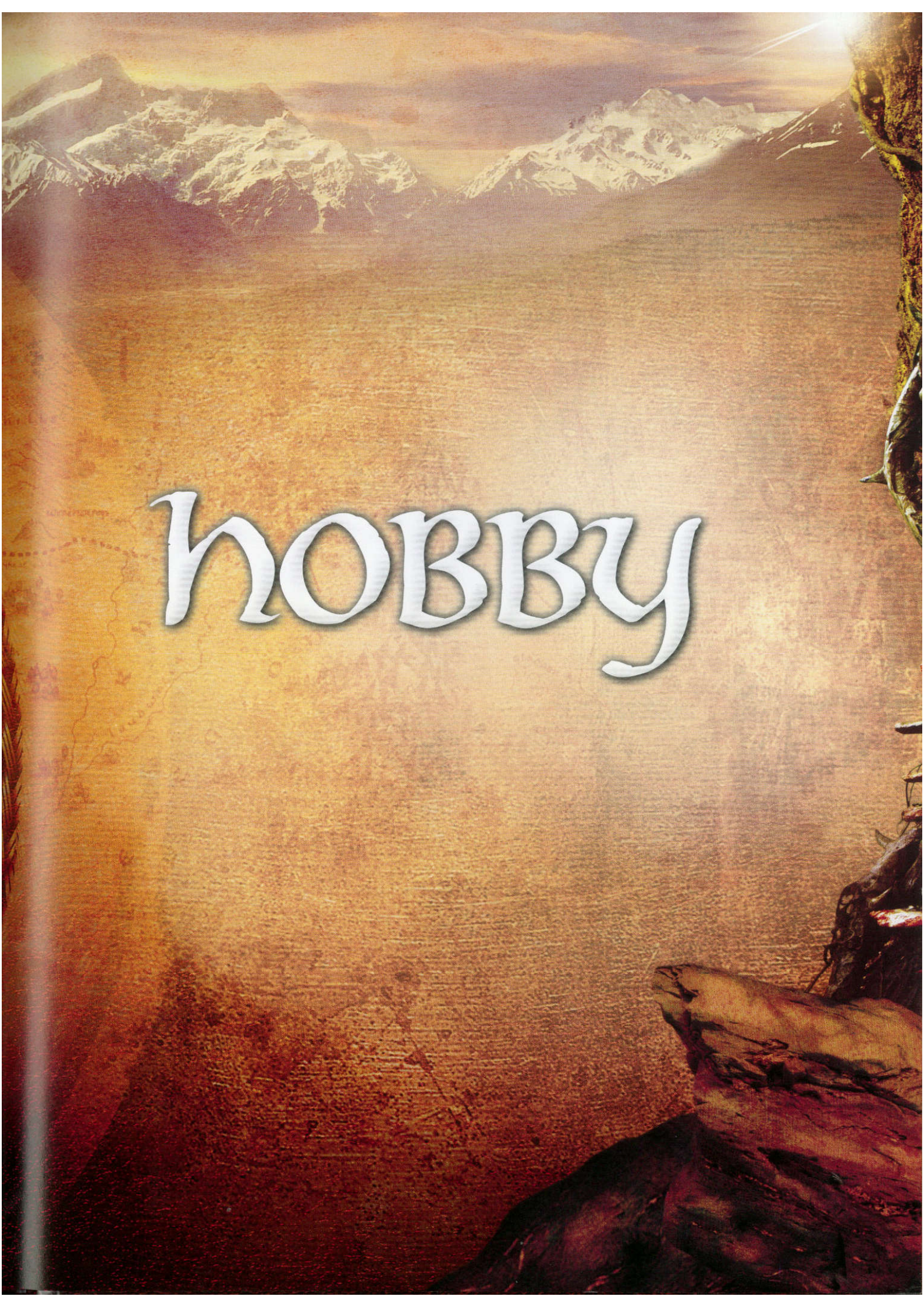
Tom, Bill e Bert sono colossali bruti che saccheggiano villaggi e attaccano i viaggiatori per soddisfare il proprio appetito. Sono forti, resistenti e tremendamente pericolosi.

Regole della Banda da guerra dei Troll

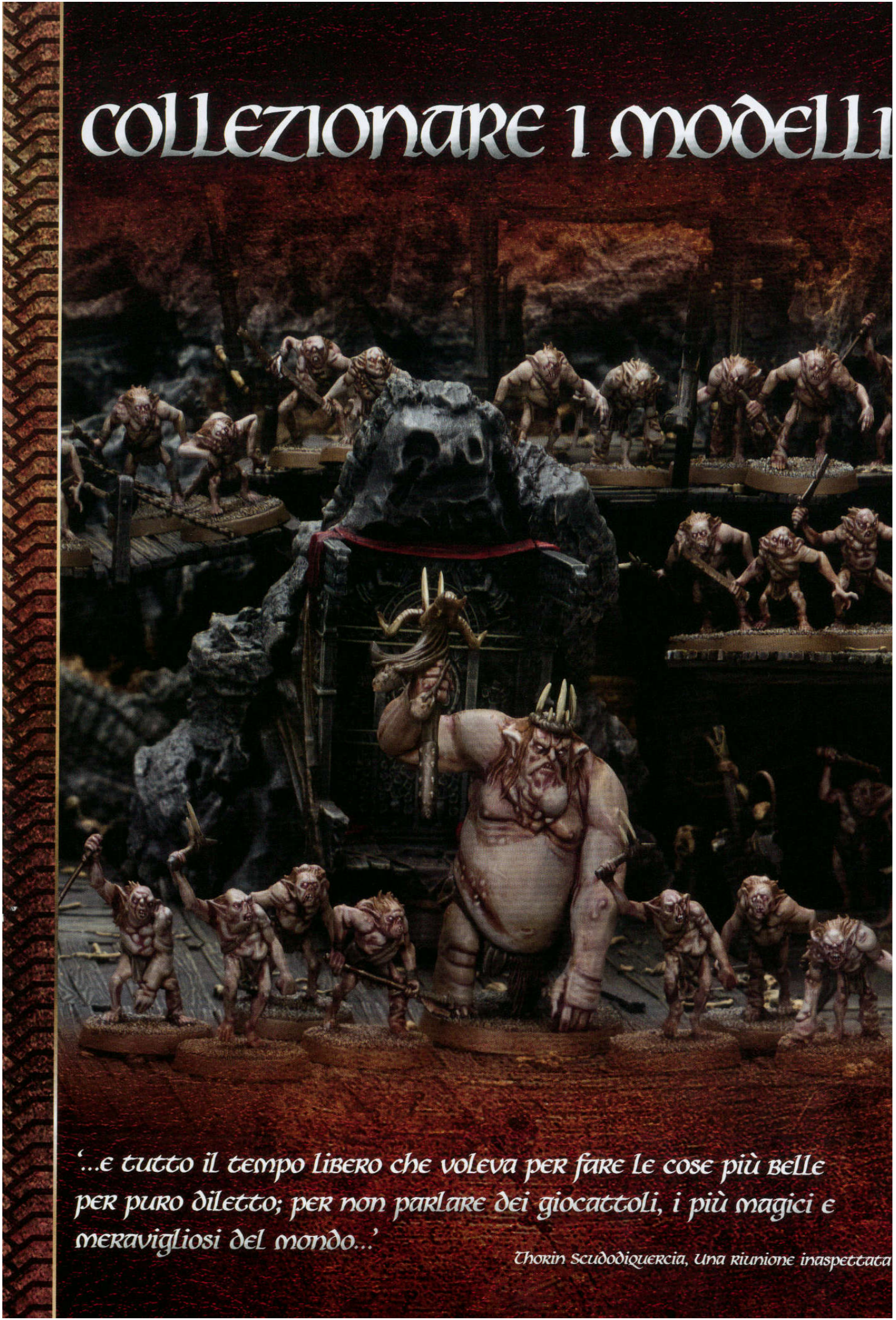
L'armata dei Troll è una singola banda da guerra. Contrariamente al normale limite di un singolo Eroe più dodici Guerrieri, i Troll includono solo i tre Eroi elencati sopra.






HOBBY

COLLEZIONARE I MODELLI



'...e tutto il tempo libero che voleva per fare le cose più belle per puro diletto; per non parlare dei giocattoli, i più magici e meravigliosi del mondo...'

Thorin Scudodiquercia, Una riunione inaspettata

Tutti i grandi hobby offrono diversi modi di trascorrere il tempo: si tratta di attività a cui pensi in modo sognante mentre aspetti il treno, con cui ti diletti in pausa pranzo e che non vedi l'ora di proseguire una volta a casa. Sotto questo aspetto *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato* è l'ideale.



Al cuore dell'hobby del Gioco di battaglie strategiche *dello Hobbit: un viaggio inaspettato* si trova il collezionismo. Gli hobbisti investono tempo, soldi ed energie per procurarsi i modelli, a volte per ricreare scene specifiche, altre volte collezionando tutto il possibile per completezza. Entrambi gli approcci sono parimenti appaganti.

Al fianco della collezione di modelli si trova un aspetto entusiasmante dell'hobby che consiste nell'assemblare e dipingere le miniature. Se possedere i modelli che ami è bene, riversare passione e abilità nella loro creazione e pittura è ancora meglio. Assemblare e dipingere richiede pazienza e dedizione, ma la ricompensa è una fantastica collezione di miniature Citadel. Nonostante il pensiero di replicare i meravigliosi lavori mostrati sul regolamento possa sembrare spaventoso, persino gli hobbisti in erba scoprono ben presto che possono imparare in fretta le tecniche base della pittura, ottenendo miniature dipinte delle quali andare fieri.

Molte collezioni vengono mostrate con orgoglio in vetrine apposite, su mensole o addirittura in stanze dedicate all'hobby. Lo stesso vale per le collezioni di miniature Citadel: sono un'espressione del tempo e dell'entusiasmo profusi ed è giusto che il possessore ne sia contento.

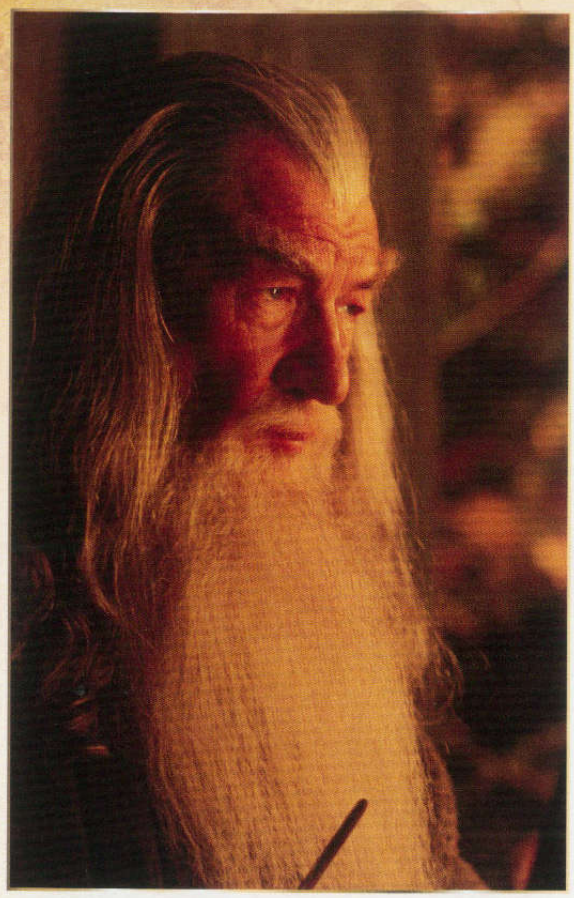
Il collezionismo e la passione per l'hobby in tutta la sua gloria sono i soggetti delle prossime pagine, nelle quali parleremo di come collezionare, assemblare e dipingere le miniature Citadel possa costituire un piacevole passatempo e di come cominciare.

NOBILI AMBIZIONI

L'obiettivo della maggior parte degli hobbisti di Games Workshop è collezionare una vera e propria orda di miniature Citadel finemente dettagliate (e meravigliosamente dipinte), oltre agli accessori che potresti desiderare, e poi mostrarla con fierezza su una mensola o, ancora meglio, in una vetrina.

Questa collezione appartiene a Chris Peach e costituisce un ottimo esempio di come un duro e intenso lavoro di collezionismo e pittura possa produrre un risultato strabiliante!





La tua collezione

C'è qualcosa di naturalmente appagante nel collezionare ciò che ci pi
e al mondo esistono milioni di collezionisti di diversi oggetti partico
(o comuni), come tappi di bottiglia o francobolli. Collezionare
miniature Citadel finemente dettagliate si basa sulla stessa idea e mol
estimatori del Gioco di battaglie strategiche *del Signore degli Anelli*
vantano già impressionanti collezioni che ritraggono gli eroi della
Compagnia dell'Anello, le legioni di Orchi e terrificanti mostri come
Balrog o persino l'Oscuro Signore in persona.

Collezionare le miniature Citadel ti consente di appropriarti di un pe
della tua storia preferita e gli hobbisti lo fanno in modi diversi. Alcur
desiderano raccogliere tutti i modelli disponibili, dando vita ad una
serie 'completa' di Guerrieri ed Eroi, mentre altri si concentrano su ur
tema o una forza specifica. Magari vogliono possedere i modelli e gli
elementi scenici necessari a ricreare la Città dei Goblin.

Oltre ai modelli, ci sono molti altri aspetti per solleticare il tuo
appetito hobbistico. Al fianco delle miniature Citadel esistono set
di elementi scenici da assemblare e dipingere per rendere le tue
partite ancora più evocative, o sui quali mostrare i tuoi modelli.
Sono disponibili anche diversi accessori di gioco, come dadi a tema,
misuratori a nastro ecc. che migliorano la tua esperienza ludica,
rendendola più profonda e divertente che mai. Uno degli aspetti
piacevoli del collezionismo è che non c'è un modo giusto o sbagliato
farlo. Fintanto che ti diverti, va bene.

Il viaggio ha inizio

Iniziare una collezione di miniature Citadel non deve per forza essere impegnativo. Molti cominciano con una copia di Fuga dalla Città dei Goblin™ o magari con il Set di pittura de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*. Qui ti mostriamo una collezione che include i modelli contenuti nel gioco in scatola e qualche aggiunta. Si tratta di un buon punto di partenza e fornisce il materiale per emozionanti partite e ore di hobbismo in cui assemblare e dipingere tutti i modelli.



una possente orda

Ben presto constaterai che la tua collezione si sta gradualmente ampliando. Aggiungere un paio di confezioni di Guerrieri o Eroi ogni mese in breve trasformerà le tue miniature in una enorme collezione. Arriverai anche a comprendere quali aspetti dell'hobby ti affascinano di più.

A Chris Peach, proprietario della bella collezione qui mostrata, piace molto giocare partite a punti scontro, dunque non sorprende che la sua armata includa diverse bande da guerra pronte all'azione sul tavolo da gioco.



Assemblare e dipingere



Nel momento in cui ti troverai ad assemblare e dipingere le miniature Citadel, puoi cominciare con pochi colori e accessori da modellismo. Difatti, un paio di Tronchesine e il Set di pittura de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato* sono sufficienti per i primi modelli. Naturalmente, come per molte altre cose, questi strumenti aumenteranno con l'andare del tempo, così come la tua abilità.

La gamma Citadel

La gamma Citadel include tutto ciò che un hobbista Games Workshop può desiderare quando deve dipingere e assemblare. Grazie a strumenti che rendono più semplice la preparazione dei modelli ed una gamma di colori appositamente creata per aiutarti a dipingerli con semplicità nel miglior modo possibile, presto scoprirai di poter completare le tue miniature con poca fatica. Qui diamo uno sguardo agli attrezzi che puoi aggiungere alla tua collezione, in modo da poter subito ottenere il meglio dalle tue miniature Citadel.



Pennelli Citadel

L'elevata qualità dei pennelli ti aiuta ad ottenere splendidi risultati e quelli della gamma Citadel sono di ottima fattura. Con dieci pennelli tra i quali scegliere, ce n'è uno per qualsiasi tecnica pittorica.



Sistema di pittura Citadel

Il sistema di pittura Citadel è creato da pittori esperti per aiutare gli hobbisti di tutti i livelli ad ottenere magnifici risultati. Con più di 140 colori da usare, il sistema di pittura Citadel rende la pittura il più semplice possibile.



Tronchesine Citadel

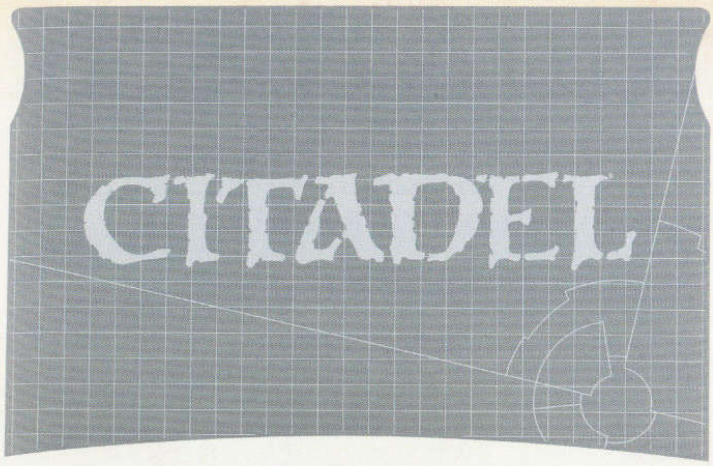
Le Tronchesine Citadel, un attrezzo indispensabile, ti aiutano a rimuovere in modo netto e sicuro le miniature dagli sprue, consentendoti di passare subito alla pittura!



La serie completa di colle della gamma Citadel ne include una per qualsiasi occasione modellistica.

Situazioni appiccicose

Quasi tutti i modelli della gamma hanno bisogno di essere assemblati, quindi necessitano della colla: la gamma Citadel ne include varie. Come vedrai nelle prossime pagine, colle differenti funzionano meglio in situazioni diverse; accertati di avere quella giusta!



Taglierina e Tappetino da taglio

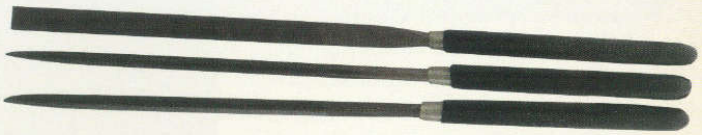
Una Taglierina ti aiuta a ripulire e rendere perfetti i modelli prima di dipingerli. Il Tappetino da taglio protegge l'area di lavoro (è dotato persino di una superficie autorigenerante che lo rende durevole). Il Tappetino da taglio Citadel entra alla perfezione nella Postazione di pittura Citadel per proteggerla da eventuali danni.

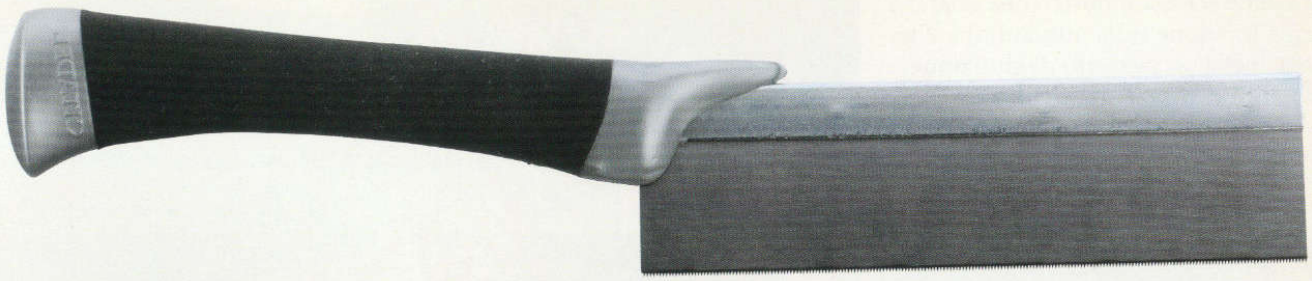




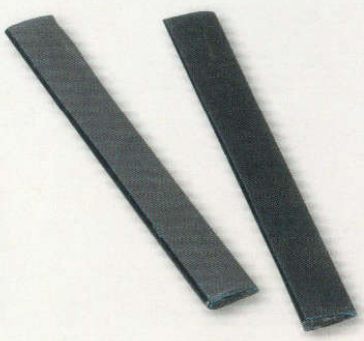












Altri attrezzi

Ci sono molti altri oggetti di cui potresti aver bisogno, come il Trapanino a mano, la Morsa da modellismo e il Seghetto. Questi strumenti sono solitamente usati per le operazioni più specialistiche, come imperniare i modelli ed effettuare le modifiche tanto amate dagli hobbisti esperti.

Usa l'attrezzo giusto...

Infine, un piccolo consiglio sulla preparazione delle miniature: non cercare mai di staccare i modelli dagli sprue con le mani, o di usare attrezzi non adeguati (coltelli da cucina, forbici ecc). Le miniature Citadel sono modelli di alta qualità e non c'è niente di peggio che rovinarle per errore. Usa accessori da modellismo appositi, così non avrai rimpianti.

Assemblare i modelli di plastica

Prima che tu possa dipingere e giocare con le tue miniature Citadel, dovrai assemblarle. Dai modelli a incastro di plastica che possono essere montati in pochi secondi, ai kit Citadel Finecast più complessi e da preparare con cura, assemblare le miniature è una parte dell'hobby appagante e divertente.

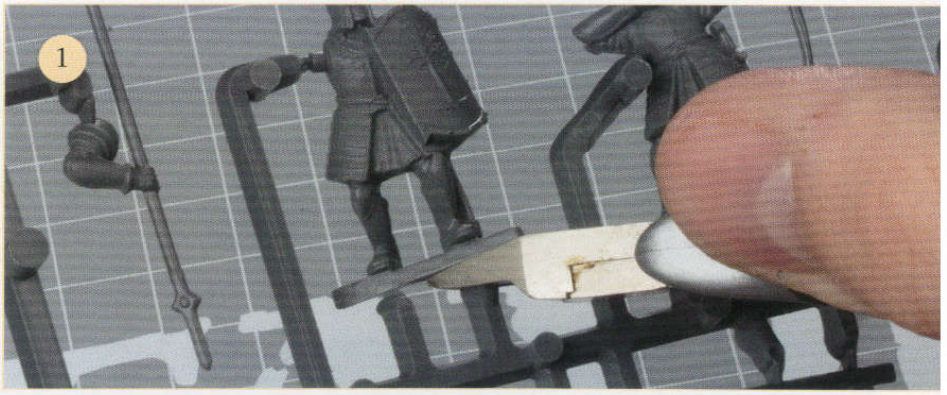
Molti hobbisti si emozionano quando tornano a casa e aprono una confezione di miniature Citadel. Prenderti il tempo per preparare bene i modelli ti offrirà la migliore esperienza hobbistica possibile. Come spiegheremo, ci sono alcune operazioni di base che puoi eseguire per ottenere in breve tempo delle miniature dall'aspetto strepitoso.

