

LO HOBBIT™

LA DESOLAZIONE DI SMAUG

GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE



GAMES
WORKSHOP



LO HOBBIT™

LA DESOLAZIONE DI SMAUG

GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE



*'Fumava il monte nel chiaror lunare,
i Nani udir la morte ecco avanzare.'*

CONTENUTO

Introduzione	3	Galleria di collezioni	32
IL VIAGGIO CONTINUA	4	Elfi di <i>Bosco Atro</i> di Stu Black.....	33
Scenari: <i>Lo Hobbit: la Desolazione di Smaug</i>	6	Elfi di <i>Granburrone</i> di Simon Grant.....	38
Solo nella foresta.....	6	Armata di Orchi Cacciatori di Duncan Rhodes.....	42
Mosche e ragni: Parte I.....	8	Golden Demon.....	46
Mosche e ragni: Parte II.....	10	'Eavy Metal Masterclass	47
Barili in fuga: Parte I.....	12	Eroi e malvagi della Terra di Mezzo ..	50
Barili in fuga: Parte II.....	14	nuovi profili	52
La battaglia della Valle dei Rivi Tenebrosi: Parte I.....	16	Eroi del Bene.....	53
La battaglia della Valle dei Rivi Tenebrosi: Parte II.....	18	Guerrieri del Bene.....	58
La battaglia della Valle dei Rivi Tenebrosi: Parte III.....	20	Eroi del Male.....	60
Collegare le partite	22	Guerrieri del Male.....	61
Partite nel Bosco Atro	26	Liste dell'esercito	62
Terreni di <i>Bosco Atro</i>	26	Tabelle riassuntive	64
Scenari di <i>Bosco Atro</i>			
- Salvataggio.....	27		
- Blocco.....	28		
- Conquista il premio.....	29		
Radunare le schiere	30		

Prodotto dal Design Studio di Games Workshop
Tradotto dal Translation Team di Games Workshop Italia

© Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved. LO HOBBIT: UN VIAGGIO INASPETTATO, LO HOBBIT: LA DESOLAZIONE DI SMAUG and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc. (s13)

© 2013 New Line Productions, Inc. All rights reserved. Il Signore degli Anelli: La Compagnia dell'Anello, Il Signore degli Anelli: Le Due Torri, Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc.

Tutte le citazioni dalla trilogia letteraria di J.R.R. 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 e il simbolo Citadel sono ®, TM e/o © Games Workshop Ltd. 2000-2013, registrati in maniera variabile nel Regno Unito e 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 2013. 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 ai 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

Le avventure di *Bilbo Baggins*[™] e dei Nani sono appena cominciate. I nostri eroi hanno già affrontato grandi prove; hanno ingannato i Troll, sono fuggiti dalla Città dei Goblin e sono scampati alle grinfie dei Warg Feroci e dei ripugnanti Orchi. La Compagnia di Thorin si ritrova all'inizio di un nuovo capitolo della sua impresa, e la strada verso Erebor la vedrà affrontare altre situazioni mortali. *Bilbo Baggins* e i Nani devono attraversare la spaventosa foresta di *Bosco Atro* se vogliono raggiungere la *Montagna Solitaria*, dove si sta destando un pericolo ancora maggiore...

Benvenuto ne *Lo Hobbit: la Desolazione di Smaug*[™]. Si tratta di un'espansione del Gioco di battaglie strategiche de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*[™], e avrai bisogno di una copia del regolamento per usare le informazioni contenute in queste pagine. Questo volume è diviso in diverse sezioni:



Legolas Verdefoglia[™]



Yazneg[™]

Il viaggio continua

Nuovi scenari

Gli scenari in questa sezione riprendono la storia da dove l'avevano lasciata quelli presentati nel regolamento del Gioco di battaglie strategiche de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*[™]. Proprio come quelli, ricreano sul tavolo da gioco alcune scene fondamentali del film *Lo Hobbit: la Desolazione di Smaug*[™]. Perché non vedere se la Compagnia di Thorin riesce a sfuggire ai Ragni di *Bosco Atro*, o se gli Elfi della Sala di Thranduil riusciranno a proteggere il proprio regno dagli Orchi di Azog[™] il Profanatore? Questa espansione include anche scenari per rivivere la Battaglia della Valle dei Rivi Tenebrosi, ricombattendo gli scontri principali dell'antica guerra tra Nani e Orchi.



Beorn



Esploratore di *Bosco Atro*

Partite nel *Bosco Atro*

Questa sezione include tre scenari ideati per partite a punti scontro, che accompagnano quelli del regolamento del Gioco di battaglie strategiche de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*[™]. Oltre a questi troverai regole opzionali per ricreare la vasta foresta di *Bosco Atro* e sfruttare gli antichi boschi, misteriose aree di selve fantastiche. Queste regole sono create per migliorare la narrativa della partita e per offrire ai giocatori esperti nuove tattiche da sperimentare.

Radunare le schiere

Questa sezione mostra diverse collezioni di miniature della *Terra di Mezzo*[™]. Include uno sguardo dettagliato a ciascuna di esse, riflettendo sull'ispirazione alla base e sui diversi approcci usati. Troverai anche una serie di inestimabili consigli hobbistici.



Signore di Città del Lago



Guardia di Palazzo

Eroi e malvagi della Terra di Mezzo

Questa sezione presenta i profili di una serie di nuovi personaggi e guerrieri apparsi dopo *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*[™]. Ora puoi collezionare gli eroi dei film, inclusi *Beorn*[™], *Thranduil Re di Bosco Atro* e *Bard l'Arciere*. Neanche i giocatori del Male sono privi di rinforzi, poiché le armate di Orchi di Gundabad marciano in battaglia e giganteschi Ragni di *Bosco Atro* fuoriescono dai rami per nutrirsi. Alla fine di questo capitolo troverai anche nuove liste dell'esercito aggiornate da usare per le partite a punti scontro.



Tauriel[™]



Guardia di Città del Lago



The background of the cover is a dark, atmospheric landscape. In the upper center, a silhouette of a castle with multiple towers is visible against a cloudy, grey sky. To the right, a large, gnarled tree trunk is partially visible, with some roots and branches extending downwards. The overall color palette is muted, consisting of greys, browns, and dark blues, creating a somber and mysterious mood.

il viaggio
continua

SCENARI:

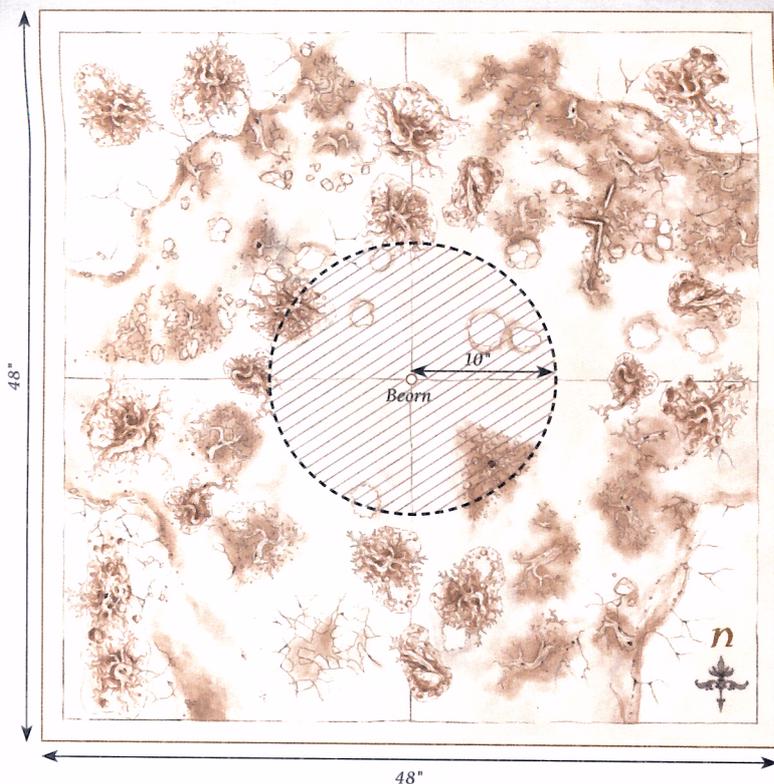
Lo Hobbit: La Desolazione di Smaug™

Nelle pagine seguenti presentiamo i nuovi scenari, grazie ai quali puoi rivivere i frenetici eventi de *Lo Hobbit: la Desolazione di Smaug™* utilizzando le tue miniature Citadel.

Ciascuno degli scenari contenuti nelle pagine seguenti offre l'ambientazione per una partita specifica de *Lo Hobbit: la Desolazione di Smaug™*, fornendoti il contesto dello scontro e spiegandoti le regole di cui hai bisogno per ricrearlo. Il formato degli scenari de *Lo Hobbit: la Desolazione di Smaug™* è lo stesso di quelli presenti nella sezione Scenari del regolamento del Gioco di battaglie strategiche de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato™* (p.110).