La maggior parte dei modelli Citadel è prodotta in plastica, un materiale resistente e molto facile da lavorare. Assemblare intere bande da guerra di plastica è semplice e la qualità è eccezionale. I neofiti dell'hobby trovano facile avvicinarsi alle miniature Citadel di questo tipo, mentre ai veterani temprati consentono di sperimentare più che mai.

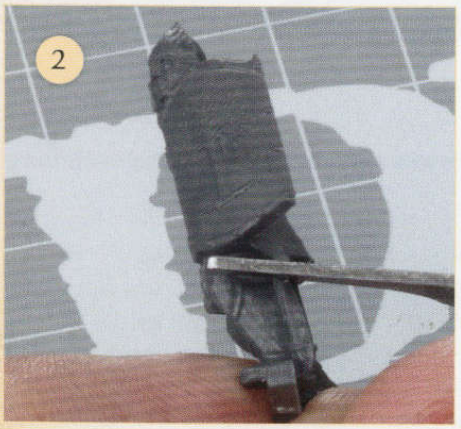


Preparare le miniature di plastica

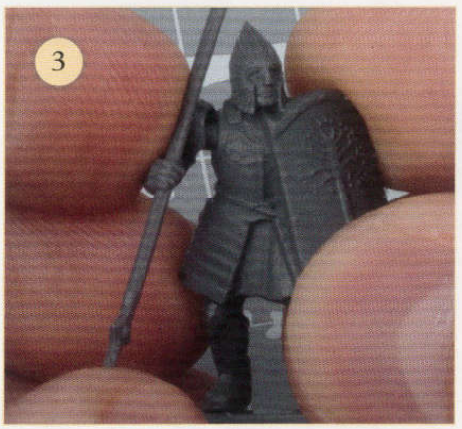
Tutte le miniature Citadel di plastica sono fornite su sprue (un aspetto essenziale della loro creazione), dunque il primo passo è rimuoverle. Il modo migliore di farlo è staccare tutti i componenti con un paio di Tronchesine. Invece di tagliare vicino al modello (che comporterebbe una piccola incisione sulla miniatura), stacca anche un pezzetto di giunzione che potrai eliminare in seguito.



Usare le Tronchesine è il modo migliore di rimuovere i componenti di plastica dagli sprue Non tagliare troppo vicino al modello, ma staccalo con un pezzetto di giuntura attaccato come mostrato qui.



Usa un Attrezzo per ripulire e le Limette Citadel per asportare eventuali linee di fusione e segni dovuti alla rimozione dallo sprue. Passa con cura l'Attrezzo per ripulire lungo le linee di fusione per eliminarle e poi usa le Limette per completare l'operazione.



La Colla per plastica è ideale per assemblare i modelli di plastica. Essa scioglie la superficie della miniatura e crea un legame permanente, come una saldatura. Necessita di un po' di tempo per asciugarsi, quindi puoi muovere i componenti per ottenere il giusto posizionamento.



Quasi tutti i modelli hanno una basetta sulla quale vanno incollati. Quelli con linguette o perni vanno incastrati come mostrato. Applica una goccia di colla alla linguetta e po inseriscila nella fessura sulla basetta. I model senza linguetta sono solitamente incollati direttamente alla superficie della basetta.

Miniature di plastica grandi

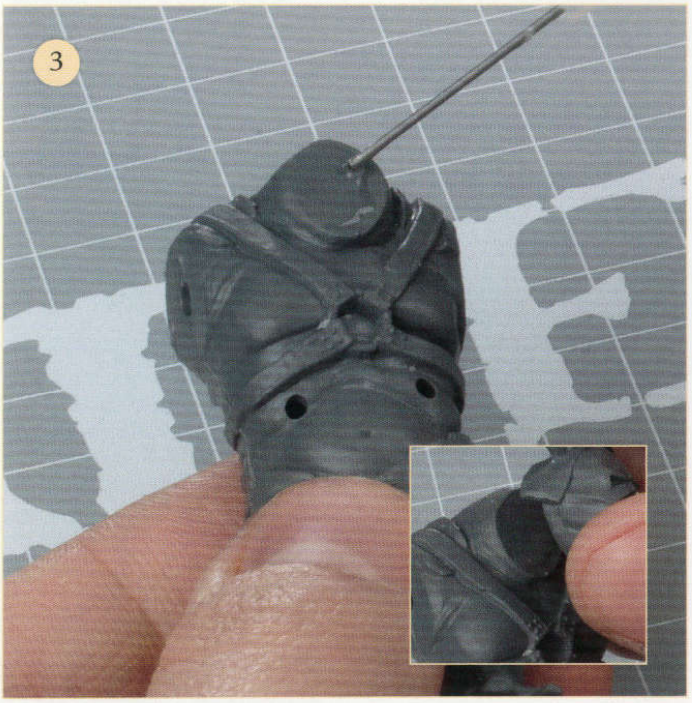
I modelli grandi o complessi solitamente sono suddivisi in diversi pezzi che devono essere assemblati. Fondamentalmente si tratta delle stesse tecniche usate per le miniature più piccole, ma per ottenere il miglior risultato puoi seguire alcuni consigli e tecniche addizionali, come mostrato in figura.



Prima di assemblare un modello di plastica grande stacca tutti i componenti necessari e ripuliscili. Conservali con cura, in modo da non perderne nessuno!



Quando la miniatura è pronta per essere assemblata, prendi i componenti e prova a metterli assieme effettuando una prova a secco, cioè senza colla. In questo modo puoi vederne l'aspetto finale.



Una volta soddisfatto della posizione della miniatura, incollala. In queste fasi a volte aiuta lasciare asciugare una parte del modello prima di aggiungere altri componenti, in questo modo non si inclinerà o piegherà.



Infine fai asciugare completamente la colla. Questa fase è particolarmente importante con i grandi modelli multicomponente, nei quali ci sono diverse parti. Mezz'ora circa è sufficiente.

Citadel Finecast

La maggior parte della gamma di miniature Citadel è formata da modelli di plastica altamente dettagliati. Alcuni, invece, sono fatti di una resina speciale chiamata Citadel Finecast. Questo materiale può essere stampato in modo da essere il più fedele possibile all'originale dello scultore.

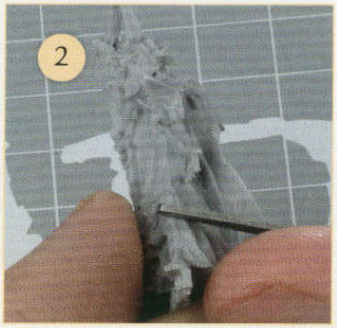


Pulire le miniature di Citadel Finecast

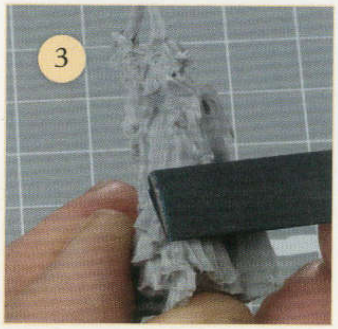
Come i modelli di plastica, le miniature di Citadel Finecast sono fornite su uno sprue e devono essere staccate e ripulite prima dell'assemblaggio. La morbidezza della resina e le dimensioni spesso ridotte dei componenti necessitano di attenzioni particolari, ma una volta assemblato il modello ne sarà valsa la pena.



Utilizza la Spazzola sul modello ancora attaccato allo sprue per eliminare i resti del processo di stampa, ripulendo così tutto il materiale in eccesso.



Se scorgi linee di fusione che vanno rimosse, usa un Attrezzo per ripulire: passa delicatamente lo strumento lungo le aree in rilievo degli sfoghi, grattandoli via.



Una volta rimosse le linee di fusione, puoi sbarazzarti di eventuali altre imperfezioni con le Limette Citadel. Stai attento a non limare via i dettagli, però!



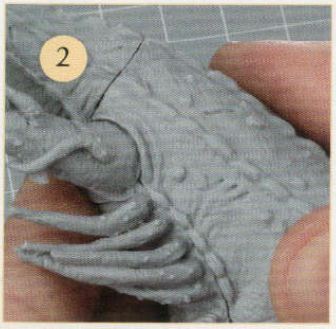
Infine, esamina bene il modello ripulito. Può essere molto frustrante scoprire di aver tralasciato un pezzo un volta che inizi a usare la coll o, peggio ancora, i colori.

Assemblare le miniature di Citadel Finecast

Usa la Colla cianoacrilica Citadel per i modelli di Citadel Finecast, poiché forma subito un forte legame. Effettua una prova a secco e assicurati che le superfici siano asciutte e pulite. Poi applica una goccia di colla e unisci i componenti.



Quando usi la Colla cianoacrilica, applicala su una delle superfici che intendi unire; ciò consente di creare il legame migliore.



Quando unisci le superfici, la colla forma un legame forte e permanente nel giro di pochi secondi. Tienile assieme per un po' per farla asciugare.

Riempire le bolle d'aria

A causa delle modalità di stampa dei modelli di resina, a volte saranno presenti delle bollicine. Applica con cura la Liquid Green Stuff per ovviare al problema. Una volta asciutta, puoi lisciarla con le Limette.



Raddrizzare i componenti

Un effetto collaterale del raffreddamento della resina è che a volte dovrai riportare un componente alla posizione originaria. Basta immergerlo per un momento nell'acqua calda (non bollente) e poi raddrizzarlo con delicatezza.



Dipingere le miniature

Nelle pagine di questo volume vedrai (probabilmente lo hai già fatto) centinaia di miniature Citadel splendidamente dipinte. Dipingere i tuoi modelli necessita di un certo impegno e talento, ma come chiunque abbia dipinto la propria collezione potrà dirti, acquisire tali abilità è divertente e i risultati sono appaganti. Qui diamo una veloce occhiata alle basi della pittura delle miniature Citadel e ti offriamo qualche consiglio per cominciare ad applicarti sulla tua collezione.



Non lasciarti intimidire dall'apparente complessità della pittura dei tuoi primi modelli, dopotutto è qualcosa di emozionante, non un'operazione snervante. Se sei paziente e attento, otterrai risultati più che rispettabili e, dopo un po', i tuoi modelli saranno bellissimi.

La perfetta area per l'hobby

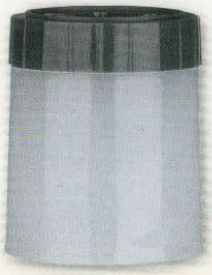
Quasi sempre è un'ottima idea avere un'area dedicata alla pittura. Un angolo del tavolo della cucina, protetto da un panno o da carta di giornale, è un buon inizio. Con l'andare del tempo si potrebbe trasformare in uno spazio per l'hobby appositamente attrezzato (con meraviglioso materiale di riferimento, una fantastica illuminazione a giorno e tante altre cose), ma una sistemazione base va più che bene all'inizio.

La Postazione di pittura Citadel è un oggetto comodo che può essere spostato con facilità (e messo via quando hai finito di dipingere). Custodisce anche i tuoi accessori di pittura, come i contenitori per l'acqua e i pennelli.



Postazione di pittura

La Postazione di pittura Citadel è un'area per dipingere molto leggera, completa di alloggiamenti per colori, recipienti per l'acqua e pennelli. Ha i piedini di gomma, in modo che non scivoli sul tavolo o sulle superfici lisce, e una base sagomata, così puoi tenerla sulle gambe se vuoi.



Contenitori per l'acqua

È importante sciacquare con regolarità i pennelli anche durante la pittura. Consigliamo di usare un recipiente separato per i colori metallici, perché il pigmento può trasferirsi sui pennelli puliti.



Tavolozza

Diluire i colori per ottenere la consistenza giusta e mescolare le tinte sono operazioni piuttosto comuni quando dipingi.
La Tavolozza Citadel è pratica, si tiene in mano e può essere ripulita.

Sistema di pittura Citadel

Il sistema di pittura Citadel è una gamma di colori, lavature, velature e colori texturizzati che include 144 diversi prodo per dipingere le miniature. Formulato per rendere la pittura il più semplice e piacevole possibile, questo sistema è un so divenuto realtà per i pittori di qualsiasi livello, dai novizi agli esperti.



Base

Ci sono 34 colori Base nella gamma Citadel, appositamente creati per offrire una copertura ottimale con una singola passata e aiutare i pittori ad ottenere un punto d'inizio robusto e brillante. I Base forniscono le fondamenta giuste sulle quali applicare gli altri strati.



Shade

I Citadel Shade sono lavat appositamente formulate p essere applicate sul modell e fluire nei recessi. Non si accumulano sulle aree in rilievo, dunque ombreggia solo dove necessario. Ciò aiuta i pittori ad otten ombreggiature naturali e fantastici risultati in breve tempo.



Layer

Usare i Layer permette di stratificare i colori sulle miniature. Sono ideati per essere applicati sui Base e per sovrapporsi l'uno all'altro per offrire lumeggiature ideali. Ci sono 70 Layer nella gamma Citadel, dunque puoi affrontare con facilità qualsiasi schema di colore, dagli Hobbit agli Elfi.



Glaze

I Citadel Glaze sono inchi che si stendono sui colori e restano dove vengono applicati (al contrario degl Shade). Le loro tonalità rendono più ricche le tinte sottostanti, sfumando gli st eliminando le lumeggiatur troppo accese e chiazzando ottenere un nuovo effetto.



Dry

Il pennello asciutto è un modo veloce ed efficace di mettere in risalto i dettagli in rilievo su un modello. Si tratta di una tecnica molto popolare fra tutti i pittori. I 15 composti Dry della gamma Citadel hanno la consistenza ideale per il pennello asciutto, rendendolo ancora più semplice.



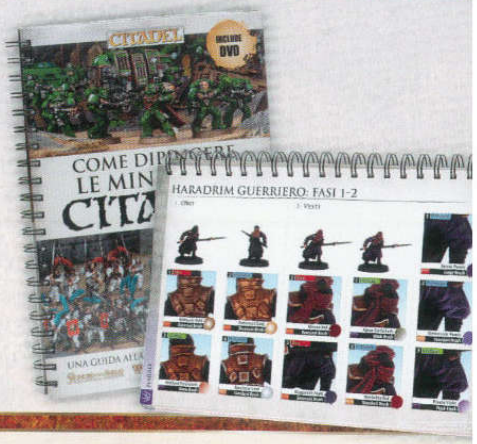
Texture

In questo manuale noterai basette dall'aspetto favoloso, dalla sabbia, al fango, alla pi Il modo più veloce di ottenere ottimo risultato è usare uno d Citadel Texture. Sono ideati essere applicati direttamente basette, asciugandosi per forn un effetto granuloso, pronto a essere dipinto a pennello asci e poi dettagliato.

Come dipingere le miniature Citadel

Come dipingere le miniature Citadel è una fantastica risorsa. Questo incredibile libro, con il relativo DVD, insegna una serie di tecniche per aiutarti ad ottenere il massimo dalle tue miniature Citadel. Assieme alle informazioni sulla gamma di pittura Citadel e sul suo utilizzo, puoi trovare esempi di come dipingere i modelli, le bande da guerra e persino intere armate. Tutte le tecniche descritte nel libro sono mostrate nel DVD con utili commenti, così è ancora più facile seguirle.

Se hai appena iniziato a dipingere troverai fondamentali i consigli contenuti in questo volume, poiché ti guidano nel processo dall'inizio alla fine. Nessun pittore può farne a meno!



Cominciare

Per dipingere singoli modelli, qualunque siano, basta ripartire il processo in una serie di fasi e affrontarle una alla volta. Nel nostro esempio puoi vedere come Thorin Scudodiquercia sia stato realizzato seguendo varie tappe.

Le Basi

La pittura di una miniatura Citadel può essere divisa sommariamente in quattro fasi. In breve, si tratta di: applicare il colore di fondo, applicare il colore di base, aggiungere i dettagli e infine 'imbasettare'.

Applicare il colore di fondo su un modello è molto importante se vuoi che offra una superficie liscia ed uniforme sulla quale i colori aderiscono. Molti pittori cominciano dando il fondo a mano. Quando dipingerai gruppi più ampi di modelli, però, vale la pena usare uno spray: renderà l'operazione più veloce con un ottimo risultato.

Applicare il colore di base è la fase in cui stendi i colori fondamentali sul modello. I Base sono formulati per essere stesi direttamente sul fondo. Una volta che hai applicato i colori di base puoi usare le lavature, che fluiscono nei recessi dando vita a splendide ombreggiature.

1



Base
Innanzitutto, tutte le basi sono state applicate sul modello usando i Base. Questi forniscono le fondamenta per i colori che seguiranno.

2



Ombreggiatura
Usando i Citadel Shade, i recessi sul modello di Thorin sono stati ombreggiati per avere un aspetto più scuro, conferendo profondità.

3



Stratificazione
Sul modello sono state effettuate alcune semplici stratificazioni, mettendo in risalto i dettagli come la pelle del volto e le aree in rilievo di vesti e capelli.

4



Dettagli finali e basetta
Un'altra serie di lumeggiature, ancora più lievi, completa il modello. Infine la miniatura viene imbasettata e dettagliata con le Zolle del Middenland.

Applicare il colore di fondo

Prima di dipingere i modelli, applica il colore di fondo. Ciò ti offrirà una superficie liscia e uniforme sulla quale dipingere ed è fondamentale per ottenere un ottimo risultato.

Colore di fondo spray
Solitamente, per dare il colore di fondo sui modelli basta spruzzarli con lo spray Chaos Black o Skull White. Queste bombolette contengono un colore ideato per aderire alla perfezione sui modelli Citadel ed asciugarsi in modo uniforme. Avrai bisogno di un luogo ben aerato per spruzzare (solitamente all'esterno è l'ideale, se non fa troppo freddo o piove). Spruzza i modelli da una distanza di circa 30cm, ruotandoli per avere una copertura completa.

Colore di fondo a mano
Puoi applicare il colore di fondo a mano, se lo desideri. Usa un pennello grande (come un Large Drybrush o un Wash Brush Citadel) e stendi sull'intera miniatura l'Imperial Primer o il Ceramite White.





Chaos Black *Skull White*

Dipingere in serie la fanteria

Dipingere una miniatura per volta è divertente, ma anche dispendioso in termini di tempo, specialmente quando affron modelli che schiererai in gran numero, a volte a decine. La tecnica nota come pittura in serie aiuta ad accelerare processi come questo. Dipingendo la stessa fase su più modelli alla volta risparmi il tempo di aprire le boccette ed aspettare che i colori si asciughino, raggiungendo un risultato più uniforme. Ecco un esempio di come procedere:

1



Dato che i Goblin sono principalmente un colore, quello della pelle, questi mo hanno ricevuto una base di Rakarth F Per rendere più facile la pittura abbian utilizzato la Pistola a spruzzo Citadel, che permette di applicare rapidamente base uniforme. In tal modo si risparmi tempo e si ottiene un ottimo risultato.

2



Una volta asciutta la base della pelle, le altre aree sono state dipinte con i col Citadel Base. In questa fase applichian i toni di base a tutti i modelli prima di passare oltre; è un processo efficace, po i colori di una banda sono generalmen gli stessi, per cui puoi dipingere tutte le aree di una data tonalità su un modell dopo l'altro, risparmiando tempo e colo

3



Una lavatura di Reikland Fleshshade s tutti i modelli aiuta a far risaltare i rec e i dettagli. Affrontando le miniature u di seguito all'altra sarai certo di utilizz sempre la stessa quantità di lavatura e ottenere lo stesso effetto.

4



Una volta asciutta la lavatura, i model possono essere migliorati con dettagli e strati successivi. Di nuovo, usa lo stesso colore su tutti prima di passare al successivo. Questi Goblin sono stati lumeggiati, stratificandone la pelle per creare contrasto con i recessi. Dipingen assieme hai la certezza di avere un risultato il più uniforme possibile.

5



Infine, i Goblin sono stati terminati co dettagli come occhi e sporcizia aggiunti Anche le basette sono state dipinte con stesso stile, creando una banda coerent uniforme di luridi malvagi.

Dipingere in serie la cavalleria

Qui puoi vedere un esempio di Cavalieri di Rohan dipinti in serie. Gli stessi principi possono essere applicati più o meno a qualsiasi modello di cavalleria.

1



Questi Cavalieri di Rohan e i loro destrieri hanno ricevuto un fondo con lo spray Chaos Black. I cavalli, tenuti separati dai cavalieri, hanno ricevuto una base di Rhinox Hide applicata con la Pistola a spruzzo, mentre i Cavalieri una di Caliban Green. Ora i modelli sono pronti per i dettagli aggiuntivi.

2



Altre tonalità di base, per esempio su pelle, metallo e cuoio, aggiungono tocchi di colore. Ciascuna di esse è stata stesa su ogni modello prima di passare alla successiva, per ottimizzare il processo e assicurare che l'effetto sia uniforme da una miniatura all'altra.

3



Ogni modello ha ricevuto una lavatura di Nuln Oil, che ha una duplice funzione: per prima cosa dettaglia i recessi e fornisce un'ombreggiatura naturale, in secondo luogo rende uniformi i colori sulla serie di modelli.

4



Infine, su tutti i modelli sono stati dipinti lumeggiature e dettagli aggiuntivi, mentre le basette sono state texturizzate e completate. Il risultato è una selezione di Cavalieri di Rohan che assieme hanno un aspetto splendido.