8 SOLO NELLA FORESTA





L'Alto Valico conduce giù dalle *Montagne Nebbiose*, fino a una valle tranquilla percorsa dal Fiume Anduin. La lande sono salvaguardate dalle azioni dei Beorning che vi abitano e del loro capo, *Beorn*: questi prodi boscaioli fanno sì che il Guado del Carrock, che attraversa il Grande Fiume, non venga intaccato dalle creature malvagie. È un compito ingrato, poiché al di là di tale terra si estende la minacciosa foresta di *Bosco Atro*, ma la loro perseveranza mantiene intatta la purezza dei confini da molti anni.

Beorn si sta dirigendo verso *Bosco Atro*, intento a tagliare della legna per il focolare con la sua fidata scure. Mentre si fa strada nella foresta si trova però assalito da una banda di perfidi *Orchi*: un evento raro, poiché raramente osano avventurarsi nel suo dominio.

Disposizione

La schermaglia avviene ai confini di *Bosco Atro*. Vedi la guida per ricreare i campi di battaglia di *Bosco Atro* a pagina 26 di questo volume.

posizioni iniziali

Colloca *Beorn*, in forma d'uomo o di orso, al centro del tavolo. Il giocatore del Male colloca poi i propri modelli ovunque sul tavolo, a più di 10" da *Beorn*.

'I Goblin non oseranno né attraversare il Grande Fiume per un centinaio di miglia a nord del Carrock, né avvicinarsi a casa mia: è ben protetta di notte!'

Beorn, Strani alloggi

partecipanti

Modelli del Bene:

Beorn.

Modelli del Male:

Azog, Narzug, 6 Orchi Cacciatori su Warg Feroci e 12 Orchi Cacciatori.

OBIETTIVI

Beorn deve scacciare gli *Orchi* dalle sue terre senza perdere la vita. La partita termina alla fine del turno nel quale *Beorn* è stato ucciso o la fazione del Male è stata ridotta a un quarto (25%) o meno del suo numero iniziale di modelli. Il giocatore del Male vince se *Beorn* è stato ucciso, altrimenti vince il giocatore del Bene.

Regole speciali

Terra di Beorn: il Guado del Carrock è territorio di *Beorn*, il quale sorveglia che i boschi non cadano nelle mani del Male. In questo scenario, tutti gli antichi boschi sono automaticamente Boschi rifugio, come descritti a pagina 26. Inoltre, se *Beorn* è all'interno di un Bosco rifugio, può ripetere i tiri Fato falliti.

nota del designer

Questo scenario presenta uno dei personaggi più potenti del gioco: *Beorn l'Orso*. Anche se sembra in disperata minoranza numerica, *Beorn* rimane un avversario micidiale, più che in grado di sbarazzarsi degli *Orchi* predoni combattendo.

In forma umana, *Beorn* è un guerriero potente, ma da orso è inarrestabile! Non solo è lievemente più veloce, ma ottiene l'accesso agli *Attacchi Brutali*, che lo aiutano a bilanciare il numero soverchiante degli avversari.

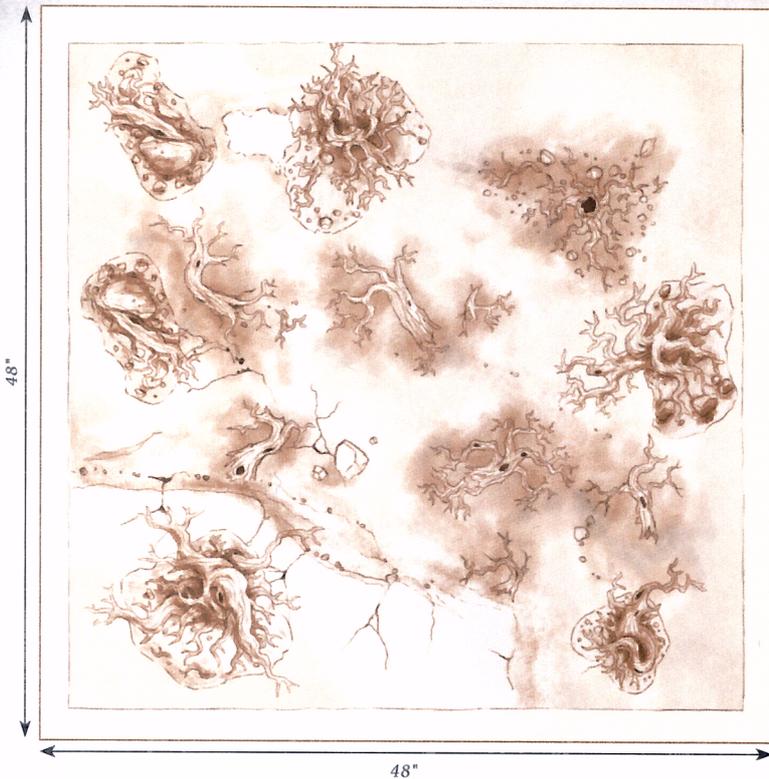
C'è tuttavia uno svantaggio da tenere a mente: la regola *Scatenato* della forma d'orso implica che *Beorn* debba caricare un nemico se possibile. Gli *Orchi Cacciatori* saranno sicuramente nei guai di fronte alla carica della creatura, ma *Azog* costituisce una minaccia ben maggiore, specialmente se il giocatore del Male è abbastanza furbo da trascinare la preda in uno *Scontro* in cui si troverà soverchiata e circondata.

9 Mosche e ragni parte 1



'Il ragno giaceva morto accanto a lui, e la lama della spada era macchiata di nero. L'aver ucciso il ragno gigante, da solo, al buio, senza l'aiuto né dello stregone né di nessun altro, fu molto importante per il signor Baggins.'

Mosche e ragni



Dopo essere sfuggita per un pelo ai Cacciatori di Azog, la Compagnia di Thorin si addentra nell'opprimente oscurità di *Bosco Atrato*. Tuttavia il pericolo colpisce ancora quando i Ragni, attirati verso i viaggiatori spossati, sciamano a catturarli per farne un grande banchetto. Tutti i Nani sono ora prigionieri, avvolti in appiccicose ragnatele.

Dato che i suoi amici sono così conciati, tocca a *Bilbo Baggins* fare l'eroe e salvare la situazione. Purtroppo è solo uno *Hobbit* contro molti Ragni. Indossato l'*Unico Anello*, si affida al fato e va in battaglia.

Disposizione

La scontro avviene fra le fitte fronde di *Bosco Atrato*. Vedi la guida per ricreare i campi di battaglia di *Bosco Atrato* a pagina 26 di questo volume.

posizioni iniziali

Il giocatore del Male colloca sul campo tre segnalini: due per i Nani e un terzo come inganno (il giocatore del Male lo sceglie in segreto). Questi possono essere messi in qualsiasi terreno, anche sugli alberi, se paiono scalabili. Poi colloca i Ragni di *Bosco Atrato* ad almeno 6" l'uno dall'altro. Infine, il giocatore del Bene colloca *Bilbo Baggins* a contatto con qualsiasi bordo del tavolo. Egli inizia la partita indossando l'*Unico Anello*.

OBIETTIVI

Bilbo Baggins deve soccorrere i Nani. Il giocatore del Bene vince la partita se lo *Hobbit* libera i Nani rivelando entrambi i segnalini corretti (vd. *Salvare i Nani*) o uccide tutti i Ragni. Se viene ucciso prima, vince invece il giocatore del Male. Non c'è pareggio: o la va o la spacca.

partecipanti

Modelli del Bene:

Bilbo Baggins (con l'*Unico Anello* e *Pungolo™*).

Modelli del Male:

Sei Ragni di *Bosco Atrato*.

Regole speciali

Ragno Matto, Sputaveleno: in questo scenario, le Pietre Tirate da *Bilbo Baggins* diventano un'arma da lancio invece di essere armi Muovere o Tirare. Inoltre egli può caricare i nemici e combatterli mentre indossa l'*Unico Anello*. Nel turno in cui carica, *Bilbo Baggins* ottiene +1 al valore di Maestria e +1 Attacchi.

Vecchio Rimbambito, Non Puoi Trovarmi!: i Ragni non hanno idea di dove sia lo *Hobbit* finché indossa l'*Unico Anello*. In ciascun turno, il giocatore del Male effettua un test di Coraggio per ogni Ragno prima di muoverlo. Se lo supera, il giocatore del Male tira un altro D6: il risultato è il numero di pollici di cui il Ragno può muoversi. Se fallisce, il giocatore del Bene muove invece il Ragno di *Bosco Atrato* di D6".

I Ragni non possono uscire dal campo di battaglia e devono sempre spostarsi di tutto il risultato ottenuto, fermandosi soltanto se si muovono a contatto di basetta con *Bilbo Baggins*. Se un Ragno si muove a contatto di basetta con *Bilbo Baggins*, essi combatteranno e qualsiasi altro Ragno di *Bosco Atrato* debba ancora muoversi in quel turno supera automaticamente il test di Coraggio: l'hanno trovato!

Salvare i Nani: i Nani sono imprigionati fra radici e rami intricati. Se *Bilbo Baggins* sta toccando un segnalino nella fase Fine, tira un dado. Con 3+, il giocatore del Male deve rimuovere il segnalino e rivelare se nascondeva dei Nani.

nota del designer

Questo scenario offre al giocatore del Bene l'occasione di inscenare quello che probabilmente è il momento cruciale di *Bilbo Baggins*, che libera gli amici affrontando i Ragni. Tuttavia non può rischiare di farlo a viso aperto.