Dipingere miniature grandi

Le miniature più grandi della tua collezione, come i mostri, spesso divengono pezzi centrali dell'intera armata: vale la pena renderli splendidi. Dipingere i modelli grandi in serie è possibile, ma probabilmente è meglio trattare ciascuno come un progetto individuale. Mentre il colore su un'area (come le piume della nostra Grande Aquila) si asciuga, pu lavorare su altre zone o ciò che resta da completare.

1

Questa Grande Aquila ha ricevuto un fondo di spray Chaos Black e una base globale di Rhinox Hide applicata con la Pistola a spruzzo. In tal modo avrà un tono bruno predominante, un forte punto di partenza per le fasi a seguire.





2

Una volta asciugata la base, le piume della Grande Aquila sono state dipinte di Gorthor Brown diluito. Becco e artigli sono stati poi dipinti di XV-88 e Balor Brown.





3

L'intero modello ha ricevuto una lavatura globale di Seraphim Sepia, che fornisce un'ombreggiatura ricca, sulle piume e nei recessi degli artigli, delle zampe e del becco.





4

Una volta asciugata la lavatura sono stati aggiunti gli ultimi dettagli. Le piume sono state dipinte di Baneblade Brown diluito, becco e artigli hanno ricevuto una lumeggiatura estrema con lo Zamesi Desert e alcune piume sono state fatte risaltare con colori più chiari.







RISORSE

Che tu voglia basette semplici o veri e propri capolavori, la gamma Citadel contiene tutto il materiale necessario a raggiungere il risultato desiderato. Con erbetta statica, effetto neve, zolle d'erba e molto altro puoi tranquillamente sbizzarrirti sulle tue miniature.

Imbasettare le tue miniature

Il tocco finale di un modello è la basetta. Questa può essere semplice, completata da un singolo strato di colore Texture nella tonalità che vuoi, o complessa, con tanto di elementi scenici che rimandano a una particolare scena o regione della Terra di Mezzo.

Anche le basette dei modelli più piccoli, come Goblin, Nani e Uomini dispongono dello spazio sufficiente ad ottenere un effetto a tema. Su quelle delle miniature più grandi, ovviamente, ce n'è ancora di più, per cui puoi lasciarti andare ed aggiungere rocce, fogliame o altri dettagli che andranno a migliorare il risultato finale.

Coordinare i colori della tua collezione

Man mano che la tua collezione cresce ti troverai a desiderare un aspe uniforme. Dopotutto, quando giochi una partita, è meglio se le tue miniature sembrano avere un comune denominatore. Per far ciò non h che da accertarti che le basette siano dipinte con un tema unico. Cerca di utilizzare le stesse tecniche su tutti i tuoi modelli; un buon inizio è anche solo fare in modo che i bordi di tutte le basette abbiano la stessa tonalità.



I colori Texture sono un modo rapido ed efficace per ottenere splendidi risultati. Possono essere applicati direttamente sulle basette: una volta asciugati non hai che da dipingervi sopra a pennello asciutto.





Se vuoi che le tue basette abbiano una tonalità precisa e non trovi un colore Texture adatto, imbasetta i modelli con la sabbia da modellismo. Per fare ciò, incolla la sabbia alla superficie della basetta tramite la colla vinilica e, una volta asciutta, dipingila della tonalità che preferisci.



Erba di radura



Erba secca



Erba incendiata



Erba



Neve



Erba bruciata



Zolle d'erba

Qualche macchia di erbetta statica o un paio di zolle d'erba possono rendere più viva e dettagliata ogni basetta; nella gamma Citadel sono cinque tonalità di erba (più la Neve Citadel) e due tipi di zolle.

Armate dei giocatori

Con tempo e impegno, man mano che assembli e dipingi miniature, la tua collezione ti renderà sempre più orgoglioso. Molti hobbisti di tutto il mondo possiedono collezioni di modelli che mostrano volentieri ad appassionati come loro: nelle prossime pagine daremo un'occhiata ad alcuni esempi. Un aspetto che ti salterà all'occhio è che ogni collezione è stata radunata con uno scopo differente: alcune sono pensate per ricreare specifici scenari, altre per affrontare formidabili battaglie a punti scontro, altre ancora semplicemente per la gioia di dipingere splendide miniature Citadel.



I Goblin di Chris Peach

Chris: la mia collezione consiste nel contenuto della scatola Fuga dalla Città dei Goblin™. Mi sono concentrato sui Goblin con l'intenzione di ricreare con il mio gruppo di gioco ogni scenario della Città dei Goblin. Qualcuno dovrà pur dipingere tutte quelle pallide creature delle caverne ed io mi sono offerto volontario!

Con più di trenta Goblin da affrontare mi sono focalizzato sulla velocità, invece che sui dettagli dei modelli di ranghi e file. Ho già una collezione *del Signore degli Anelli* con un sacco di modelli del Male, come Orchi, Troll e Cavalcawarg, e nelle partite più grandi ho intenzione di mescolare fra loro le forze. Ho mantenuto le basette simili in tutte le armate, così quando sono schierate assieme sul tavolo da gioco hanno un bell'aspetto. Il punto focale della piccola orda è ovviamente il Goblin Re e mi sono accertato di dipingerlo al meglio.













I Gondoriani di Steve Bowerm

Steve: quando ho dipinto quest'esercito di modelli *del Signore degli Anelli* volevo una forza che rimandasse all'immaginario di Gondor, ma che fosse solo mia. Tenendo a mente ciò l'ho incentrata su Faramir e su un'ampia unità di cavalieri, che immagino come il suo seguito personale. Lo schema di colori che questi mod condividono è molto incisivo sul tavolo da gioco.

I Guerrieri di Minas Tirith sono dipinti in stile molto tradizionale, ma risaltano grazie a parecchi dettagli co oro, esattamente come i Raminghi.

Tutti i miei gruppi di soldati sono guidati da Eroi, i cui colori si adattano a quelli dei seguaci. Adoro giocare, ma trascorro una quantità maggiore di tempo dipingendo, per cui il mio entusiasmo è più portato ve questa sfaccettatura dell'hobby. La cosa più esaltante d collezionare un esercito come questo è la possibilità di affinare le mie capacità ed esplorare in profondità il ter della Terra di Mezzo. I miei modelli potranno anche avere un aspetto diverso dalle collezioni dei miei amici ma anche questo fa parte del fascino del gioco.





TERRENI



Il Tappeto da gioco Citadel è l'ideale per gli hobbisti in erba che vogliono giocare su una superficie più suggestiva del tavolo da cucina.

Il posto dove ambienti le tue partite è uno degli aspetti più importanti della tua collezione di miniature: è il luogo dove avvengono le battaglie e si forgiano storie e leggende. Qui diamo un'occhiata ai vari modi di collezionare e creare uno splendido campo di battaglia tutto tuo.

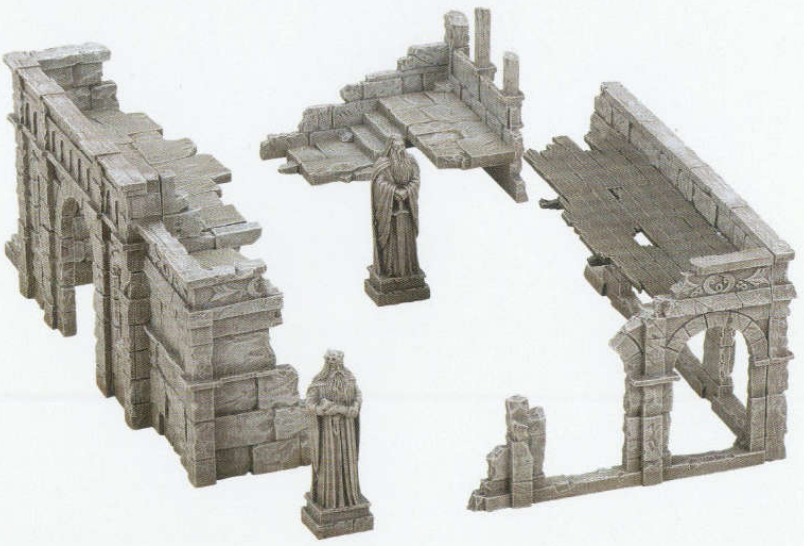
Un campo di battaglia dettagliato e suggestivo è l'orgoglio della collezione di ogni hobbista. In realtà tutti desideriamo una meravigliosa area da gioco apposita, con zone di guerra che evocano le scene che più amiamo del libro e del film. La realtà è spesso molto più limitata, ma ci sono un sacco di modi per rendere più piacevole l'aspetto del tuo campo di battaglia. Partendo dalla base, persino un tavolo da cucina con un Tappeto da gioco Citadel e un assortimento di terreni sparsi come alberi cespugli e colline costituisce uno scenario convincente. Ovviamente, con maggiori tempo e sforzi, il paesaggio assumerà un aspetto sempre più evocativo. Anche se non hai uno spazio apposito per allestirvi il tavolo in via permanente, puoi aggiungere alla tua collezione alcuni elementi da mettere via fra una partita e l'altra.



PUNTO D'INIZIO

Il campo di battaglia mostrato qui sopra è piuttosto semplice, ma ha un bell'aspetto. Un Tappeto da gioco con qualche elemento scenico della gamma Citadel può rendere evocativo persino il tavolo più spoglio; ha anche il vantaggio di poter essere disallestito in fretta e messo via al termine della partita, pronto alla battaglia successiva.

Nella gamma Citadel troverai uno stuolo di kit altamente dettagliati che ti permettono di rendere meraviglioso il tuo campo di battaglia: qui mostriamo per esempio le Rovine di Osgiliath. Sul tavolo sono splendide e i tuoi modelli possono interagirvi grazie alle regole per scalare e scavalcare, aggiungendo profondità tattica alla tua esperienza ludica.





Il Tavolo da gioco Regno della Guerra

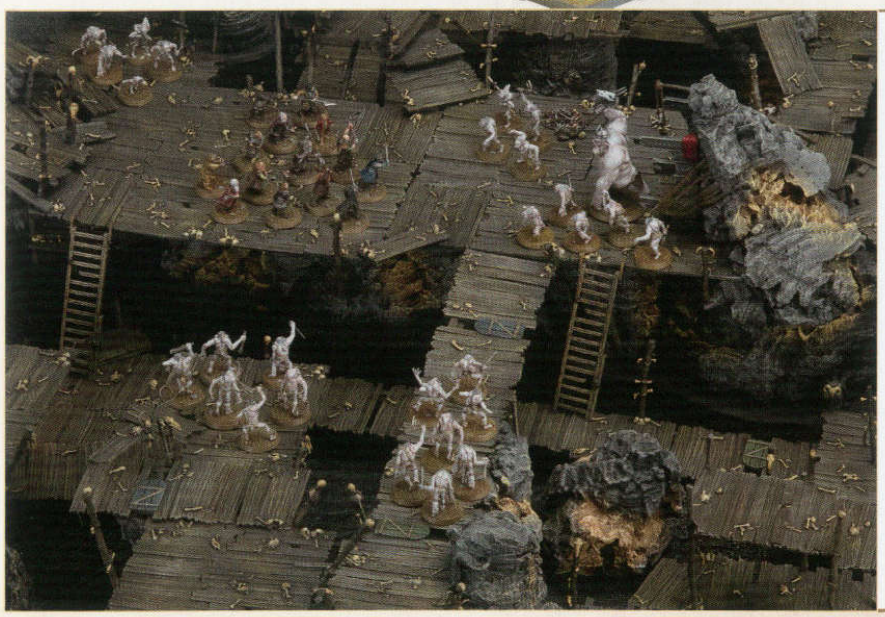
Il Tavolo da gioco Regno della Guerra Citadel è probabilmente l'accessorio definitivo. Costituisce un campo di battaglia modulare di 72" x 48" e può essere dipinto e dettagliato come più ti piace, sia che desideri ricreare il sinistro intrico di Bosco Atro o i terreni fitti dei Boschi dei Troll. È inoltre facile da mettere via e da conservare dopo l'uso, magari riponendolo sotto il letto o in un armadietto, grazie alla borsa apposita. Questo pratico articolo, assieme a una selezione di terreni Citadel altamente dettagliati che aggiungono sfide tattiche alle partite, rappresenta la soluzione ideale per molti giocatori in cerca di un meraviglioso tavolo che possa essere smontato in modo semplice dopo l'uso.



Il Tavolo da gioco Regno della Guerra Citadel è la soluzione ideale per le tue necessità di gioco.

Se hai poco spazio puoi tranquillamente utilizzare solo alcuni elementi del Tavolo da gioco Regno della Guerra: eccone uno che si è prestato per ricreare la collina di Amon Sûl.





La città dei goblin

Per molti collezionare un campo di battaglia ruota attorno all'acquisto di kit di elementi scenici da assemblare e dipingere con cura, che spesso si sviluppano in intere ambientazioni. Questo aspetto dell'hobby può essere divertente ed impegnativo, come vedi qui, e può dare risultati davvero stupefacenti.

Lo splendido tavolo a tema della Città dei Goblin in figura ti mostra cosa puoi fare se sei disposto a dedicare parecchio tempo a un progetto di ambientazione. Certo, ci è voluto un bel po' per assemblarlo e dipingerlo, ma il risultato finale è un campo di battaglia su cui puoi giocare più e più volte.

GIOCARE

Una volta dipinti i tuoi modelli e terminato il campo di battagli per giocare, sarai sicuramente ansioso di mettere alla prova i tuoi guerrieri sul tavolo da gioco. *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato* h il suo posto d'onore nell'ampia gamma dell'hobby Games Worksho e ti fornisce una esaltante opportunità di giocare e socializzare con hobbisti e appassionati come te.

Molti giocano le prime partite nella comodità delle mura domestiche contro amici e familiari: non c'è nulla di più naturale. Probabilmente ogni giorno dell'anno in tutto il mondo avvengono migliaia di entusiasmanti battaglie fra hobbisti Games Workshop. Tuttavia, se nor hai un avversario disponibile a casa, o se vuoi semplicemente ampliare la tua esperienza di gioco, ci sono un sacco di altre opzioni disponibili devi solo essere disposto a cercarle.

Un Luogo dove giocare

Ci sono centinaia di Centri dell'hobby Games Workshop in tutto il mondo, da Winchester in Inghilterra a Oslo in Norvegia, fino a Tokyo in Giappone. Si tratta di posti fantastici dove non solo puoi acquistare le miniature che desideri aggiungere alla collezione, ma anche prender parte agli eventi hobbistici e alle giornate di gioco; il nostro sito web **www.games-workshop.com** ha un pratico Trovanegozi che ti mostrerà dove trovare il Centro dell'hobby più vicino a te.

Ovviamente il mondo è piuttosto grande e i Centri dell'hobby non possono essere dappertutto; per fortuna esistono tantissimi splendidi negozi indipendenti in ogni dove. Molti sono impressionanti ed offron un'ampia gamma di prodotti, alcuni ti danno anche la possibilità di incontrare avversari e giocare. Puoi trovare altre informazioni al riguardo utilizzando il Trovanegozi del nostro sito web.

Per ultimi, ma non meno importanti, ci sono i club di gioco. Gli hobbist amano riunirsi per giocare e chiacchierare di tattiche, consigli pittorici e così via, e i club di gioco sono l'ideale sotto questo aspetto; centri di aggregazione, club, oratori e posti simili in tutto il globo sono sovente collegati a club di gioco. Si tratta spesso di luoghi splendidi per incontrai nuovi amici e farti coinvolgere in partite regolari.

Eventi di gioco organizzati

In tutto il mondo ci sono molti eventi di gioco organizzati a cui puoi prendere parte; parecchi hobbisti adorano radunarsi per un fine settimana e giocare una serie di partite. Un formato molto popolare è quello dei tornei, in cui il risultato di tutti gli scontri determina un vincitore assoluto: il giocatore che ha riscosso più successi nelle varie battaglie. Vengono spesso assegnati premi anche a chi ha l'armata più bella o ha mostrato maggior sportività e cortesia.

THRONE OF SKULLS™

Ogni anno Games Workshop organizza una serie di eventi ludici noti come Throne of Skulls. Il nome è inquietante, ma l'esperienza è piacevole, poiché si tratta di raduni amichevoli di hobbisti che spesso vengono da tutto il mondo, in parte tornei, in parte mostre di eserciti dipinti e nel complesso una festa dell'hobby. Alla fine si determina il vincitore, ma il vero scopo è giocare partite mozzafiato, conoscere nuovi amici e godersi un paio di giorni di solidarietà hobbistica con gente che ha i tuoi stessi interessi.

In un Throne of Skulls gli hobbisti organizzano le loro collezioni in eserciti e giocano una serie di partite a punti scontro. Sportività, capacità tattica e abilità di modellismo e pittura vengono usate per determinare i vincitori assoluti, con premi per i giocatori che eccellono nelle aree specifiche. La cosa più importante è tuttavia la possibilità di condividere esperienze di gioco con nuove persone, godersi un po' di competizione amichevole e socializzare con altri hobbisti.



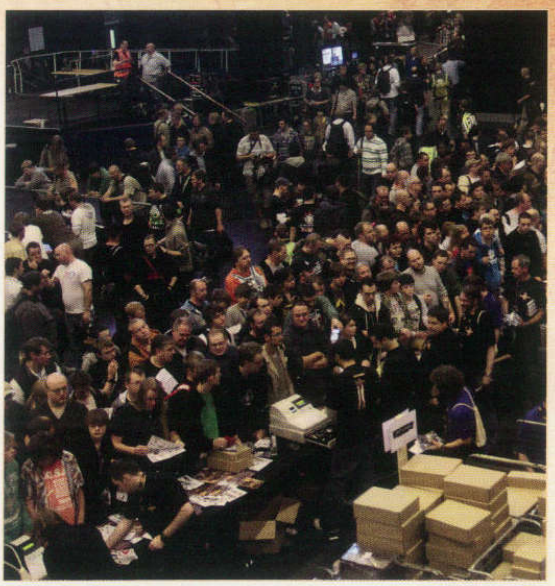
Al termine di un Throne of Skulls al vincitore (o vincitrice) viene consegnato il Trono di Teschi; non si vince necessariamente con il genio tattico, né manipolando le regole, bensì con competizione amichevole, comportamento sportivo e un ottimo livello di pittura.

Games Day

Ogni anno Games Workshop organizza una serie di enormi feste dell'hobby chiamate Games Day; queste hanno luogo in diverse nazioni del mondo e forniscono una scorpacciata di partite e la possibilità di assistere e partecipare al più famoso concorso di pittura di miniature del mondo, il Golden Demon (ci torneremo più avanti).

I Games Day ospitano un sacco di eventi a cui puoi prendere parte, dai concorsi di assemblaggio e pittura di elementi scenici alle partite aperte a tutti. Nel corso degli anni ci sono state magnifiche rievocazioni di scene tratte da *Il Signore degli Anelli*, ed ora che *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato* è entrato nella famiglia Games Workshop i prossimi eventi conterranno senza dubbio attività incentrate sulle avventure della Compagnia di Thorin. Ogni anno le partite diventano più maestose e divertenti da giocare: devi solo presentarti e unirti alla festa.

Inoltre, hai la possibilità di conoscere hobbisti come te, incontrare gli scultori delle miniature, scambiare due chiacchiere con gli scrittori del Design Studio e persino con i pittori dei modelli.



La folla partecipa all'impressionante schiera di attività hobbistiche al Games Day 2011 di Birmingham, Inghilterra.

Warhammer World

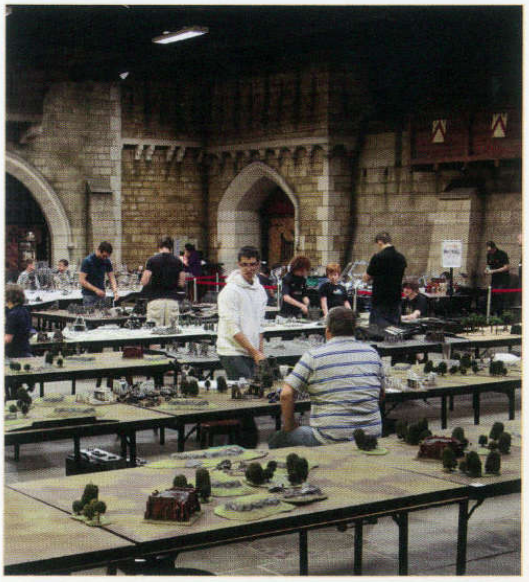
Warhammer World è probabilmente la destinazione hobbistica più famosa del globo e si trova al cuore del mondo di Games Workshop, a Nottingham, Inghilterra. Grazie a una splendida galleria di miniature dell'Eavy Metal, una sala da gioco con decine di tavoli e il rinomato Bugman's Bar, non esiste posto migliore per godersi l'hobby Games Workshop.

Warhammer World vanta un team di organizzatori di eventi veterani che gestiscono attività tutto l'anno. Che tu voglia dar battaglia ad altri giocatori in uno scontro di strategia, frequentare un Masterclass per migliorare pittura e modellismo o qualsiasi altra attività di tipo hobbistico, Warhammer World ha l'occasione che fa per te.



Eventi di pittura e modellismo
A Warhammer World si tengono regolarmente weekend hobbistici e seminari di una settimana che ti aiuteranno ad affinare le tue doti di pittore e modellista. È divertente imparare nuove tecniche e abilità assieme ad altri estimatori dell'hobby.

Eventi di gioco e campaign weekend
Una delle specialità di Warhammer World sono gli eventi di gioco, come i battle day o i campaign weekend; possono avere le formule più disparate, ma hanno tutti un elemento in comune: la possibilità di giocare partite memorabili con hobbisti come te.



La Exhibition Hall
Warhammer World comprende una sontuosa sala dove ammirare la collezione permanente di miniature Citadel del Design Studio. Sappi, tuttavia, che si tratta di un museo a disposizione degli addetti ai lavori, per cui i modelli sono a volte rimossi dalle vetrinette per provare i giochi, essere fotografati o eseguire altri compiti segreti.

Mostre a Warhammer World
L'hobby Games Workshop vanta una storia lunga e illustre che ha inizio con la sua nascita, una trentina d'anni fa. Warhammer World sfoggia gallerie di illustrazioni originali e miniature classiche, un aspetto che qualsiasi hobbista trova affascinante.