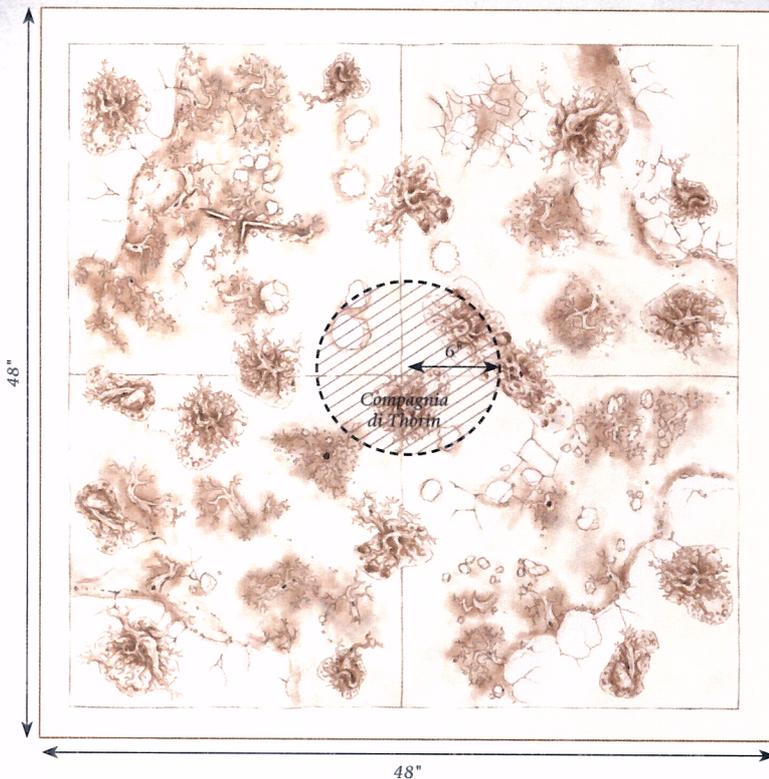
È uno scenario strano per il giocatore del Male. È più importante uccidere lo *Hobbit* che impedire il salvataggio dei Nani: tienilo a mente.

10 Mosche e Ragni parte II



'...E Bilbo danzava intorno a loro, agitando Pungolo; e centinaia di ragni furiosi stralunavano gli occhi di sopra, di lato e tutt'intorno a loro. Era proprio una situazione disperata.'

Mosche e ragni



Nonostante le azioni eroiche di Bilbo Baggins, la situazione è pessima per i Nani, deboli, avvelenati e a mala pena in grado di difendersi, mentre altri Ragni sciamano loro addosso ad ogni istante. Se non arriva presto un aiuto, tutto è perduto.

Disposizione

Lo scontro avviene fra le fitte radici di *Bosco Atrato*. Vedi la guida per ricreare i campi di battaglia di *Bosco Atrato* a pagina 26 di questo volume.

posizioni iniziali

Il giocatore del Bene colloca *Bilbo Baggins* e i Nani entro 6" dal centro del tavolo. Il giocatore del Male colloca poi i propri modelli ovunque sul tavolo a più di 10" da qualunque modello del Bene. I modelli del Bene restanti entrano in gioco nel corso della battaglia (vd. Regole speciali).

Obiettivi

Per gli Elfi, uccidere i malvagi abitanti di *Bosco Atrato* è più importante della salvezza dei Nani. Tuttavia, ai fini di avere un unico obiettivo per il Bene, scopo di questo scenario è scacciare i Ragni e proteggere la Compagnia di Thorin.

Se dopo dieci turni gli Eroi del Bene vivi sono più di quelli morti, e includono *Bilbo Baggins* e *Thorin Scudodiquercia*, il giocatore del Bene vince. Il giocatore del Male vince se dopo dieci turni è stata uccisa almeno la metà degli Eroi del Bene, oppure se sono stati uccisi sia *Bilbo Baggins* che *Thorin Scudodiquercia*. La partita è un pareggio se dopo dieci turni più di metà degli Eroi del Bene restano vivi, ma sono stati uccisi *Bilbo Baggins* o *Thorin Scudodiquercia*.

partecipanti

Modelli del Bene:

Thorin Scudodiquercia, *Balin il Nano*, *Dwalin il Nano*, *Fili il Nano*, *Kili il Nano*, *Oin il Nano*, *Gloin il Nano*, *Ori il Nano*, *Nori il Nano*, *Dori il Nano*, *Bifur il Nano*, *Bofur il Nano*, *Bombur il Nano*, *Bilbo Baggins*, *Legolas Verdefoglia*, *Tauriel* e 24 Esploratori di *Bosco Atrato*.