Golden Demon

Uno degli eventi più attesi nel calendario di Games Workshop è il concorso di pittura Golden Demon. In questo prestigioso evento hobbistico i partecipanti si sfidano per vincere i preziosi trofei e impugnare la leggendaria Slayer Sword.

Nel 1987 Games Workshop tenne il primissimo concorso di pittura Golden Demon a Nottingham, Inghilterra, con lo scopo di mostrare il talento dei pittori non solo locali, ma anche mondiali. Quegli inizi entusiastici hanno dato il via a una grande tradizione. Da più di due decenni i Golden Demon attirano pittori da tutto il globo, ansiosi di dimostrare le proprie abilità e guadagnare un'ambita statuetta, ed ora vengono tenuti in varie nazioni.



Durante i Games Day di tutto il mondo gli hobbisti si riuniscono per vedere le meravigliose opere iscritte al Golden Demon. Può esserci un unico vincitore della Slayer Sword: un campione tra i pittori che impugnerà il riconoscimento definitivo al termine dell'evento.

Il Golden Demon è pensato per mostrare le abilità e le risorse di una vasta gamma di pittori e, aspetto forse più importante, celebrare l'hobby Games Workshop a tutto tondo. La competizione comprende varie categorie, e le tre opere migliori di ciascuna conquistano le statuette d'oro, d'argento e di bronzo. C'è anche una categoria specific Esordienti, in cui iscrivere le miniature realizzate dagli hobbisti più giovani. Infine troviamo ovviamente l'onorificenza più grande, la Slay Sword, conferita come premio per l'opera migliore in assoluto. Per gli hobbisti di Games Workshop il Golden Demon rappresenta un'occasic per dare sfogo al proprio talento creativo e artistico, dipingere splendi miniature Citadel e gareggiare con altri hobbisti per vincere i prestigio riconoscimenti.

Il magnifico effetto collaterale del Golden Demon è che genera una quantità sensazionale di miniature bellissime, una vera delizia per gli occhi. Nel corso degli anni le migliori sono state ospitate in articoli di White Dwarf, gallerie web e persino libri. I pezzi premiati in questo concorso sono candidati perfetti per una vetrina, proprio come quella che trovi sulla destra.

ARMIES ON PARADE

Evento relativamente nuovo nei Games Day di tutto il mondo, Armies on Parade celebra la gioia e lo splendore delle armate ben dipinte. Gli hobbisti prendono parte a questa competizione con un esercito completo, schierato su una mattonella dettagliata nella speranza di vincere lo splendido trofeo in palio. L'aspetto più particolare è che chiunque partecipi al Games Day può esprimere la preferenza con un voto.

Quindi, se collezionare eserciti è la tua passione e vuoi condividere con altri hobbisti il tuo entusiasmo e la tua abilità, prepara la tua opera. Allo stesso modo, se ti trovi al Games Day, prenditi un momento per scegliere l'armata che più ti piace. Ci sarà un solo vincitore!



VETRINA

La categoria *Il Signore degli Anelli* è stata aggiunta al Golden Demon nel 2002 e da allora vi hanno partecipato migliaia di splendide opere: da miniature individuali dipinte a livelli altissimi, fino a dinamici diorami che ricreano eventi dei film. In futuro non c'è dubbio che i modelli del Gioco di battaglie strategiche *dello Hobbit: un viaggio inaspettato* faranno bella mostra di sé nei Golden Demon di tutto il mondo.



Gandalf il Grigio
2011 Argento, Alexis l'Huillier



Arwen Stella del Vespro
2005 Bronzo, Stuart Harrison



Éowyn
2010 Oro, Charles Kirkpatrick



Aragorn contro Sharku
2007 Oro (Duello), Mick Dady



Théoden
2011 Oro, David Rodriguez



Gollum
2005 Argento, Luis Gomez Pradal



Frodo
2007 Bronzo, Sven Jonsson



Éowyn
2010 Bronzo, Mark Lifton



Arwen Stella del Vespro
2010 Argento, Stefan Kochowski

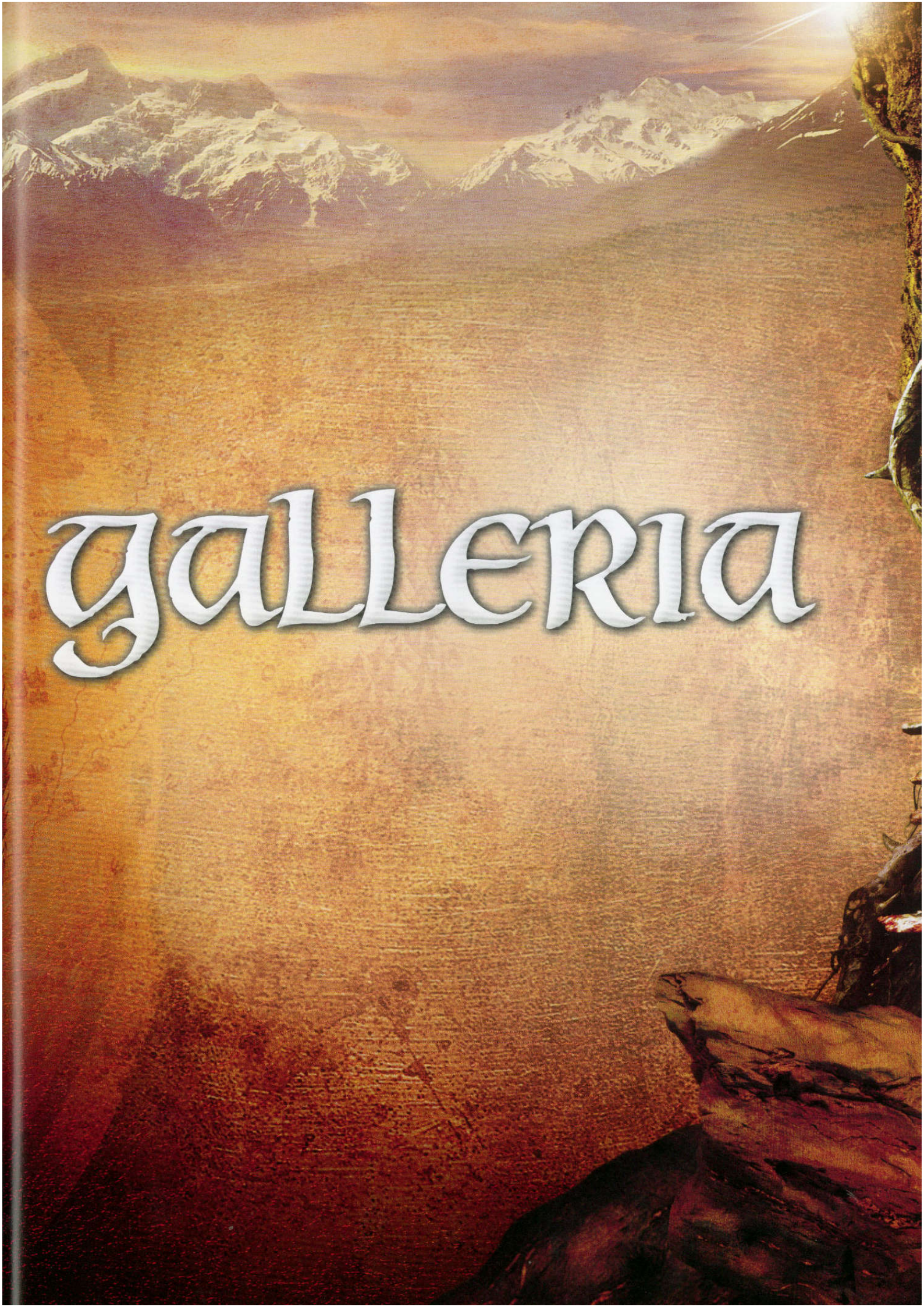


Aragorn
2007 Oro, David Rodriguez



Gandalf il Grigio
2005 Oro, David Rodriguez




GALLERIA

Campioni della Terra di Mezzo

galleria



"'Buongiorno!' disse alla fine. 'Non vogliamo nessuna avventura qui, grazie tante!'"

Bilbo Baggins, Una riunione inaspetta

compagnia di thorin



Gandalf il Grigio



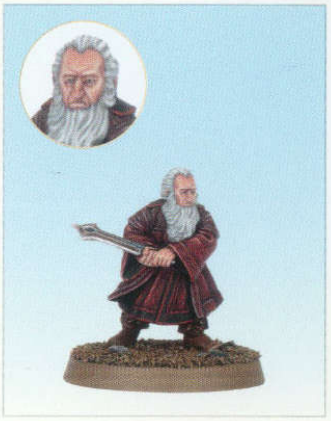
Bilbo Baggins



Thorin Scudodiquercia



Dwalin il Nano



Balin il Nano



Kili il Nano



Fili il Nano



Dori il Nano



Nori il Nano



Ori il Nano



Oin il Nano



Gloin il Nano



Bofur il Nano



Bifur il Nano



Bombur il Nano

nani





Martello Torvo Capitano



Martelli Torvi



Martelli Torvi



Dain Piédiferro



Flói



Durin

Mardin



Nani Re



Nani Capitani



Guardie di Ferro



Guardie di Khazâd



Nani Esploratori con asce a due mani



Nano Esploratore con asce da lancio



Nani Esploratori con archi



Múrin e Drár



Gimli, figlio di Gloin



Portatore dello Scudo



Nani Guerrieri con asce a due mani



Alfiere



Nani Guerrieri con scudi



Nani Guerrieri con archi



Nano Cornista



Alfiere



Squadra di Guardia delle Cripte



Balista dei Nani

Elfi





Cavalieri di Granburrone



Elrond



Gil-galad



Erestor



Círdan



Gildor Inglorion







Arwen Stella del Vespro



Glorfindel, Signore dell'Ovest



Elrohir

Elladan



Alto Elfo Capitano



Alti Elfi Guerrieri



Alto Elfo alfiere



Galadhrim Invocatempest



Galadriel



Celeborn



Galadriel, Protettrice di Lothlórien



Haldir, Difensore del Fosso di Helm



Galadhrim Capitani



Galadhrim cornista



Galadhrim alfiere



Galadhrim Guerrieri







Rúmil



Guardia della Corte dei Galadhrim



Galadhrim Cavalieri



Elfo Silvano Capitano



Elfo Silvano Sentinella



Elfi Silvani Guerrieri

Uomini





Aragorn



Aragorn, Re Elessar



Denethor



Beregond



Boromir di Gondor



Cirion



Faramir



Guardie della Cittadella



Guardia del Cortile della Fontana



Veterani di Osgiliath



Cavaliere della Torre Bianca



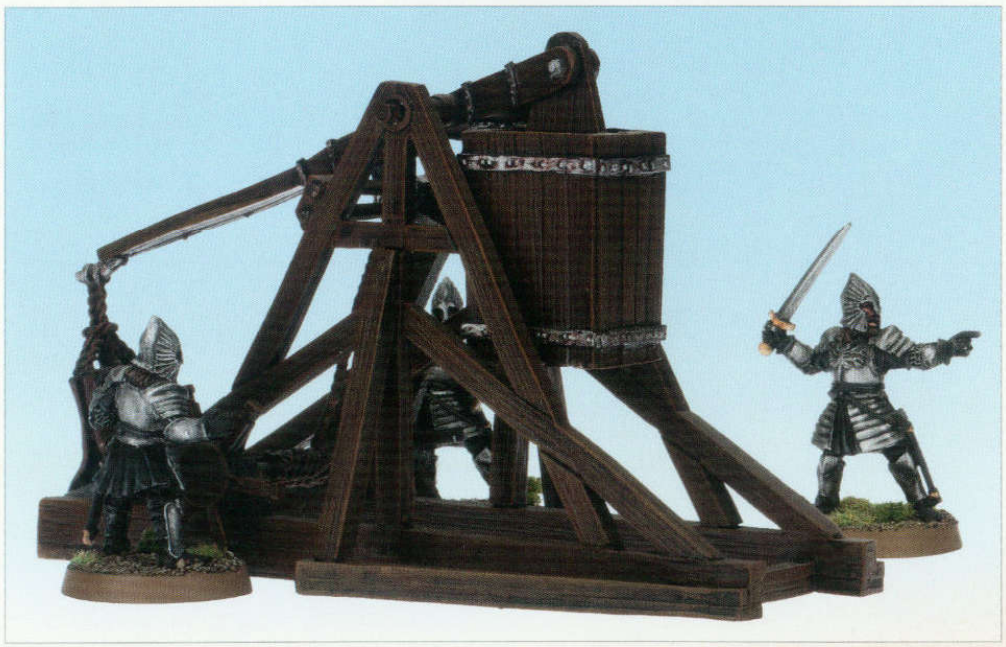
Guerrieri di Minas Tirith



Balista Vendicatrice



Gruppo Comando di Minas Tirith



Trabocco Grido di Battaglia



Cavaliere di Minas Tirith



Faramir



Damrod



Madril



Raminghi di Gondor



Duinhir



Gruppo Comando di Valle Radicenera



Arciere di Valle Radicenera



Ramingo del Nord



Cavaliere di Dol Amroth



Principe Imrahil di Dol Amroth



Alfiere di Dol Amroth



Capitano di Dol Amroth



Cavalieri a piedi di Dol Amroth



Armigero di Dol Amroth



Forlong il Grasso



Fante con Ascia di Lossarnach



Angbor l'Impavido



Uomini del Clan di Lamedon



Re dei Morti



Guerrieri dei Morti



Alfiere dei Morti



Cavaliere dei Morti





Re Arvedui,
Ultimo Re di Arnor



Malbeth il Veggente



Arathorn



Halbarad



Alfiere



Capitano di Arnor



Guerriero di Arnor



Raminghi di Arnor



Elendil,
Sommo Re di Númenor



Isildur



Guerrieri di Númenor

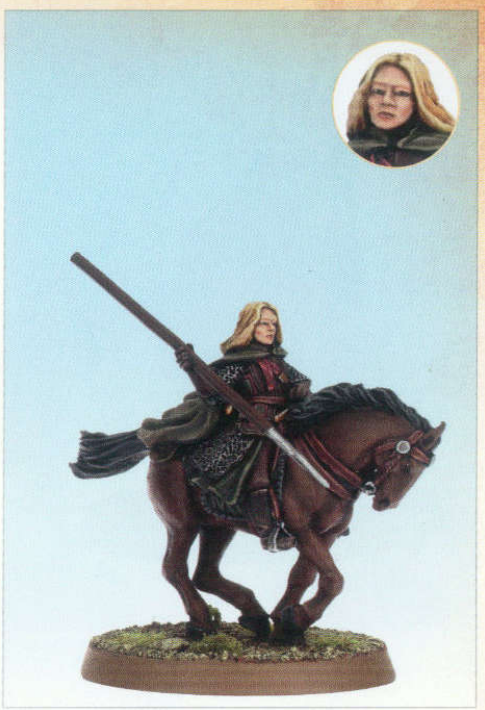




Théoden, Re di Rohan



Éomer, Maresciallo del Riddermark



Éowyn, Scudiera di Rohan



Théodred, Erede di Rohan



Háma, Capitano di Rohan



Erkenbrand, Capitano di Rohan



Capitano di Rohan *Cornista di Rohan*



Guardia Reale di Rohan



Capitano di Rohan



Cavaliere di Rohan



Gamling, Capitano di Rohan



Eorl il Giovane



Figlio di Eorl



Staffetta di Rohan



Cacciatore del Re



Grimbold di Grimslade



Cornista di Rohan



Guerrieri di Rohan



Maghi e Hobbit



Gandalf il Grigio



Gandalf il Bianco



Saruman il Bianco





Radagast il Bruno



Bilbo Baggins



Frodo



Samvise Gamgee



Peregrino Tuc



Meriadoc Brandybuck



Hobbit Miliziani



Hobbit Arciere



Paladino Tuc



Bandobras Tuc



Fattore Maggot



Lobelia Baggins



Peregrino, Capitano della Contea



Meriadoc, Capitano della Contea



Erranti delle terre selvagge



Gwaihir



Ent

Tom Bombadil e Baccadoro



Barbalbero

Malvagi della Terra di Mezzo

Galleria



La città dei goblin





Goblin Guerrieri



Il Goblin Re



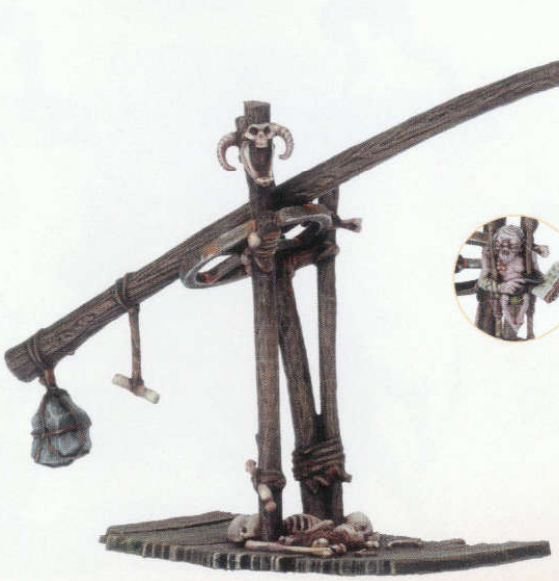
Goblin Guerrieri



Grinnah



Goblin Capitano



Il Goblin Scriba



Gollum

I Cacciatori di Azog



Fimbul su Warg Feroce



Fimbul



Bolg







Orchi Cacciatori





Warg Feroci



Orchi Cacciatori su Warg Feroci



Bert



Bill



Tom

Mordor e Angmar





Il Re degli Stregoni di Angmar



Il Maresciallo Oscuro



Sauron, l'Oscuro Signore



Khamûl l'Esterling



Il Corrotto



Il Dwimmerlaik



Il Cavaliere di Umbar



Il Traditore



Il Signore delle Ombre



L'Immortale



La Bocca di Sauron



Cavalieri di Morgul



Gothmog, Luogotenente di Morgul



Númenóreano Nero



Orco Sciamano



Guardie Nere di Barad-dûr



Shagrat, Capoguerra di Cirith Ungol



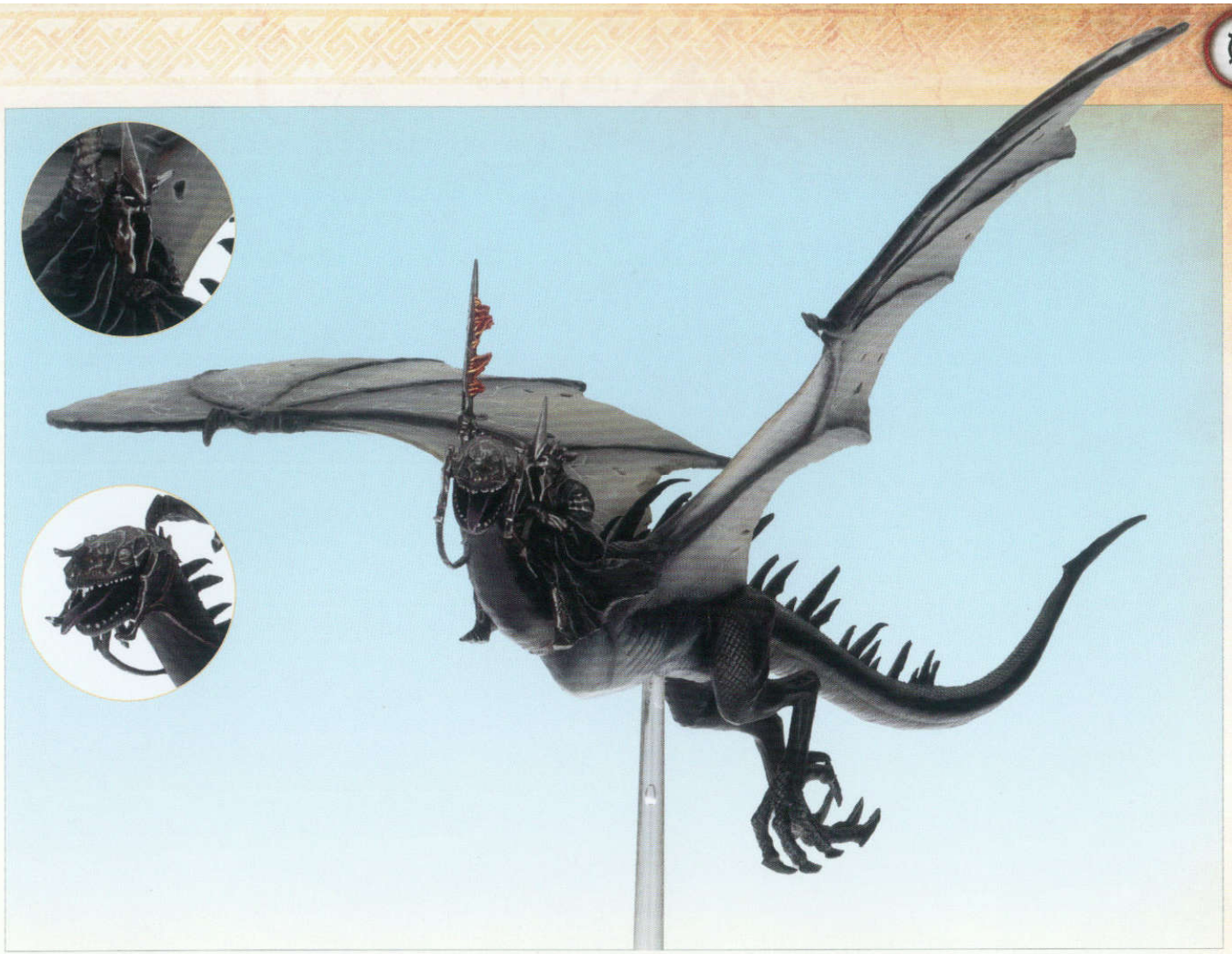
Kardûsh il Piromane



Gorbag



Grishnákh



Il Re degli Stregoni su Creatura Alata





Cacciatore di Morgul



Orco Battitore



Uruk-hai di Mordor







Gruppo Comando degli Orchi del Morannon



Orchi del Morannon





Troll Capo



Troll di Mordor



Catapulta da Guerra di Mordor



Orco Schiavista



Orco Tamburino



Orchi Capitani



Orchi di Mordor



Shelob



Burhdûr, Troll Capo



Fantasmi dei Tumuli



Fantasma



Spettri



Gûlavhar, il Terrore di Arnor



MORIA





Drûzhag l'Evocabestie



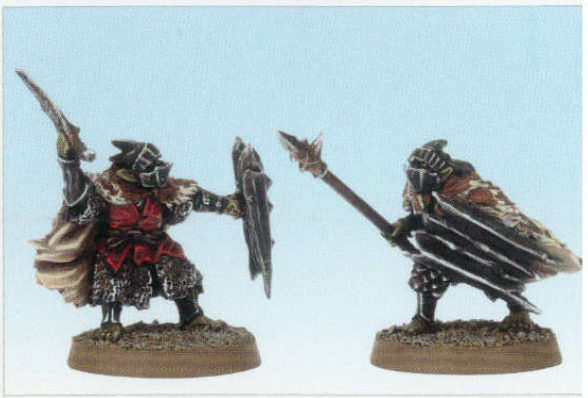
Grôblog



Warg Predatore



Gruppo Comando degli Scudineri di Gundabad



Scudineri di Gundabad



Ashrâk



Durbûrz, il Re dei Goblin di Moria



Goblin Sciamano



Goblin Capitano







Goblin di Moria Guerrieri

Goblin di Moria Predatori



Goblin di Moria Tamburini



Warg Selvaggio Capo



Troll di Caverna



Sciame di Pipistrelli



Il Balrog



L'Osservatore nell'Acqua

I Regni Caduti





Amdûr, Signore delle Lame



Esterling Cavaliere Dragone



Esterling Guerrieri



Esterling Catafratto



Esterling Cavaliere Dragone



Esterling Sacerdote Guerriero



Esterling alfiere



Re del Khand su Carro



Guerrieri del Khand



Cavaliere del Khand



Sûladan il Lord Serpente



Cavaliere del Serpente



Haradrim Predoni



Dalamyr, Ammiraglio di Umbar



Hâsharin



Haradrim Guerrieri



Corsaro Capitano



Corsari di Umbar



Mahûd Capo Soggiogatore

Mûmak da Guerra dell'Harad

ISENGARD





Saruman



Gríma



Lurtz



Vraskû



Uglúk



Uruk-hai Sciamano



Uruk-hai Capitano



Uruk-hai Guerrieri



Mauhúr



Uruk-hai Esploratori



Uruk-hai alfiere



Uruk-hai Berserker



Squadra di Demolizione



Sharku



Cavalcawarg



Uruk-hai Selvaggio



Thrydan Wolfsbane



Dunlandiano Capo

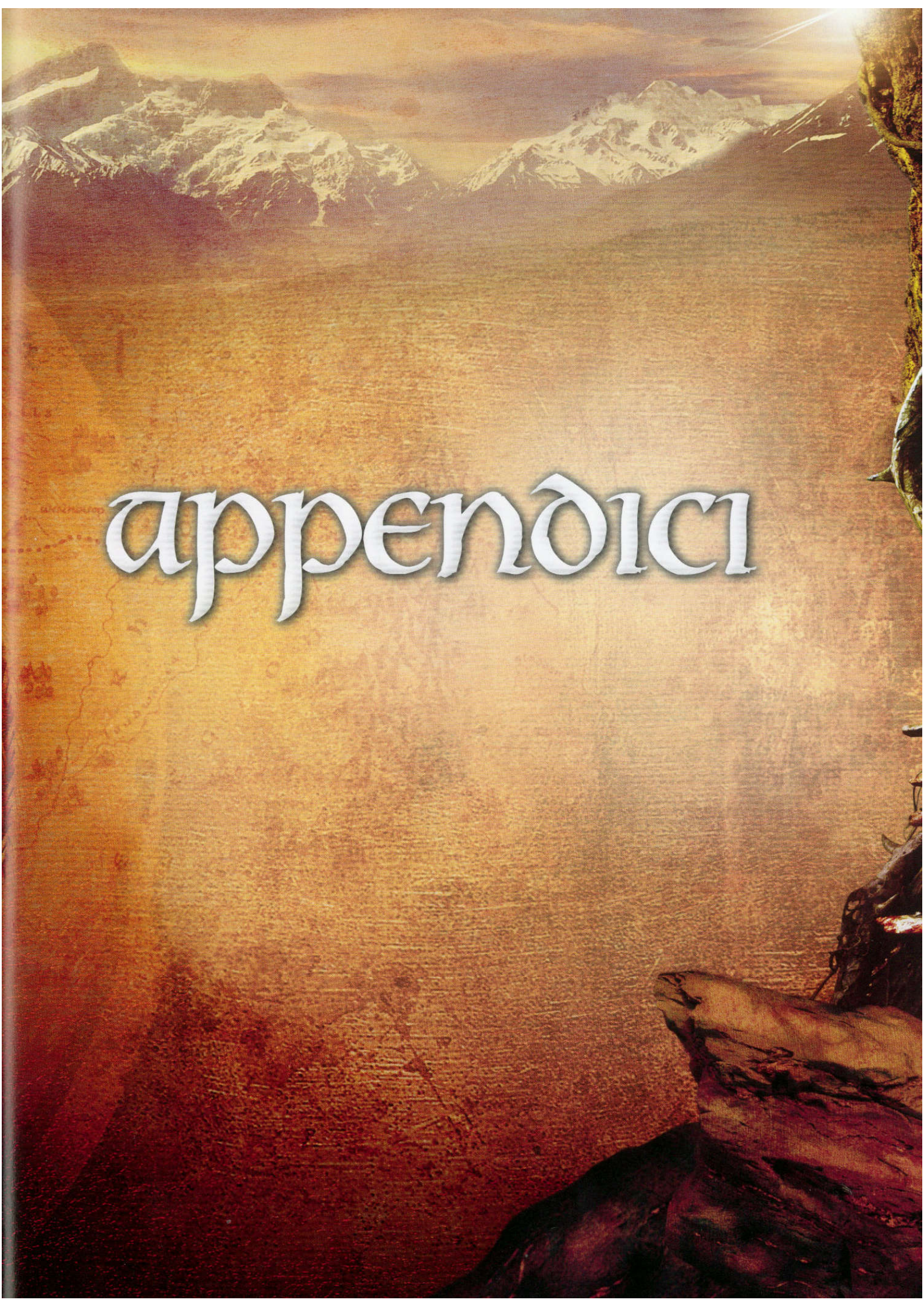


Dunlandiano Guerriero

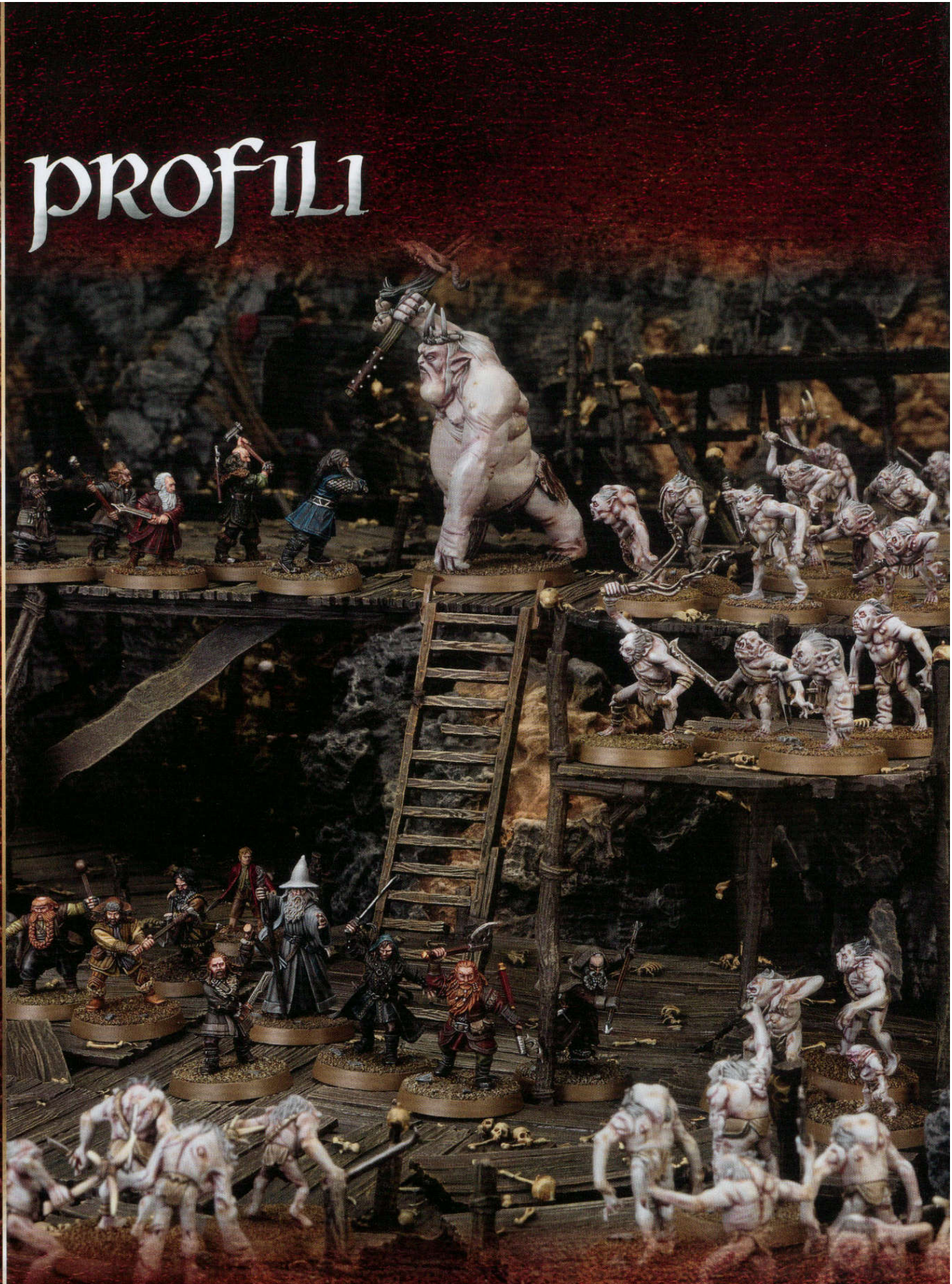


Uomo Selvaggio del Dunland




appendici

PROFILI



'Chi siete, voi che venite in assetto da guerra alle porte di Thorin figlio di Thrain, Re Sotto la Montagna?'

Thorin Scudodiquercia, Le nubi si addensano...

La sezione che hai davanti contiene numerose informazioni utili a tutti gli hobbisti che desiderano giocare partite ambientate nella Terra di Mezzo. Troverai i profili di tutti i modelli disponibili al momento della stampa, sia per Il gioco di battaglie strategiche *dello Hobbit: un viaggio inaspettato* che *del Signore degli Anelli*.

Usare i profili

Nelle prossime pagine troverai esaustive liste di profili. Esse sono organizzate per lista dell'esercito, consentendoti di trovare velocemente ciò che ti serve. In questo modo potrai cominciare subito a giocare con i tuoi modelli.

I valori in punti, l'equipaggiamento e le regole speciali di questi modelli sono presenti nei cinque supplementi *del Signore degli Anelli*, oltre ai profili contenuti in questo regolamento. Per ottenere il massimo da tutti i suddetti modelli, vale la pena giocarci.

Nel frattempo, i profili qui illustrati ti consentono di iniziare: ti aspettano molte ore di divertimento grazie a questa sezione.

Per decidere quali armi ed equipaggiamenti abbiano i modelli qui elencati, dai un'occhiata alla miniatura e confrontala con le descrizioni nella sezione Armi ed equipaggiamenti del regolamento. In generale sarà molto semplice capire cosa possiede ogni modello.

Un viaggio inaspettato

La Compagnia di Thorin

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Balin il Nano	5"	4/4+	3	5	1	2	6	1	3	2
Bifur il Nano	5"	4/3+	4	5	2	2	5	2	1	1
Bilbo Baggins	4"	3/3+	2	3	1	2	6	1	3	3
Bofur il Nano	5"	4/4+	4	5	2	2	5	2	1	1
Bombur il Nano	5"	3/4+	4	4	2	3	5	2	1	1
Dori il Nano	5"	5/4+	4	5	3	2	5	2	1	1
Dwalin il Nano	5"	6/4+	5	6	3	2	6	2	2	2
Fili il Nano	5"	5/3+	4	5	2	2	5	2	1	1
Gandalf il Grigio	6"	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3
Gloin il Nano	5"	6/4+	4	7	3	2	6	2	1	1
Kili il Nano	5"	5/3+	4	5	2	2	5	2	1	1
Nori il Nano	5"	5/4+	4	5	2	2	5	2	1	1
Oin il Nano	5"	4/4+	4	4	1	2	6	1	4	1
Ori il Nano	5"	3/3+	3	4	1	2	5	1	3	1
Thorin Scudodiquercia	5"	6/4+	4	7	3	3	6	3	3	3

Il Bianco Consiglio

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Galadriel	6"	6/3+	3	3	1	3	7	3	6*	3
Saruman il Bianco	6"	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3

La Casata di Elrond

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Cavaliere di Granburrone Capitano	6"	6/3+	4	7	2	2	6	2	1	1
Elrond	6"	6/3+	4	7	3	3	7	3	3	3
Lindir	6"	5/3+	4	4	1	2	6	1	3	1

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
Cavaliere di Granburrone	6"	5/3+	3	5	1	1	5

L'Armata di Thror

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Capitano di Erebor	5"	5/4+	4	7	2	2	5	2	1	1
Martello Torvo Capitano	5"	5/4+	4	7	2	2	5	2	1	1
Thrain	5"	6/4+	4	8	3	3	6	3	3	3
Thror	5"	6/4+	4	8	3	3	6	3	3	1

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
Guerriero di Erebor	5"	4/4+	3	6	1	1	4
Martello Torvo	5"	4/4+	3	6	1	1	4

L'Alleanza di Radagast

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Gwaihir	12"	8/4+	6	8	2	3	6	1	1	1
Radagast il Bruno	6"	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3
-Slitta di Radagast	10"	3/6+	2	3	4	4	2			

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
Grande Aquila	12"	7/4+	6	8	2	3	5

I Cacciatori di Azog

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Azog	6"	7/5+	5	5	3	3	5	3	3	1
-Warg Bianco	10"	5/5+	4	5	2	2	4	3	1	1
Bolg	6"	7/5+	5	7	3	3	5	3	3	1
Fimbul	6"	5/5+	4	5	2	2	4	3	1	1
Narzug	6"	4/4+	4	5	2	2	4	3	1	1
Orco Cacciatore Capitano	6"	4/5+	3	5	2	2	3	2	1	1

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
Orco Cacciatore	6"	3/5+	4	4	1	1	2
Warg Feroce	10"	3/-	4	4	1	1	2

I Troll

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V
Bert	6"	6/5+	6	6	3	3	3	1	3
Tom	6"	7/5+	7	7	3	3	4	2	1
William (Bill)	6"	7/5+	7	7	3	3	4	3	1

La Città dei Goblin

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V
Goblin Capitano	5"	3/5+	4	4	2	2	3	2	1
Gollum	5"	5/4+	4	4	2	2	4	1	0
Grinnah	5"	3/5+	4	4	2	2	3	3	1
Il Goblin Re	6"	6/5+	5	5	3	3	3	3	2
Il Goblin Scriba	0"	1/5+	2	2	1	1	3	0	1

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe
Goblin Guerriero	5"	2/5+	3	3	1	1

I Popoli Liberi

Eregion e Granburrone

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Alto Elfo Capitano	6"	6/3+	4	6	2	2	6	2	1	1
Alto Elfo Invocatempesta	6"	5/3+	3	4	1	2	5	1	3	1
Arwen	6"	6/3+	3	3	1	2	6	1	3	1
Círdan	6"	6/3+	4	4	1	2	6	1	4	1
Elladan ed Elrohir	6"	6/3+	4	5	2	2	6	3	2	2
Elrond	6"	6/3+	4	7	3	3	7	3	3	3
Elrond, Signore di Granburrone	6"	6/3+	4	4	3	3	7	3	3	3
Erestor	6"	6/3+	4	7	2	2	5	1	1	3
Gil-galad	6"	9/3+	4	7	3	3	7	3	3	1
Gildor Inglorion	8"	6/3+	4	4	2	2	6	1	4	1
Glorfindel, Signore dell'Ovest	6"	7/3+	4	5	3	3	7	3	3	3

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
Alto Elfo Guerriero	6"	5/3+	3	5	1	1	5

Lothlórien e Bosco Atro

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Celeborn	6"	6/3+	4	4	3	3	7	3	3	3
Elfo Silvano Capitano	6"	6/3+	4	4	2	2	6	2	1	1
Galadhrim Capitano	6"	6/3+	4	5	2	2	6	2	1	1
Galadhrim Invocatempesta	6"	5/3+	3	4	1	2	5	1	3	1
Galadriel	6"	6/3+	3	3	1	3	7	3	6*	3
Haldir	6"	6/3+	4	4	2	2	6	3	1	1
Haldir, Difensore del Fosso di Helm	6"	6/3+	4	5	2	2	6	3	1	1
Legolas	6"	6/3+	4	4	2	2	6	3	2	3
Rúmil	6"	6/3+	4	6	2	2	6	3	1	1
Thranduil, Re di Bosco Atro	6"	6/2+	4	5	2	2	6	3	2	2

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe
Elfo Silvano Guerriero	6"	5/3+	3	3	1	1
Elfo Silvano Sentinella	6"	5/3+	3	3	2	1
Galadhrim Cavaliere	6"	5/3+	3	4	1	1
Galadhrim Guerriero	6"	5/3+	3	4	1	1
Guardia della Corte dei Galadhrim	6"	6/3+	3	5	1	1

Popolo di Durin

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V
Araldo del Campione del Re	5"	4/4+	4	7	1	1	4	0	1
Balin, figlio di Fundin	5"	6/4+	4	8	2	2	6	3	3
Campione del Re	5"	6/3+	5	7	3	2	5	2	1
Dain Piédiferro, Re di Erebor	5"	5/4+	4	9	3	3	7	3	3
Drár	5"	5/4+	4	7	2	2	5	3	1
Durin, Re di Khazad-dûm	5"	6/4+	4	9	3	3	6	3	3
Flói Manodipietra	5"	4/4+	4	6	2	2	5	1	3
Gimli, figlio di Gloin	5"	6/4+	4	8	2	2	6	3	2
Mardin	5"	5/4+	4	7	2	2	5	3	1
Múrin	5"	5/4+	4	8	2	2	5	3	1
Nano Capitano	5"	5/4+	4	7	2	2	5	2	1
Nano Re	5"	6/4+	4	8	2	2	6	2	2
Portatore dello Scudo	5"	5/4+	4	8	2	2	4	1	0

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe
Guardia di Ferro	5"	4/4+	4	6	2	1
Guardia di Khazâd	5"	4/4+	4	7	1	1

Nano Esploratore	5"	4/3+	3	5	1	1	4
Nano Guerriero	5"	4/4+	3	6	1	1	4
Schidione	5"	4/4+	4	5	1	1	4
Scudo di Ferro	5"	4/4+	4	9	1	1	4

	Forza	Difesa	Ferite
Balista dei Nani	(9)	10	3

La Contea

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Fattore Maggot	4"	3/3+	2	3	1	2	5	1	2	2
-Stretta, Zanna e Lupo	8"	3/5+	3	3	1	1	2			
Fredegario Bolgeri	4"	2/3+	2	3	1	1	3	0	0	1
Frodo dalle Nove Dita	4"	3/3+	2	6	1	2	6	1	3	1
Lobelia Sackville-Baggins	4"	2/3+	1	2	1	1	6	0	3	1
Meriadoc, Capitano della Contea	4"	3/3+	2	4	2	2	4	1	1	2
Paladino Tuc	4"	2/3+	2	3	1	1	5	1	1	2
Peregrino, Capitano della Contea	4"	3/3+	2	4	2	2	4	1	1	2
Samvise l'Impavido	4"	3/3+	3	3	1	2	5	2	2	3

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
Hobbit Arciere	4"	2/3+	2	3	1	1	3
Hobbit Miliziano	4"	1/3+	2	3	1	1	3
Sceriffo	4"	3/3+	2	3	1	1	3

La Compagnia

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Aragorn – Grampasso	6"	6/3+	4	5	3	3	6	3*	3	3
Bill il Pony	8"	1/6+	3	4	1	2	2	0	1	1
Boromir di Gondor	6"	6/4+	4	6	3	3	6	6	1	0
Frodo	4"	3/3+	2	3	1	2	6	2	3	3
Gandalf il Bianco	6"	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3
-Ombromanto	12"	0	4	5	0	1	5			
Gandalf il Grigio	6"	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3
-Carretto di Gandalf	8"	0	3	5	0	3	3			
Gimli, figlio di Gloin	5"	6/4+	4	8	2	2	6	3	2	2
Legolas	6"	6/3+	4	4	2	2	6	3	2	3
Meriadoc Brandybuck	4"	3/3+	2	3	1	1	4	0	0	1
Peregrino Tuc	4"	3/3+	2	3	1	1	4	0	0	1
Samvise Gamgee	4"	3/3+	2	3	1	2	5	1	1	2
Sméagol	5"	4/4+	4	4	2	2	4	1	0	1

Gli Erranti delle Terre Selvagge

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Baccadoro	6"	?	?	?	?	?	?	?	?*	?
Bandobras Tuc, il Ruggitoro	4"	3/3+	3	4	2	2	4	2	1	1
Barbalbero	6"	8/4+	8	8	3	3	7	3	6	3
Bilbo Baggins	4"	3/3+	3	5	1	2	6	1	3	3
Ghân-buri-Ghân	6"	4/3+	4	4	2	2	4	3	1	1
Gwaihir	12"	8/4+	6	8	2	3	6	1	1	1
Tom Bombadil	6"	?	?	?	?	?	?	?	?*	?