Modelli del Male:

18 Ragni di *Bosco Atrato*.

Regole speciali

Avvelenati: i Nani sono straziati dagli effetti del veleno dei Ragni. In questo scenario, tutti i Nani iniziano senza punti Possanza e Volontà. Inoltre, per determinare se il veleno li fiacca, tira un D6 per ciascuno di essi all'inizio di ogni fase di Movimento. Con 1-3, considera quel Nano sotto l'effetto del potere magico *Mesmerismo* per il resto del turno.

Guerrieri dei Boschi: *Legolas Verdefoglia* e *Tauriel* guidano una pattuglia di Elfi e raggiungono i Nani appena in tempo. Alla fase Fine del primo turno, il giocatore del Bene colloca sul tavolo tutti gli Elfi, con ciascun modello a contatto di basetta con un bordo del tavolo qualsiasi.

Stirpe dei Ragni: la zona brulica di Ragni. In questo scenario, tutti gli antichi boschi sono automaticamente Boschi infestati dai Ragni. Il giocatore del Male dovrà quindi tirare un D6 alla fine di ciascuna delle proprie fasi di Movimento per ciascun antico bosco sul tavolo. Con 6, all'interno di quell'antico bosco viene collocato un Ragno di *Bosco Atrato*, che si unisce alla fazione del giocatore del Male. Non può muoversi o caricare nel turno in cui appare, ma può altrimenti agire normalmente.

nota del designer

Questo scenario unisce gli eventi del romanzo e del film. Nel libro, l'ultima difesa della Compagnia di Thorin contro i Ragni è dipinta in modo più o meno equivalente a com'è ritratta nel film. È molto interessante allestire questo scenario con un terzo giocatore incaricato di impersonare gli Elfi, a cui viene impedito di coordinare le sue mosse con quelle di chi comanda i Nani. Ciò ha l'effetto dirompente di ricreare il caos seminato dall'arrivo degli Elfi.

11 Barili in fuga parte 1

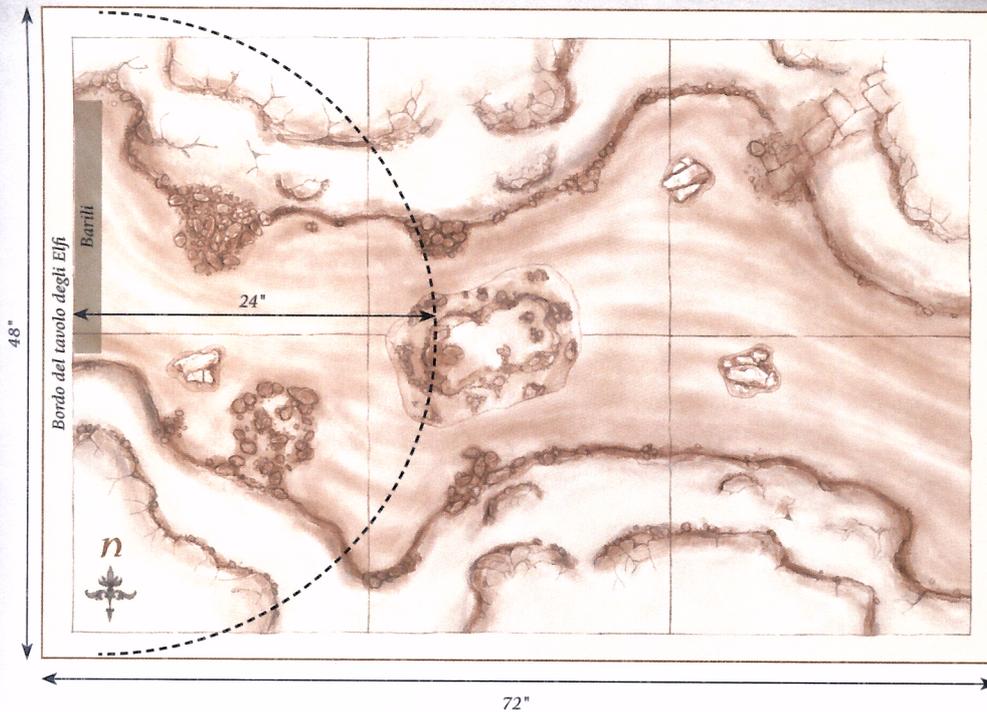
Catturata e imprigionata nelle segrete del Re *Thranduil*, la Compagnia di Thorin vede svanire la speranza, ma solo finché non emerge l'astuzia del cosiddetto Scassinatore. Con furtività e abilità sorprendenti persino per uno *Hobbit*, *Bilbo Baggins* riesce a liberare i compagni e dà il via a un piano per condurli alla libertà in botti giganti.