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
Ent	6"	7/4+	8	8	3	3	6
Grande Aquila	12"	7/4+	6	8	2	3	5
Wose Guerriero	5"	3/3+	3	3	1	1	3

Il Bianco Consiglio

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Galadriel, Protettrice di Lothlórien	6"	6/3+	3	4	3	3	7	3	3	3
Radagast il Bruno	6"	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3
Saruman il Bianco	6"	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3



I Regni degli Uomini

Minas Tirith

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Aragorn, Re Elessar	6"	6/3+	4	7	3	3	6	3*	3	3
Beregond	6"	4/3+	4	6	1	1	4	1	1	1
Boromir, Capitano della Torre Bianca	6"	6/4+	4	6	3	3	6	6	3	3
Capitano di Minas Tirith	6"	4/4+	4	6	2	2	4	2	1	1
Cavaliere della Torre Bianca	6"	5/4+	4	6	2	2	4	1	1	1
Cirion, Luogotenente di Amon Barad	6"	4/4+	4	6	2	2	4	3	1	1
Damrod, Ramingo dell'Ithilien	6"	4/3+	4	5	1	1	4	1	1	1
Denethor, Sovrintendente di Gondor	6"	5/4+	4	5	2	2	5	0	3	0
Faramir, Capitano di Gondor	6"	5/3+	4	5	2	2	5	3	2	2
Madril, Capitano dell'Ithilien	6"	4/3+	4	5	2	2	4	3	1	1
Peregrino, Guardia della Cittadella	4"	3/3+	2	4	1	1	4	1	1	2
Re degli Uomini	6"	5/4+	4	5	2	2	5	2	2	1

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
Cavaliere di Minas Tirith	6"	3/4+	3	5	1	1	3
Guardia del Cortile della Fontana	6"	4/4+	3	6	1	1	3
Guardia della Cittadella	6"	4/4+	3	5	1	1	3
Guerriero di Minas Tirith	6"	3/4+	3	5	1	1	3
Ramingo di Gondor	6"	4/3+	3	4	1	1	3
Veterano di Osgiliath	6"	3/4+	3	5	1	1	4

Armi d'assedio	Forza	Difesa	Ferite
Balista Vendicatrice	(7)	10	3
Trabocco Grido di Battaglia	(10)	10	4



Arnor

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Aragorn, Erede di Isildur	6"	6/3+	4	5	3	3	6	3*	3	3
Arathorn	6"	5/3+	4	5	3	2	5	3	2	1
Capitano di Arnor	6"	5/4+	4	6	2	2	3	2	1	1
Dúnedain	6"	4/3+	4	4	1	1	5	1	1	1
Elladan	6"	6/3+	4	5	2	2	6	3	2	2
Elrohir	6"	6/3+	4	5	2	2	6	3	2	2
Halbarad il Dúnadan	6"	5/3+	4	5	2	2	6	3	2	1
Malbeth il Veggente	6"	3/4+	4	5	1	2	5	1	2	1
Ramingo del Nord	6"	4/3+	4	5	1	1	5	1	1	1
Re Arvedui	6"	5/4+	4	6	2	2	5	3	2	0

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
Guerriero di Arnor	6"	4/4+	3	6	1	1	2
Ramingo di Arnor	6"	4/3+	3	4	1	1	3

Númenor

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V
Capitano di Númenor	6"	5/4+	4	5	2	2	4	2	1
Elendil, Sommo Re di Gondor e Arnor	6"	7/4+	4	7	3	3	6	3	3
Isildur	6"	6/4+	4	7	3	3	6	3	1

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe
Guerriero di Númenor	6"	4/4+	3	4	1	1

I Feudi

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V
Angbor l'Impavido	6"	4/4+	4	5	2	2	5	2	3
Capitano di Dol Amroth	6"	4/4+	4	7	2	2	4	2	1
Duinhir	6"	5/3+	4	5	2	2	3	2	1
Forlong il Grasso	6"	4/4+	5	6	2	3	4	3	1
Principe Imrahil di Dol Amroth	6"	6/4+	4	7	3	3	6	3	3
Re dei Morti	6"	4/4+	4	8	1	2	7	0	6

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe
Arciere di Valle Radicenera	6"	3/3+	3	4	1	1
Armigero di Dol Amroth	6"	4/4+	3	5	1	1
Cavaliere dei Morti	6"	3/4+	3	7	1	1
Cavaliere di Dol Amroth	6"	4/4+	3	6	1	1
Fante con Ascia di Lossarnach	6"	4/4+	3	5	1	1
Guerriero dei Morti	6"	3/4+	3	7	1	1
Uomo del Clan di Lamedon	6"	4/4+	3	4	1	1

Rohan

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V
Cacciatore del Re	6"	3/3+	4	5	1	2	4	2	1
Capitano di Rohan	6"	4/4+	4	5	2	2	4	2	1
Éomer, Cavaliere del Pelennor	6"	5/4+	4	7	3	3	5	3	3
Éomer, Maresciallo del Riddermark	6"	5/4+	4	6	2	2	5	3	2
Eorl il Giovane	6"	5/4+	4	6	2	2	5	3*	2
Éowyn, Scudiera di Rohan	6"	5/4+	3	3	1	1	5	2	2
Erkenbrand, Capitano di Rohan	6"	5/4+	4	7	2	2	4	3	1
Gamling, Capitano di Rohan	6"	4/4+	4	6	2	2	4	2	1
Grimbold di Grimslade	6"	4/4+	4	5	2	2	4	2	1
Háma, Capitano di Rohan	6"	4/4+	4	6	2	2	4	2	1
Meriadoc, Cavaliere del Mark	4"	3/3+	2	4	1	1	4	1	1
Théoden, Re di Rohan	6"	5/4+	4	5	2	2	5	2	0
Théodred, Erede di Rohan	6"	5/4+	4	6	2	2	5	3	3

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe
Cavaliere di Rohan	6"	3/4+	3	5	1	1
Figlio di Eorl	6"	4/4+	4	6	2	1
Guardia Reale di Rohan	6"	4/4+	3	6	1	1
Guerriero di Rohan	6"	3/4+	3	4	1	1
Staffetta di Rohan	6"	3/3+	3	4	1	1

I Regni Caduti

Isengard

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Dunlandiano Capo	6"	4/4+	5	5	2	2	4	2	3	1
Gríma Vermilinguo	6"	2/4+	3	3	1	1	2	0	0	0
Lurtz	6"	5/4+	5	5	2	2	4	3	1	1
Mauhúr	8"	5/4+	5	5	3	2	4	2	1	1
Orco Capitano	6"	4/5+	4	5	2	2	3	2	1	1
Saruman	6"	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3
Sharkey	6"	4/4+	4	4	1	2	4	1	4	1
Sharku	6"	4/5+	4	5	2	2	3	3	1	1
Thrydan Wolfsbane	6"	4/4+	5	5	2	2	4	3	2	2
Uglúk	6"	5/4+	5	5	2	2	4	3	1	1
Uruk-hai Capitano	6"	5/4+	5	5	2	2	4	2	1	1
Uruk-hai Sciamano	6"	4/4+	4	4	1	2	4	1	3	1
Verme	6"	2/4+	3	3	1	1	2	0	0	0
Vraskû	6"	5/3+	5	5	2	2	4	3	1	1

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
Carica da Demolizione	0"	-	-	7	-	3	-
Cavalcawarg	6"	3/5+	3	4	1	1	2
Dunlandiano Guerriero	6"	3/4+	4	4	1	1	3
Orco Guerriero	6"	3/5+	3	4	1	1	2
Ruffiano	6"	3/4+	3	3	1	1	2
Troll di Isengard	6"	6/5+	6	8	3	3	4
Uomo Selvaggio del Dunland	6"	3/4+	3	3	1	1	3
Uruk-hai Berserker	6"	4/4+	4	6	2	1	7
Uruk-hai Esploratore	6"	4/4+	4	4	1	1	3
Uruk-hai Guerriero	6"	4/4+	4	5	1	1	3
Uruk-hai Selvaggio	6"	4/4+	4	5	2	1	5

Armi d'assedio	Forza	Difesa	Ferite
Balista d'Assalto di Isengard	(9)	10	4



Harad e Umbar

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Corsaro Capitano	6"	5/4+	4	4	2	2	4	2	1	1
Corsaro Nostromo	6"	4/4+	4	4	2	2	3	0	0	1
Creatura Alata	12"	5/5+	6	6	2	3	3			
Creatura Alata bardata	12"	5/5+	6	7	2	3	3			
Creatura Alata cornuta	12"	5/5+	7	6	2	3	3			
Dalamyr, Amm. di Umbar	6"	5/3+	4	4	3	2	4	1	1	3
Haradrim Capo	6"	4/4+	4	5	2	2	4	2	1	1
Haradrim Re	6"	5/4+	4	5	2	2	5	2	2	1
Haradrim Sorvegliante	6"	4/4+	4	5	2	2	3	2	1	1
Hâsharin	6"	5/3+	4	4	3	2	4	1	1	3
Il Cavaliere di Umbar	6"	5/4+	4	8	1	1	6	3	14	2
Il Re d'Oro di Abrakhân	6"	4/4+	4	5	4	4	4	2	6	2
Il Traditore	6"	5/4+	4	8	1	1	6	2	14	2
Mahûd Capo Soggiogatore	6"	4/3+	4	5	2	2	5	3	2	2
Mahûd Capotribù	6"	4/3+	5	5	2	2	3	2	1	1
Mahûd Re	6"	5/3+	5	5	2	2	4	2	2	1
Mûmak da Guerra dell'Harad	*	4/5+	9	7	3	10	2			
-Howdah	-	-	-	9	-	5	-			
Suladân il Lord Serpente	6"	5/4+	4	5	3	3	5	3	3	1

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
Cavaliere del Serpente	6"	4/4+	3	4	1	1	3
Corsaro Balestriere	6"	4/4+	3	3	1	1	3
Corsaro di Umbar	6"	4/4+	3	3	1	1	3
Corsaro Predone	6"	5/4+	3	4	2	1	3
Guardia del Serpente	6"	4/4+	3	4	1	1	3
G. Mercenaria di Abrakhân	6"	4/4+	4	4	1	1	3
Guardiano di Kârna	6"	4/3+	3	4	2	1	3
Haradrim Guerriero/Predone	6"	3/4+	3	4	1	1	3
Mahûd Guerriero/Predone	6"	3/4+	4	5	1	1	2
Mezzo Troll del Lontano Harad	6"	5/6+	5	6	2	2	2
Númenóreano Nero	6"	4/4+	3	6	1	1	4

I Reami dell'Est

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Amdûr, Signore delle Lame	6"	6/4+	4	6	2	2	4	3	1	1
Capo del Khand	6"	5/4+	4	5	2	2	4	2	1	1
Creatura Alata	12"	5/5+	6	6	2	3	3			
Creatura Alata bardata	12"	5/5+	6	7	2	3	3			
Creatura Alata cornuta	12"	5/5+	7	6	2	3	3			
Esterling Capitano	6"	4/4+	4	6	2	2	4	2	1	1
Esterling Cavaliere Dragone	6"	5/4+	4	6	3	2	4	2	0	0
Esterling Sacerdote Guerriero	6"	3/4+	3	5	1	2	4	1	3	1
Khamûl l'Esterling	6"	5/4+	4	8	1	1	6	2	12	2
Re del Khand	6"	6/4+	4	6	2	2	5	2	2	1
- Carro	10"	0	3	7	0	3	0			

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
Auriga del Khand	6"	4/4+	3	4	1	1	3
Cavaliere del Khand	6"	4/4+	3	4	1	1	3
Esterling Catafratto	6"	3/4+	3	6	1	1	3
Esterling Guerriero	6"	3/4+	3	5	1	1	3
Guerriero del Khand	6"	4/4+	3	4	1	1	3

Moria e Angmar

Moria

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Ashrâk	5"	2/5+	3	4	1	2	3	1	3	1
Drago di Caverna	8"	6/5+	7	7	3	6	4	1	3	1
Dragone	6"	7/2+	7	7	4	7	4	3	3	3
Drûzhag l'Evocabestie	5"	3/5+	3	4	1	2	4	2	5	2
Durbûrz, il Re dei Goblin di Moria	5"	4/5+	4	6	2	2	4	3	2	2
Goblin di Moria Capitano	5"	3/5+	4	5	2	2	3	2	1	1
Goblin di Moria Sciamano	5"	2/5+	3	4	1	2	3	1	3	1
Grôblog	5"	3/5+	4	6	2	2	3	3	1	1
Il Balrog	6"	10/3+	9	9	4	10	7	0	10	0
L'Osservatore nell'Acqua	4"	6/3+	6	6	6	6	2	1	5	1
Regina dei Ragni	10"	6/6+	6	4	2	3	4	2	3	0
-Prole	6"	2/6+	3	3	1	1	2			
Scudonero di Gundabad Capitano	5"	3/5+	5	6	2	2	4	2	1	1
Scudonero di Gundabad Sciamano	5"	2/5+	3	4	1	2	4	1	3	1
Warg Selvaggio Capo	10"	5/5+	6	5	2	3	3	1	3	1

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
Abitatore dell'Oscurità	8"	7/3+	5	5	3	3	7
Goblin di Moria Guerriero	5"	2/5+	3	4	1	1	2
Goblin di Moria Predatore	5"	3/4+	3	4	1	1	2
Ragno Gigante	10"	4/6+	5	3	2	2	3
Sciame di Pipistrelli	12"	1/5+	3	3	2	4	2
Scudonero di Gundabad	5"	2/5+	4	6	1	1	3
Scudonero di Gundabad Tamburino	5"	2/5+	4	5	1	1	3
Tamburo dei Goblin di Moria	-	-/-	-	10	-	-	3
-Goblin di Moria Tamburino	5"	2/5+	3	4	1	1	
Troll di Caverna	6"	6/5+	6	6	3	3	
Warg Predatore	10"	3/5+	4	5	3	3	
Warg Selvaggio	10"	3/5+	4	4	1	1	

Angmar

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V
Buhrdûr, Troll Capo	6"	6/4+	6	6	3	3	4	3	1
Creatura Alata	12"	5/5+	6	6	2	3	3		
Creatura Alata bardata	12"	5/5+	6	7	2	3	3		
Creatura Alata cornuta	12"	5/5+	7	6	2	3	3		
Fantasma	6"	1/4+	1	8	1	3	1	0	3
Fantasma dei Tumuli	6"	3/4+	2	7	1	1	6	0	5
Gûlavhar, il Terrore di Arnor	12"	6/4+	8	5	*	4	*	3	3
Il Corrotto	6"	5/4+	4	8	1	1	6	1	12
Il Dwimmerlaik	6"	5/4+	4	8	1	1	6	0	16
Il Re degli Stregoni di Angmar	6"	5/4+	4	8	1	1	6	0-3	10-20
Orco Capitano	6"	4/5+	4	5	2	2	3	2	1
Orco Sciamano di Angmar	6"	3/5+	3	5	1	2	3	1	3

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe
Cavalcawarg	6"	3/5+	3	4	1	1
Orco Battitore	6"	3/4+	3	3	1	1
Orco Guerriero	6"	3/5+	3	4	1	1
Spettro	6"	2/4+	3	5	1	1
Troll di Caverna	6"	6/5+	6	6	3	3



MORDOR

Mordor

Eroi	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Castellano di Dol Guldur	6"	5/4+	5	7	2	1	6	0	12	0
Creatura Alata	12"	5/5+	6	6	2	3	3			
Creatura Alata bardata	12"	5/5+	6	7	2	3	3			
Creatura Alata cornuta	12"	5/5+	7	6	2	3	3			
Drago di Caverna	8"	6/5+	7	7	3	6	4	1	3	1
Dragone	6"	7/2+	7	7	4	7	4	3	3	3
Gollum	6"	4/5+	4	4	2	2	4	1	0	1
Gorbag, Orco Capitano	6"	4/5+	4	5	2	2	3	3	1	1
Gothmog, Luogotenente di Morgul	6"	5/5+	4	6	3	3	5	3	3	3
Grishnákh, Orco Capitano	6"	4/5+	4	5	2	2	3	3	1	1
Guardia Nera Capitano	6"	5/4+	5	7	2	2	4	2	1	1
Guardia Nera Tamburino	6"	4/4+	5	5	1	1	4	0	0	1
Il Cavaliere di Umbar	6"	5/4+	4	8	1	1	6	3	14	2
Il Corrotto	6"	5/4+	4	8	1	1	6	1	12	1
Il Dwimmerlaik	6"	5/4+	4	8	1	1	6	0	16	2
Il Maresciallo Oscuro	6"	6/4+	4	8	1	1	6	2	12	2
Il Necromante	6"	7/4+	6	8	1	1	6	3	25	*
Il Re degli Stregoni di Angmar	6"	5/4+	4	8	1	1	6	0-3	10-20	0-3
Il Signore delle Ombre	6"	5/4+	4	8	1	1	5	2	14	2
Il Traditore	6"	5/4+	4	8	1	1	6	2	14	2
Kardûsh il Piromane	6"	3/5+	3	4	2	1	3	1	3	1
Khamûl l'Esterling	6"	5/4+	4	8	1	1	6	2	12	2
La Bocca di Sauron	6"	4/4+	4	5	2	2	4	1	4	1
L'Immortale	6"	5/4+	4	8	1	1	6	2	20	0
Númenóreano Nero Maresciallo	6"	5/4+	4	6	2	2	5	2	1	1
Orco Capitano	6"	4/5+	4	5	2	2	3	2	1	1
Orco del Morannon Capitano	6"	4/5+	5	6	2	2	3	2	1	1
Orco di Mordor Schiavista	6"	4/5+	4	5	2	2	3	2	1	1
Orco di Mordor Sciamano	6"	3/5+	3	5	1	2	3	1	3	1
Orco Tamburino	6"	4/5+	4	5	1	1	3	0	0	1
Regina dei Ragni	10"	6/6+	6	4	2	3	4	2	3	0
-Prole	6"	2/6+	3	3	1	1	2			
Sauron, l'Oscuro Signore	6"	9/4+	8	10	3	5	7	3	6*	*
Shagrat, Capitano di Cirith Ungol	6"	5/4+	5	5	2	2	4	3	1	1
Shagrat, Capoguerra di Cirith Ungol	6"	5/4+	5	7	3	3	4	3	3	3
Shelob	10"	7/6+	7	7	1	6	4	0	6	0
Spettro dell'Anello	6"	5/4+	4	8	1	1	6	0-2	7-14	0-2
Troll di Mordor Capo	6"	7/5+	7	8	3	3	4	2	1	1
Uruk-hai di Mordor Capitano	6"	5/4+	5	5	2	2	4	2	1	1

Guerrieri	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
Cacciatore di Morgul	6"	3/5+	4	4	2	1	3
Cavalcawarg	6"	3/5+	3	4	1	1	2
Cavaliere di Morgul	6"	4/4+	3	6	1	1	4
Grande Bestia di Gorgoroth	8"	3/6+	6	7	3	4	2
Guardia Nera di Barad-dûr	6"	4/4+	5	6	1	1	3
Númenóreano Nero	6"	4/4+	3	6	1	1	4
Orco Battitore	6"	3/4+	3	3	1	1	2
Orco del Morannon	6"	3/5+	4	5	1	1	2
Orco Guerriero	6"	3/5+	3	4	1	1	2
Ragno Gigante	10"	4/6+	5	3	2	2	3
Spettro	6"	2/4+	3	5	1	1	6
Troll di Mordor	6"	7/5+	7	7	3	3	3
Uruk-hai di Mordor	6"	4/4+	4	4	1	1	3

Armi d'assedio	Forza	Difesa	Ferite
Arco d'Assedio di Mordor	(9)	10	3
Catapulta da Guerra di Mordor	(10)	10	4

* *Questi modelli hanno regole speciali che influiscono sulle loro caratteristiche: consulta il relativo supplemento* del Signore degli Anelli *o il regolamento* dello Hobbit: un viaggio inaspettato *per ulteriori informazioni.*



Riassunto delle regole



"'Beh! Eccoci qua!' disse Thorin. 'E suppongo che dobbiamo ringraziare la nostra buona stella e il signor Baggins'".

Thorin Scudodiquercia, Un'accoglienza calorosa

Sequenza del turno

1. Fase di Iniziativa
2. Fase di Movimento
3. Fase di Tiro
4. Fase di Combattimento
5. Fase Fine

Tabella di conversione delle misure

In questo regolamento tutte le distanze sono misurate in pollici, mentre nel Gioco di battaglie strategiche *del Signore degli Anelli* figurano in pollici e in centimetri. Se desideri utilizzare questi ultimi, moltiplica la distanza in pollici per 2,5 ed otterrai la distanza corrispondente in centimetri.

Tabella di conversione delle misure

Distanza in pollici (")	Distanza in centimetri
1"	2,5 cm
2"	5 cm
3"	7,5 cm
4"	10 cm
5"	12,5 cm
6"	15 cm
7"	17,5 cm
8"	20 cm
9"	22,5 cm
10"	25 cm
11"	27,5 cm
12"	30 cm
18"	45 cm
24"	60 cm

Nota che questa tabella di conversione potrebbe dare equivalenze leggermente differenti rispetto a quelle presenti nei volumi più vecchi. In caso di discrepanza, usa i valori presentati qui.

Fase di Iniziativa

Entrambi i giocatori spareggiano per determinare a chi va il primo turno. Il giocatore che ottiene il risultato più alto inizia. Se il risultato è un pareggio, l'iniziativa va al giocatore che non l'aveva nel turno precedente.

Fase di Movimento

Partendo da chi ha l'iniziativa, i giocatori muovono i propri modelli a turno. Il giocatore con l'iniziativa muove per primo tutti i propri modelli, poi l'altro giocatore fa lo stesso con i suoi.



Un modello non può muoversi se si trova a contatto di basetta con uno o più nemici quando giunge il suo turno.

Alla fine della fase di Movimento, i modelli ingaggiati in combattimento con modelli nemici (ovvero a contatto di basetta con essi) devono essere divisi a coppie in Scontri singoli, ciascuno dei quali è separato leggermente da quelli circostanti.

Appaiare i modelli in Scontri

- Quando un modello può essere assegnato a vari Scontri, il giocatore che ha l'iniziativa in quel turno sceglie a quale.
- Se possibile i modelli sono sempre ripartiti in Scontri uno contro uno; quelli rimasti si uniscono contro i nemici con cui sono a contatto di basetta, in combattimenti multipli.
- Quando un modello può essere assegnato a diversi Scontri per creare combattimenti multipli, il giocatore che ha l'iniziativa in quel turno sceglie a quale si unisce.
- Un combattimento multiplo non può mai coinvolgere più modelli di entrambe le fazioni. Può essere 1 contro 1, 1 contro 2, anche 1 contro 6, ma mai 2 contro 2 o 5 contro 3.

Cariche e zone di controllo

- Gran parte dei modelli ha una zona di controllo di 1" attorno alla basetta.
- I modelli a contatto di basetta con uno o più modelli nemici non hanno una zona di controllo.
- Solo un modello alla carica può entrare nella zona di controllo di un modello nemico.
- Un modello alla carica deve terminare il movimento a contatto di basetta con il primo modello nella cui zona di controllo è entrato.



Terreno accidentato

- Il terreno accidentato comprende aree di terreno sconnesso, come sottobosco e pietraie.

- I modelli si muovono attraverso il terreno accidentato a metà della velocità. Un modello che si è mosso di 1" in esso si considera aver usato 2" del proprio Movimento.

- L'unica eccezione sono i modelli di Cavalleria, che si muovono invece a un quarto della velocità. Un modello di Cavalleria che si è mosso di 1" in un terreno accidentato si considera aver usato 4" del proprio Movimento.

Scavalcare gli ostacoli

Per determinare se un modello riesce a Scavalcare un ostacolo, confronta la sua altezza con quella dell'ostacolo. Nel caso della Cavalleria usa l'altezza della cavalcatura, non quella dell'intero modello.

- Se un modello desidera superare un ostacolo più alto di metà della sua altezza, deve tirare sulla tabella per Scavalcare e applicare il risultato.

- Se un modello di Cavalleria ottiene 1 sulla tabella per Scavalcare, tira un ulteriore D6. Con 1 il cavaliere viene Buttato a terra (vd. tabella del Disarcionamento).

- Se un modello desidera superare un ostacolo più basso di metà della sua altezza, può farlo senza tirare sulla tabella.

Scendere

Un modello può cercare di saltare giù da un dislivello invece di calarsi Confronta la sua altezza con quella dell'ostacolo; nel caso della Cavalleria usa l'altezza della cavalcatura, non quella dell'intero modello.

- Se un modello Scende da una distanza uguale o minore della propria altezza può farlo senza penalità.

- Se un modello Scende da una distanza maggiore della sua altezza subisce danni da caduta (vedi a destra).

Saltare gli spazi vuoti

Per determinare se un modello riesce o meno a Saltare uno spazio vuoto, confronta la sua altezza con la larghezza della fenditura. Nel caso della Cavalleria usa l'altezza della cavalcatura, non quella dell'intero modello.

- Un modello può cercare di Saltare una fenditura (come un precipizio o lo spazio fra due passerelle) se questa non è più larga del doppio della sua altezza. Tira sulla tabella per Saltare e applica il risultato.

- Se un modello di Cavalleria ottiene 1 sulla tabella per Saltare, tira un ulteriore D6. Con 1 il cavaliere viene Buttat a terra (vd. tabella del Disarcionamento). Ciò avviene dop aver collocato il modello in fondo alla fenditura.

- Un modello non può tentare di Saltare uno spazio vuoto più largo del doppio della sua altezza.

Scalare

- La Cavalleria non può Scalare.

- Un modello può tentare di Scalare verso l'alto o il basso, sempre che ci siano appigli o mezzi per farlo; tale movimento è sempre considerato avere luogo in un terreno accidentato.

- Per Scalare, un modello deve muoversi fino a toccare l'ostacolo da superare o da cui scendere. Poi tira sulla tabella per Scalare e applica il risultato.

Cadere

- Un modello può Cadere mentre Salta, Scala o Scende.

- In tal caso colloca il modello Steso alla base della fenditura che stava provando a saltare o dell'ostacolo che stava scalando

- Il modello subisce un colpo a Fo3 più un colpo addizionale a Fo3 per ogni pollice di cui la caduta supera la sua altezza. Nel caso di un modello di Cavalleria, è la cavalcatura a subire tali colpi; tuttavia, se resta uccisa, il cavaliere subisce lo stesso numero di colpi della cavalcatura, deve tirare sulla tabella del Disarcionamento e applicare il risultato.

Tabella per Saltare

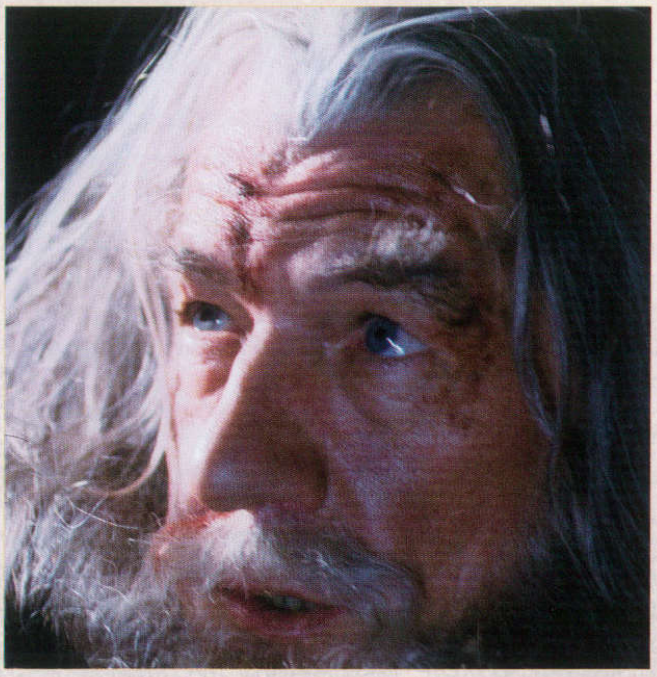
D6	Risultato
1	**Inciampa e fallisce** Il tentativo di Saltare va terribilmente storto. Il modello precipita in fondo alla fenditura e subisce un danno da caduta come descritto in alto.
2-5	**Riesce** Il modello riesce a Saltare; collocalo a contatto di basetta con l'altra parte della fenditura. Il modello non può muoversi ulteriormente in questa fase di Movimento.
6	**Supera senza sforzo** Il modello salta in modo perfetto; collocalo dall'altro lato. Può anche completare il movimento fino alla distanza massima rimastagli (naturalmente devi sottrarre il movimento usato per oltrepassare la fenditura).

Tabella per Scavalcare

D6	Risultato
1	**Inciampa e fallisce** Il modello non attraversa l'ostacolo ed il suo movimento per questo turno termina.
2-5	**Riesce** Il modello si inerpica e raggiunge l'altro lato. Collocalo dall'altra parte dell'ostacolo con la basetta a contatto con esso. Il modello non può muoversi ulteriormente in questa fase di Movimento.
6	**Supera senza sforzo** Il modello salta l'ostacolo con agevolezza e può completare il proprio movimento fino alla distanza massima (naturalmente devi sottrarre il movimento usato per attraversare l'ostacolo).

Tabella per Scalare

D6	Risultato
1	**Cade** Il modello scivola e cade e viene collocato Steso in fondo alla superficie che cercava di scalare. Se il modello aveva iniziato la scalata al livello del terreno non subisce ulteriore danno, ma se era più in alto potrebbe subire danno da caduta (vd. sopra).
2-5	**Continua a scalare** Il modello si arrampica in linea retta verso l'alto fino alla propria distanza massima di movimento o la cima. Non può muoversi ulteriormente in questa fase di Movimento.
6	**Ascesa rapida** Il modello si arrampica in linea retta verso l'alto fino alla propria distanza massima di movimento o la cima. Nell'ultimo caso può completare il movimento fino alla distanza massima rimastagli (naturalmente devi sottrarre il movimento già usato per Scalare).



'Il povero signor Baggins non aveva mai fatto molta pratica nell'arrampicarsi sugli alberi, ma essi lo issarono...'

Mosche e ragni



Fase di Tiro

Cominciando da chi ha l'iniziativa, i giocatori fanno a turno a tirare con i propri modelli. Prima il giocatore con l'iniziativa tira con tutti i propri modelli, poi l'altro giocatore fa lo stesso con i suoi.

Un modello può tirare se:

- Possiede un'arma a distanza.
- Non è ingaggiato in combattimento, ha un modello nemico entro la sua linea di vista e in gittata dell'arma a distanza. Se ci sono uno o più modelli nemici in gittata e in linea di vista, scegline uno come bersaglio.
- Nella precedente fase di Movimento non si è mosso abbastanza da impedire di tirare con l'arma a distanza (vedi la tabella delle Armi da tiro per dettagli).

Tirare per Colpire

Quando un modello effettua un attacco da tiro, tira un D6. Se il risultato è uguale o maggiore del valore di Tiro del modello, è andato a segno: tira per Ferire. Altrimenti l'attacco manca e non ci sono effetti.

Tirare per Ferire

Quando tiri per Ferire, confronta la Forza dell'arma a distanza e la Difesa del bersaglio sulla tabella per Ferire. Tira un D6. Se il risultato eguaglia o supera quello indicato nella tabella, il modello viene ferito: riduci le sue Ferite rimanenti di 1 e se viene ridotto a 0 Ferite rimuovilo. Se il risultato è minore di quello mostrato nella tabella il colpo non ha effetto.

Se la tabella per Ferire mostra due risultati, devi tirare due volte. La Ferita viene inflitta solo se il primo tiro eguaglia o supera il primo numero indicato e il secondo eguaglia o supera il secondo numero indicato. Se uno qualsiasi dei due è minore del numero indicato, il colpo non ha effetto.

Frapposizione

Se, quando un modello tira, ci sono altri modelli o terren (ostruzioni) fra esso e il bersaglio, deve effettuare un test di Frapposizione per ciascuno di questi in traiettoria.

- Tira un D6 e consulta la tabella della Frapposizione. Cerc il tipo di ostruzione che si Frappone e il risultato ad esso associato. Se il tiro eguaglia o supera il risultato mostrato nella tabella, il colpo ha evitato l'ostruzione. Ora puoi tirare per la successiva o, se non ve ne sono altre, per Ferire il bersaglio.
- Se un qualsiasi tiro sulla tabella della Frapposizione è minore del risultato richiesto, il colpo centra l'ostruzione e viene scartato, a meno che:
  - L'ostruzione non sia un modello, nel qual caso tira per Ferire contro di esso.
  - L'ostruzione non sia un modello ingaggiato in combattimento, nel qual caso tira un D6. Con un risultato di 1-3 viene colpito il modello del Male più vicino al tiratore; con 4-6 viene colpito il modello del Bene più vicino al tiratore.

Modelli e terreni a contatto di basetta con un modello che tira non vengono mai considerati Frapposti.

I modelli del Bene non possono effettuare un attacco da tiro se un altro modello del Bene (o un combattimento che coinvolge un altro modello del Bene) si trova in Frapposizione.

Tabella della Frapposizione

Ostruzione	Risultato
Fortificazioni apposite, grosse formazioni rocciose, porte e finestre.	5+
Muri, rocce, tronchi, recinzioni robuste e modelli.	4+
Recinzioni fragili, cespugli, boscaglia ed erba alta.	3+



Tirare sulla Cavalleria

- Quando si tira su un modello di Cavalleria, la cavalcatura è sempre considerata Frapporsi davanti al cavaliere.
- Se il cavaliere viene ucciso, la cavalcatura deve effettuare un test di Coraggio o venire rimossa come perdita. Se lo supera, sostituisci il modello con la cavalcatura senza cavaliere.
- Se la cavalcatura viene uccisa, il cavaliere deve tirare immediatamente sulla tabella del Disarcionamento ed applicare il risultato. Se sopravvive, colloca una sua versione a piedi a contatto di basetta con il modello di Cavalleria e poi rimuovi quest'ultimo.

Tabella delle Armi da Tiro

NOME	GITTATA	FORZA	SPECIALE
Arco	24"	2	
Balestra	24"	4	Muovi o Tira
Arco dei Nani	18"	3	
Arco degli Elfi	24"	3	
Grande arco	24"	4	
Arco degli Orchi	18"	2	
Arco corto	18"	2	
Fionda	12"	1	
Giavellotto	8"	3	Lanciato
Arma da lancio	6"	3	Lanciata



Molte di queste armi hanno regole addizionali che influenzano il loro utilizzo. Per le regole complete di tali armi vedi la sezione Armi da tiro (pagina 71).

Fase di Combattimento

Gli Scontri si risolvono uno ad uno, nell'ordine scelto da chi ha l'iniziativa. Uno Scontro si divide in quattro fasi:

1. **Duello.** I giocatori determinano il vincitore tirando un numero di dadi uguale agli Attacchi totali dei propri modelli. La fazione con il risultato del singolo D6 più alto vince. Se i risultati più alti sono uguali, vince la fazione con il maggior valore di Maestria. Se anche questo è in parità, tira un D6. Con 1-3 vince il Male; con 4-6 vince il Bene.

2. **Lo sconfitto Arretra.** I modelli sconfitti devono Arretrare di 1". Quelli che non possono sono Intrappolati.

3. **Il vincitore sferra i Colpi.** I modelli vincitori tirano ora per Ferire, sferrando un Colpo per ogni Attacco sul profilo. Il giocatore che li controlla può dividere i Colpi fra i nemici sconfitti nello Scontro come meglio crede.

Confronta la Forza del vincitore e la Difesa del bersaglio sulla tabella per Ferire. Tira un D6. Se il risultato eguaglia o supera quello indicato sulla tabella, il modello viene Ferito: riduci le sue Ferite rimanenti di 1. Se il risultato è minore di quello mostrato nella tabella il colpo non ha effetto.

Se la tabella per Ferire mostra due risultati, devi tirare due volte. La Ferita viene inflitta solo se il primo tiro eguaglia o supera il primo numero indicato e il secondo eguaglia o supera il secondo numero indicato. Se uno qualsiasi dei due è minore del numero indicato, il colpo non ha effetto.

4. **Rimuovi le perdite.** Ogni modello ridotto a 0 Ferite viene rimosso dal gioco come perdita.

Modelli Intrappolati

Se un modello non può Arretrare di 1" è Intrappolato. Ogni Colpo contro un modello Intrappolato viene raddoppiato: tira due volte per Ferire per ciascuno. Se il modello Intrappolato sopravvive, l'attaccante deve Arretrare di 1".

Cavalleria negli Scontri

- Un modello di Cavalleria alla carica ingaggiato solo con Fanteria ottiene un Attacco addizionale per tutto lo Scontro, tranne se sta combattendo attraverso una barriera.

- Un modello di Cavalleria alla carica che combatte solo Fanteria e che vince uno Scontro Stende anche i modelli sconfitti dopo che sono Arretrati.

- Un modello che sferra un Colpo su un modello di Cavalleria deve decidere se colpire cavaliere o cavalcatura. Se dispone di più di un Colpo, può dividerli fra i due.

Fase Fine

In questa fase, rimuovi gli effetti che durano fino alla fase Fine e sgombra il campo da segnalini e dadi sparsi.

Modelli Stesi

- I modelli possono Stendersi volontariamente o venire Stesi contro la loro volontà. Quando accade, sdraia con attenzione il modello sul fianco nel punto dove stava.

- Un modello in piedi può Stendersi al costo di metà della sua distanza massima di movimento.

- Un modello Steso può Alzarsi al costo di metà della sua distanza massima di movimento.

- Un modello Steso non ha una zona di controllo.

- I modelli Stesi non possono caricare.

- I modelli Stesi non sferrano Colpi se vincono uno Scontro.

- I modelli Stesi possono essere caricati. Per completare la carica, un modello nemico deve muoversi di modo che la sua basetta tocchi un qualsiasi punto del modello Steso.

- Gli altri modelli possono Scavalcare quelli Stesi. Muovi il modello che Scavalca il più vicino possibile a quello Steso, ma non a contatto con esso. Poi tira sulla tabella per Scavalcare e applica il risultato, lasciando sempre uno spazio fra i modelli.

Test di Coraggio

Un test di Coraggio si effettua tirando 2D6 e aggiungendo il valore di Coraggio del modello (nel caso della Cavalleria usa quello del cavaliere, non della cavalcatura). Se il totale è 10 o più il test è superato e non ci sono effetti negativi. In caso contrario è fallito, con le conseguenze elencate. Un modello deve effettuare un test di Coraggio se:

- Tenta di caricare un modello con la regola speciale Terrore. Se fallisce, in questa fase non può muoversi.

- È una cavalcatura separata dal proprio cavaliere. Se fallisce il modello viene rimosso come perdita. Le cavalcature con 0 Attacchi o 0 Coraggio falliscono automaticamente questo tipo di test di Coraggio.

- All'inizio del suo movimento, se la sua armata è in Rotta Se fallisce viene rimosso dal gioco come perdita.

- Vi viene costretto da una regola specifica; in tal caso le conseguenze vengono specificate dalla regola stessa.

Test di Coraggio Multipli

Un modello che supera un test di Coraggio supera automaticamente ogni test di Coraggio causato dalla stessa regola speciale più avanti nel turno (anche se provocato da modelli diversi).

Eroi

Possanza

Un Eroe può spendere un punto Possanza per modificare uno dei suoi tiri di dado di +1 o -1, o per dichiarare un'azion eroica. Non può portare un risultato a più di 6 o meno di 1 in questo modo. Possono essere modificati i seguenti tiri:

- Su tabelle per Scavalcare, Saltare, Scalare, Disarcionament

- Per Colpire, test di Frapposizione e per Ferire con attacch da tiro*.

- Tiri Duello e per Ferire* in uno Scontro.

- Test di Coraggio.

- Test per lanciare poteri magici e Resistere.

- Tiri Fato.

*Nota che se sono necessari due tiri per Ferire ciascun punto Possanza speso li influenza entrambi. Per esempio, un tiro per Ferire di 6/4 diviene 5/3 con un punto Possanz

Volontà

La Volontà può essere spesa per le seguenti azioni:

- Lanciare poteri magici (vd. Poteri magici).

- Resistere a poteri magici (vd. Poteri magici).

- Modificare test di Coraggio: per ciascun punto Volontà spes il Coraggio del modello migliora di 1 per la durata del test.

Fato

- Quando un modello subisce una Ferita può spendere un punto Fato per tentare di evitarla.

- Tira un D6: con 4+ la Ferita non ha effetto. Con 1-3 il modell può usare un altro punto Fato per ritirare. Se non ne ha più o sceglie di non spenderne altri subisce la Ferita normalmente.

- Se una regola speciale indica che un attacco infligge più di un Ferita, o che uccide il modello sul colpo, indipendentemente da quante Ferite gli rimangano, un singolo successo sul tiro Fato previene tutto il danno di ciascuna Ferita inflitta, a men che non sia specificato diversamente. Un modello ferito due volte deve ottenere due successi sui tiri Fato e così via.

Azioni Eroiche

Un Eroe può dichiarare un'azione eroica all'inizio di qualunque fase; ciascun tipo può essere dichiarato solo all'inizio di una fase particolare, come mostrato sotto. Se Eroi di entrambe le fazioni desiderano dichiarare azioni eroiche, tira un D6 per determinare chi le effettua per primo: con 1-3 inizia il Male, con 4-6 il Bene. I giocatori poi fanno a turno a risolvere le proprie azioni eroiche fino a che non sono terminate.

Movimento Eroico (fase di Movimento)

Se un Eroe dichiara un Movimento Eroico si muove prima degli altri modelli. Se urla 'Con Me!', anche tutti i modelli amici entro 6" da lui (prima che si muova) possono muoversi come parte dell'azione eroica. Se l'Eroe viene caricato prima che il Movimento Eroico sia stato risolto, l'azione è cancellata e il punto Possanza perduto.

Marcia Eroica (fase di Movimento)

Se un Eroe dichiara una Marcia Eroica aggiunge 3" al proprio Movimento se a piedi (o 5" se in arcione), ma non può caricare nella stessa fase di Movimento. Se urla 'A Passo di Corsa!', anche tutti i modelli amici entro 6" da lui (prima che si muova) aggiungono 3" al proprio Movimento se a piedi (o 5" se in arcione), ma non possono caricare in quella fase di Movimento.

Concentrazione Eroica (fase di Movimento)

Un Eroe che dichiara una Concentrazione Eroica usa la versione Concentrata di qualsiasi potere magico che lancia in quel turno.

Tiro Eroico (fase di Tiro)

Se un Eroe dichiara un Tiro Eroico, tira prima degli altri modelli. Può dichiarare un Tiro Eroico se non ha un'arma a distanza, ma non se è ingaggiato in combattimento. Se urla 'Scoccate!', anche tutti i modelli amici entro 6" da lui possono tirare come parte dell'azione eroica.

Precisione Eroica (fase di Tiro)

Un Eroe che dichiara Precisione Eroica può ripetere i test di Frapposizione falliti quando tira in quella fase di Tiro. Può usare Precisione Eroica se non ha un'arma a distanza, ma non se è ingaggiato in combattimento. Se urla 'Mirate!', anche tutti i modelli amici entro 6" da lui ripetono i test di Frapposizione falliti in quella fase di Tiro.

Combattimento Eroico (fase di Combattimento)

Se un Eroe dichiara un Combattimento Eroico, lo Scontro in cui è coinvolto viene risolto per primo. Inoltre, se tutti i nemici in quello Scontro vengono uccisi, l'Eroe e tutti i modelli amici in quello Scontro possono immediatamente muoversi ancora. Se questo movimento viene usato per caricare nuovi nemici, i modelli alla carica combattono di nuovo nell'ordine consueto.

Colpo Eroico (fase di Combattimento)

Un Eroe che usa un Colpo Eroico migliora il proprio valore di Maestria di D6 (fino a un massimo di 10) per il resto della fase. Questo bonus si applica prima di risolvere ogni altro effetto (come il potere magico Mesmerismo).

Mostri e Attacchi Brutali

Se un Mostro vince uno Scontro, il giocatore che lo controlla può risolvere i suoi Colpi come di consueto o scegliere di usare un Attacco Brutale, selezionato dalla lista seguente o dal profilo del Mostro.

Dilaniare

- Il Mostro sferra tutti i propri Colpi contro un singolo modello nemico nello Scontro, sostituendo la Difesa del nemico con la Forza ai fini dei tiri per Ferire.