I Nani sono riusciti a scappare grazie alla sagace trovata di *Bilbo Baggins*, ma sono tutt'altro che in salvo. Addirittura, mentre vengono sballottati nei barili fra gli impetuosi flutti del fiume, *Thranduil* invia i suoi esploratori a riportarli indietro. Ancora peggio, *Azog* e i suoi Cacciatori hanno trovato la loro pista e sono determinati a distruggerli una volta per tutte.



“Spero proprio di aver fissato bene i coperchi!” pensò, ma non passò molto tempo che fu troppo preoccupato di se stesso per ricordarsi dei Nani.’

Bilbo Baggins, La botte piena, la guardia ubriaca



partecipanti

Modelli del Bene:

Legolas Verdefoglia,
Tauriel, 20 Esploratori
di *Bosco Atrato*, *Bilbo*
Baggins su un barile e i
13 Nani nei barili.

Modelli del Male:

Azog sul Warg Bianco,
Narzug, *Fimbul il*
Cacciatore, 24 Orchi
Cacciatori e 12 Orchi
Cacciatori su Warg Feroci.

Disposizione

Lo scenario si svolge sul Fiume Selva e su entrambe le sue rive. Il fiume deve essere ampio (dopotutto è un fiume, non un ruscello) e avere idealmente dei punti in cui i modelli possano attraversarlo. Le rive devono avere rocce e alberi sparsi (vd. mappa).

posizioni iniziali

Il giocatore del Bene colloca i barili nel fiume entro 3" dal bordo ovest del tavolo. Il giocatore del Male schiera poi i propri modelli ovunque sul tavolo a più di 24" dai barili. Il giocatore del Bene non schiera gli Elfi dall'inizio, bensì li muove sul tavolo dal bordo contrassegnato alla fine della sua prima fase di Movimento.

Obiettivi

Il giocatore del Bene vince se *Bilbo Baggins* e nove o più Nani escono dal bordo est del tavolo. Se lo *Hobbit* viene ucciso ma sono uscite nove o più botti, la partita è un pareggio. Altrimenti vince il giocatore del Male.

Regole speciali

Galleggiare: le botti sono in balia del fiume. In ciascun turno muovi ogni barile di D6+3" lungo il fiume, verso est. Se non hanno modelli del Male sopra di essi (vd. a destra), possono anche spostarsi di massimo D3" verso nord o sud durante il movimento. Un barile che tocca la riva del fiume si arresta. Nel turno seguente, tira un D6: con 4+ può muoversi normalmente, altrimenti non può muoversi; tira di nuovo nel turno successivo.

I barili sono mossi dal giocatore del Bene, sempre alla fine della fase di Movimento, dopo tutti gli altri modelli. Anche l'ordine in cui sono mossi viene scelto dal giocatore del Bene.

Cavalcare le Botti: qualsiasi modello di Fanteria può cavalcare una botte con le seguenti regole:

Un modello di Fanteria può muoversi su una botte avvicinandosi a sufficienza e superando un test per Scavalcare; un modello in acqua può issarvisi portandosi a contatto di basetta con essa e superando un test per Scalare. Un singolo modello può caricare un nemico sopra o dentro una botte: per muoverci sopra deve superare un test per Scavalcare o per Scalare (a seconda se il modello alla carica si trova rispettivamente sulla terraferma o in acqua). Un modello su una botte che perde uno Scontro finisce automaticamente in acqua mentre Arretra. I modelli dentro una botte (i 13 Nani) non possono arretrare e contano come Intrappolati se perdono degli scontri.

Le Botti: si può tirare normalmente su un modello in una botte, ma la botte si Frappone sempre. Tuttavia, ogni modello può tirare ai modelli nemici sulle botti senza effettuare alcun test di Frapposizione.

I modelli del Male possono tirare alle botti o attaccarle in combattimento invece degli occupanti. Le botti hanno Difesa 6 e 3 Ferite e sono sempre considerate Intrappolate. Se una botte perde tutte le Ferite, rimuovila dal gioco: il Nano all'interno è troppo esausto o ferito per combattere.

Nuotare: in questo scenario dovrai usare le regole per Nuotare presenti nel regolamento de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*™ (p.85).