Lanciare

- Scegli un modello nemico nello Scontro la cui Forza sia minore di quella del Mostro.

- Entrambi i modelli tirano poi un D6 e aggiungono la propria Forza. Se il totale del modello nemico è minore, viene lanciato per un numero di pollici uguale alla differenza fra i totali.

- Tutti i modelli attraversati subiscono un colpo a Fo3 e vengono Stesi; quello lanciato subisce un colpo a Fo3 per ogni modello attraversato ed uno a Fo6 alla fine di questo movimento. Viene poi Steso. Se colpisce un ostacolo, subisce un colpo a Fo6 e si ferma.

Respingere

- Respingere non può essere usato se il Mostro sta prendendo parte a un Combattimento Eroico.

- Tutti i modelli nemici coinvolti nello Scontro devono Arretrare di 3", invece di 1". Il Mostro può poi muoversi di D6". Se carica, combatte ancora nell'ordine consueto, ma non può utilizzare Attacchi Brutali.

Cavalleria Mostruosa

Un modello di Cavalleria con Fo6 o superiore è classificato come Cavalleria Mostruosa e segue le normali regole per la Cavalleria, oltre a quelle qui elencate.

- Anche la Fanteria con Fo6 o superiore può essere Stesa dalla Cavalleria Mostruosa.

- La Cavalleria Mostruosa può anche Stendere un altro Mostro, ma solo se la Forza del modello di Cavalleria Mostruosa è più alta di quella del Mostro.

- La Cavalleria Mostruosa può Scaraventare a Terra i modelli di Cavalleria. Il cavaliere di una cavalcatura Scaraventata a Terra viene immediatamente considerato aver ottenuto un risultato Buttato a terra. La cavalcatura viene considerata come se il cavaliere fosse stato ucciso ed è Stesa.

- Quando si tira su un modello di Cavalleria Mostruosa, la cavalcatura si Frappone con 1-4, invece di 1-3 come farebbe normalmente.

- La Cavalleria Mostruosa può usare gli Attacchi Brutali.

Armi da combattimento

I modelli disarmati subiscono una penalità di -1 sia ai tiri Duello che a quelli per Ferire.

Le armi a una mano non concedono bonus né penalità negli Scontri.

Le armi a due mani concedono al portatore un bonus di +1 per Ferire (applicato a entrambi i tiri per Ferire, se sono due), ma infliggono una penalità di -1 al tiro Duello.

Alcune armi hanno anche regole opzionali. A meno che non sia specificato diversamente, se un modello usa una di queste abilità deve dichiararlo prima di effettuare il tiro Duello.

Colpo penetrante (asce e mazzapicchi)

Il portatore sferra i Colpi con +D3 alla Forza, ma subisce una penalità di -D3 alla Difesa per la durata dello Scontro.

Stordire (randelli e bastoni)

Dichiara che stai usando quest'abilità dopo che il modello ha vinto lo Scontro. Il portatore non tira per Ferire in questo Scontro. Scegli un modello nemico nello Scontro e tira un D6. Con 4+, Maestria e Attacchi della vittima sono ridotti a 1 fino alla fine del turno seguente.

Mulinare (mazzafrusti, sferze e fruste)

Un modello che Mulina riduce la propria Maestria a 1 per la durata dello Scontro. Se vince non sferra Colpi normalmente, ma infligge 1 Colpo ad ogni modello nemico nello Scontro.

Botta (martelli, mazze e magli)

Invece di sferrare Colpi, il modello sceglie un nemico nello Scontro. Entrambi i modelli tirano poi un D6 e aggiungono la loro Forza (chi sferra la Botta aggiunge un ulteriore +1 se ha un'arma a due mani con questa regola speciale). Se il totale di chi sferra la Botta è uguale o superiore, l'avversario viene Steso.

Finta (pugnali e spade)

Chi fa una Finta riduce la propria Maestria di D3 per la durata dello Scontro, ma ripete i tiri per Ferire pari a 1.

Armi da combattimento speciali

Lama elfica

Una lama elfica può essere usata come un'arma a una mano o a due mani. Inoltre, un modello con lama elfica ha sempre un vantaggio quando si determina chi vince uno Scontro in parità, a meno che anche l'avversario abbia una lama elfica: applica un bonus di +1 per determinare chi vince. Un modello del Bene con lama elfica vince quindi uno Scontro in parità con 3-6, invece del consueto 4-6.

Lancia pesante

Un modello di Cavalleria che combatte con lancia pesante ha un bonus di +1 per Ferire nel turno in cui carica.

Lance e picche

Un modello con lancia o picca non dev'essere a contatto di basetta con un nemico per combattere; può farlo se è a contatto di basetta con un modello amico ingaggiato in un Scontro (vd. p.69).



Armi a distanza

Il termine 'armi a distanza' copre una vasta gamma di armi, fra cui fionde, archi, archi degli Elfi e grandi archi, che funzionano tutte secondo gli stessi principi. Le principali differenze fra i vari tipi di arma si trovano nelle rispettive caratteristiche (vd. p.71). Nella maggior parte dei casi un modello può tirare nella fase di Tiro se non ha utilizzato più di metà della propria distanza massima di movimento nella fase di Movimento precedente.



Tabella per Ferire

DIFESA

FORZA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-	-
2	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-
3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6
4	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5
5	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4
6	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6
7	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6
8	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5
9	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5
10	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4

Tirare per Ferire

Confronta la Forza dell'arma con la Difesa del bersaglio. La cifra indica il risultato minimo necessario per Ferire. 6/4, 6/5 e 6/6 indicano che devi prima ottenere 6 su un singolo dado, seguito rispettivamente da un 4+, 5+ o da un altro 6 su un secondo dado. Un '–' indica che il modello non può Ferire quel bersaglio.



Poteri Magici

- Un modello con poteri magici può tentare di utilizzarne uno durante ciascuna delle sue fasi di Movimento.
- Un potere magico può essere utilizzato prima che il modello si muova, durante il movimento o alla fine di questo.
- Un modello ingaggiato in combattimento non può utilizzare poteri magici.
- Tutti i poteri magici hanno una gittata, indicata nel profilo del modello.
- Un potere magico che prende di mira un modello specifico richiede anche la linea di vista.
- Per lanciare un potere magico un modello deve spendere almeno un punto Volontà, poi tira un D6 per ciascun punto Volontà speso. Se almeno uno dei risultati eguaglia o supera il valore di lancio del potere magico, esso viene lanciato con successo e risolto (se il bersaglio non resiste).

Resistere a poteri magici

- Se un modello è bersaglio di un potere lanciato con successo, può cercare di resistere prima che il potere venga risolto.
- Per resistere a un potere magico, il modello spende un numero di punti Volontà e tira un numero di D6 equivalente. Se uno o più risultati eguagliano o superano il risultato più alto del tentativo di lancio, il modello resiste al potere ed esso non ha effetto.
- Se un potere magico prende di mira più modelli, uno di essi può cercare di resistere. Se il tentativo ha successo, nessuno dei bersagli viene influenzato dal potere magico.
- Se un modello di Cavalleria è bersaglio di un potere magico, il cavaliere oppure la cavalcatura può cercare di resistere (se uno dei due ha punti Volontà) ed entrambi subiscono gli effetti se il tentativo non riesce.

Durata degli incantesimi

- I poteri istantanei terminano non appena risolti.
- I poteri temporanei durano fino alla fase Fine del turno in cui vengono lanciati.
- I poteri del tipo esaurimento durano fino a che la Volontà del lanciatore non viene ridotta a 0 o finché questi non viene ucciso.

POTERE MAGICO	DURATA	EFFETTO	EFFETTO CONCENTRATO
Aura di Comando	Esaurimento	I modelli amici entro 6" superano automaticamente i test di Coraggio	Gittata aumentata a 12"
Aura di Spavento	Esaurimento	I modelli amici entro 6" incutono Terrore	Gittata aumentata a 12"
Aura Terrificante	Esaurimento	Chi lancia l'incantesimo incute Terrore	Chi vuole caricare il lanciatore deve effettuare il test di Coraggio con 3D6 e scartare il risultato più alto
Comando/ Obbligo	Temporaneo	Il lanciatore può muovere il bersaglio fino a metà del suo Movimento massimo, poi è Immobilizzato	Il bersaglio riduce i valori di Maestria e Attacchi a 1
Dardo Nero	Istantaneo	Il bersaglio subisce un colpo a Fo9	Il colpo infligge D3 Ferite
Esaurisci Volontà	Istantaneo	Il bersaglio perde D3+1 punti Volontà	Il bersaglio perde tutta la Volontà
Esilio	Istantaneo	Lo Spirito o il Nonmorto bersaglio subisce 1 Ferita	Il bersaglio subisce D3 Ferite
Folata Magica	Istantaneo	Bersaglio sbalzato di D6" e Steso. Anche ogni modello che si Frappone viene Steso. Il bersaglio subisce un colpo a Fo5 e gli altri modelli colpiti subiscono un colpo a Fo3	Il bersaglio subisce invece un colpo a Fo6 e gli altri modelli subiscono invece un colpo a Fo4
Fortifica lo Spirito	Esaurimento	Il bersaglio tira 2 dadi extra per resistere	Il bersaglio somma inoltre 1 al risultato più alto
Furia	Esaurimento	I modelli amici entro 6" superano automaticamente i test di Coraggio ed hanno un tiro Fato extra di 6+	Il tiro Fato aumenta a 5+
Il Tuo Bastone è Rotto!	Istantaneo	Il bastone del bersaglio è rotto	Il bersaglio subisce anche un colpo a Fo7
Immobilizzamento/ Mesmerismo	Temporaneo	Il bersaglio non può muoversi, tirare, sferrare Colpi e dimezza i propri valori di M e A	I valori di M e A del bersaglio vengono ridotti a 1
Ira della Natura	Istantaneo	I modelli nemici entro 6" vengono Stesi	I modelli nemici entro 6" subiscono anche un colpo a Fo2
Luce Accecante	Temporaneo	I colpi al lanciatore e ai modelli entro 6" vanno a segno solo con 6. Illumina un'area di 12" attorno al lanciatore	Durata aumentata a Esaurimento
Maledizione	Istantaneo	Il bersaglio perde un punto Fato	Il bersaglio perde tutti i punti Fato
Paralisi	Istantaneo	Il bersaglio viene Steso e non può fare nulla finché non si riprende. Tira un D6 alla fine di ogni fase di Combattimento, con 6 si riprende	Il bersaglio subisce un colpo a Fo5 ogni volta che non riesce a riprendersi
Prosciuga Coraggio	Istantaneo	Riduce il Coraggio del bersaglio di 1 per il resto della battaglia	Riduce di -D3 il Coraggio del bersaglio per il resto della battaglia
Raggela Anima	Istantaneo	Il bersaglio subisce una Ferita	Tutti i modelli entro 3" dal bersaglio subiscono un colpo a Fo5
Rinforzare la Volontà	Istantaneo	L'Eroe bersaglio guadagna 1 punto Volontà	L'Eroe guadagna D3 punti Volontà
Rinnovamento	Istantaneo	Il bersaglio recupera una singola Ferita	Il bersaglio recupera D3 Ferite
Spaventa Cavalcatura	Istantaneo	La cavalcatura bersaglio è rimossa dal gioco, il cavaliere viene disarcionato	Vengono colpiti anche tutti i modelli entro 3" dal bersaglio

Scheda dell'armata

Nome banda da guerra | **Esercito** (Leader ☐)

Eroe | P.ti | Equipaggiamento e opzioni

Mo M Fo D A Fe C

Possanza | Volontà | Fato

N° Guerriero | P.ti | Mo M Fo D A Fe C | **Equipag. e opzioni**

Nome banda da guerra | **Esercito** (Leader ☐)

Eroe | P.ti | Equipaggiamento e opzioni

Mo M Fo D A Fe C

Possanza | Volontà | Fato

N° Guerriero | P.ti | Mo M Fo D A Fe C | **Equipag. e opzioni**

© Copyright Games Workshop 2012. È consentito fotocopiare questa pagina unicamente per utilizzo personale. Tutti i diritti sono riservati.

INDICE

Abitante della Montagna 82
Abitante delle Caverne 82
Alleati 101
Alzarsi 29
Archi 71
Arciere Esperto 82
Arco corto 71
Arco degli Elfi 71
Arco dei Nani 71
Arco lungo 71
Arieti d'assedio 90
Arma Flagello 82
Armata in Rotta 47
Armature 74
Armatura nanica 74
Armatura pesante 74
Armatura nanica pesante 74
Armi 70
Armi a due mani 67
Armi a una mano 67
Armi da combattimento 67
Armi da lancio 71
Armi da tiro 31, 71
Arrampicamuri 82
Arretrare 39
Asce 70
Ascesa rapida 28
Assedi 89
Attaccare i cancelli (e le porte) 90
Attacchi 7
Attacchi Brutali 63
Attacchi multipli 39, 42-43
Attacco Extra 52
Aura di Comando 78
Aura di Spavento 78
Aura Terrificante 78
Azioni eroiche 57

Balestra 71
Bande da guerra 100
Barriere 43-45
Basette 9
Bastone del Potere 69
Bastoni 70
Bene contro Bene e Male contro Male 100
Bene contro Male 8
Bersagli multipli e poteri magici 77
Bloccato in una zona di controllo 22
Botta 70

Cade 28
Capitani ingegneri 92
Capitano 100
Caratteristiche 7
Carica di Cavalleria 52
Caricare 22
Caricare modelli Stesi 29
Caricare nemici multipli 23
Cariche e zone di controllo 23
Cariche esplosive 95
Castelli 89
Cavalcature 49
Cavalcature Mostruose e Attacchi Brutali 65
Cavalcature separate 47, 5
Cavaliere Esperto 8
Cavalleria 9, 4
Cavalleria e combattimenti 5
Cavalleria e test di Coraggio 5
Cavalleria e movimento 4
Cavalleria e tiro 5
Cavalleria Mostruosa 6
Cavallo 5
Cavallo bardato 5
Colpi 4
Colpi a bersagli multipli 4
Colpi speciali 67, 7
Colpi su un modello Intrappolato 4
Colpo Eroico 5
Colpo Penetrante 7
Comando/Obbligo 7
Combattere avversari multipli attraverso una barriera 4
Combattimento Eroico 5
Combattimenti multipli 4
Concentrazione Eroica 58, 7
Continua a Scalare 2
Coraggio 7, 4
Corno da guerra 7
Costruzione superiore 9
Creatura dei Boschi 8

D6, D3 e 2D6 .....
Dadi 8, 1
Dardo Nero 7
Difensore Giurato 8
Difesa 7, 3
Dilaniare 6
Duello 39, 4
Durata istantanea 7
Durata temporanea 7

Eroi 5
Eroi con nome 10
Eroi Indipendenti 10
Esaurimento 7
Esaurisci Volontà 7
Esilio 7

Fanteria .....
Fase di Combattimento 17, 3
Fase di Movimento 17, 2
Fase d'Iniziativa 1
Fase di Tiro 17, 3
Fase Fine 1
Fato 7, 6
Ferite 7, 3
Finta 7
Fionde 7
Folata Magica 7
Fortezze 8
Fortifica Spirito 7
Forza 7, 3
Frapposizione 32-3
Frecce avvelenate 8
Frusta 7
Furia 7
Giavellotti 7



Gittata....31
Grande arco....71
Guardia del Corpo....82

Il Tuo Bastone è Rotto!....79
Il Leader....101
Immobilizzamento....79
Impavido....82
Inciampa e fallisce....26, 27
Infame....83
In Fiamme....83
Iniziativa....19
Intrappolato....40
Ira della Natura....79

Lame elfiche....68
Lance....69
Lance pesanti....68
Lanciare....63
L'Anello....73
Limite di archi....100
Limite in punti....99
Linea di vista....8, 31
Luce Accecante....79

Macchine d'Assedio....91, 101
Maestria....7
Magli....70
Male Antico....83
Maledizione....80
Mantelli elfici....72
Marcia Eroica....58
Martelli....70
Massiccio....83
Materiale aggiuntivo....99
Mazze....70
Mazzafrusto....70
Mazzapicchi....70
Mesmerismo....79
Messaggero del Male....83
Metro a nastro....11
Misurare la gittata....31
Misurazioni....9
Modelli disarmati....68
Modelli Stesi....29, 40
Modificare i tiri di dado....56
Montare....87
Mostri....9, 63
Movimento Eroico....57
Movimento....7
Mulinare....70
Muovere i modelli....21
Muovere le Macchine d'Assedio....91
Muoversi e tirare....31, 34
Mura....43,89

Nuotare....85

Obiettivi....103
Oggetti leggeri....85
Oggetti pesanti....86
Ostacoli....25
Ostruzioni....32

Paralisi....80
Pareggi in combattimento....39
Partite a punti scontro....98
Partite multigiocatore....102
Passaggi....45
Passeggeri....87
Perdite....35,42-43
Picche....69
Pony....51
Portare altri modelli....86
Posizioni difensive....23, 43
Posizioni elevate....45
Possanza....7, 56-57
Poteri magici....53, 75
Precisione Eroica....59
Proiettili infuocati....92
Prosciuga Coraggio....80
Pugnali....70

Raggela Anima....80
Randelli....70
Regola più importante, la....7
Regole....15
Regole speciali....82-83
Resistente alla Magia....83
Resistere!....47
Resistere ai poteri magici....60, 77
Respingere....64
Ricarica rapida....92
Riesce....26-27

Rimontare 50
Rimuovere le perdite 35, 42-43
Rinforzare la Volontà 80
Rinforzi 87
Rinnovamento 80
Ripetizione dei tiri 8
Rovina dei Re 83

Saltare 27
Salva di tiro 92
Scalare 28
Scale 28-29, 90
Scale d'assedio 90
Scaraventare a Terra 53
Scavalcare 26
Scavalcare i modelli Stesi 29
Scegliere un bersaglio 31
Scenario Dominio 105
Scenario Fino alla morte! 104
Scenario Perlustrazione 108
Scenario Posizione sopraelevata 109
Scenario Signori della battaglia 107
Scenario Tenete la posizione! 106
Scendere 28, 50
Scontri 23
Scudi 74
Seguaci 100
Sequenza del turno 17
Serventi 94
Sferrare Colpi attraverso le barriere 44
Sferze 70
Siepi 43
Smontare 50, 51, 87
Spade 70
Spaventa Cavalcatura 80
Staccionate 43
Stendardo 72
Stordire 70
Strisciare 29

Tabella del Disarcionamento 52
Tabella della Detonazione 95
Tabella della Deviazione 93
Tabella della Frapposizione .....
Tabella delle Armi da tiro .....
Tabella per Ferire .....
Tabella per Saltare .....
Tabella per Scalare .....
Tabella per Scavalcare .....
Terreni accidentati .....
Terreni acquosi .....
Terrore .....
Test di Coraggio .....
Test di Coraggio multipli .....
Teste mozzate .....
Tipi di bersaglio delle Macchine da Assedio .....
Tira le Pietre .....
Tirare da dietro ai modelli amici .....
Tirare da dietro a una copertura .....
Tirare i dadi .....
Tirare per Colpire .....
Tirare per Ferire .....
Tirare sui modelli ingaggiati in combattimento .....
Tirare sulla Cavalleria Mostruosa .....
Tiro Duello .....
Tiro Eroico .....
Tiro per lanciare .....
Troll .....
Turni .....

Valore di Tiro .....
Veleno .....
Veterani dell'Assedio .....
Volo .....
Volontà .....

Warg .....
Warg Feroce .....

Zone di controllo .....





ice bay
angma
arno
hills of evendim
lake evendim
fornost
weather hills
forlindon
blue mountains
lune river
forlond
the shire
gulf of lune
the grey havens
harlond
harlindon
south downs
brandywine river
minhiriath
tharbad
swanfleet
greyflood river
enedwaith
dunland
isen river
adorn



Grey mountains
Mount Gundabad
withered heath
the desolation of smaug
iron hi
ttenmoors
River
coldfells
Mount
Rhodan
Eredor
Dale
Long Lake
Mirkwood
River Running
Gladden R.
Gladden fields
Region
Lothlorien
Field of Celebrant
the Brown Lands
Limlight River
wold
Fangorn Forest
East Emnet
West Emnet
Rohan
Emyn Muil
Dagorlad
the dead marshes
Entwash River
Fenmarch
Edoras
Folde
Udûn
ash mounta



LO HOBBIT™
UN VIAGGIO INASPETTATO
GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE

Il gioco di battaglie strategiche *dello Hobbit: un viaggio inaspettato* è il gioco da tavolo per due o più persone che ti consente di rivivere gli emozionanti eventi de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato* con la tua collezione di miniature Citadel. Questo volume contiene tutte le regole e le informazioni necessarie a cominciare la tua avventura nella Terra di Mezzo e a scatenare gli eroi della Compagnia di Thorin ed i loro terribili nemici.

Questo regolamento include:

- Regole complete per giocare al Gioco di battaglie strategiche *dello Hobbit: un viaggio inaspettato* con i tuoi amici.
- Spunti per iniziare la tua collezione, oltre a consigli su come assemblare e dipingere i modelli.
- Sette emozionanti scenari che ricreano gli accadimenti de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*. Grazie ad essi puoi rivivere gli eventi del film e prendere parte al viaggio verso Erebor.
- Scenari tratti dalla storia della Terra di Mezzo che ti permettono di combattere famose battaglie come l'attacco a Colle Vento, la battaglia nella Tomba di Balin, l'assedio al Fosso di Helm e molte altre.
- Dettagli su come giocare partite a punti scontro e schierare collezioni di miniature l'una contro l'altra in esaltanti scontri strategici.
- Una galleria della Terra di Mezzo che mostra modelli Citadel magnificamente dipinti.

ISBN-13: 978-1908872555

9 781908 872555

games-workshop.com

ITALIANO

STAMPATO IN CINA

02 04 14 99 034

CITADEL

GAMES WORKSHOP

© Warner Bros. Entertainment Inc. Tutti i diritti sono riservati. LO HOBBIT: UN VIAGGIO INASPETTATO ed i nomi di personaggi, oggetti, eventi e luoghi ivi contenuti sono marchi registrati della The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises in licenza alla New Line Productions, Inc. (s12)