12 Barili in fuga parte II

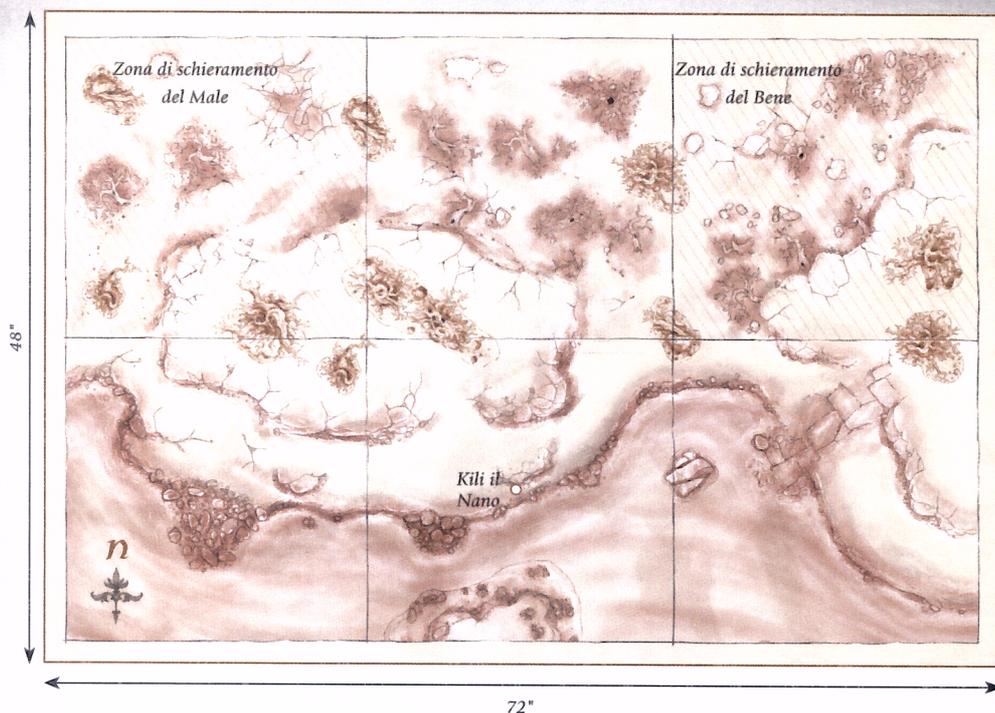
Azog e i suoi luogotenenti, furiosi per gli improbabili alleati giunti ancora una volta in aiuto delle loro prede, assalgono gli Elfi Silvani con brama di sangue. Visto che gli inseguitori sono impegnati in una lotta feroce, Thorin Scudodiquercia e compagni seguitano a pagaiare lungo il fiume nel tentativo di seminare i cacciatori. Tutti tranne uno.

Man mano che gli scontri lungo le banchine si intensificano, Kili il Nano, impetuoso come sempre, raggiunge la riva cercando di unirsi alla lotta e liberare per sempre la Compagnia di Thorin dall'inseguimento incessante di Azog. Quando però esce dalla botte sfasciata, la situazione si rivela in tutta la sua gravità. Solo e allo scoperto, Kili il Nano si prepara a combattere per la vita.



'Era riuscito a mantenere la testa fuori dall'acqua, ma rabbriviva dal freddo e si chiedeva se ne sarebbe morto prima che la fortuna cambiasse...'

La botte piena, la guardia ubriaca



partecipanti

Modelli del Bene:

Legolas Verdefoglia,
Tauriel, *Kili il Nano*, 20
Esploratori di *Bosco Atrato*
e 10 Guardie di Palazzo.

Modelli del Male:

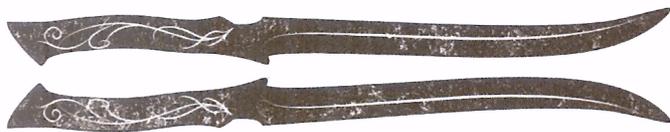
Azog sul *Warg Bianco*,
Narzug, *Fimbul il*
Cacciatore, 24 *Orchi*
Cacciatori e 12 *Orchi*
Cacciatori su *Warg Feroci*.

Disposizione

Questo scenario si svolge lungo le rive del Fiume Selva. Questo scorre lungo il bordo sud del tavolo, mentre le forze delle due fazioni si sono ammassate a nord di esso. Come indica la mappa, le rive devono comprendere molte aree boschive e terreni rocciosi.

posizioni iniziali

Il giocatore del Bene colloca per primo i propri modelli ovunque nella zona di schieramento est. Il giocatore del Male schiera poi tutti i suoi modelli in quella ovest. Infine il giocatore del Bene colloca *Kili il Nano* sulla riva, equidistante dalle due zone di schieramento (vd. mappa). Il giocatore del Male ha l'Iniziativa nel primo turno.



Obiettivi

Scorta una delle odiate prede priva di protezione, *Azog* ingiunge ai cacciatori di portargli la testa di *Kili il Nano*: se riuscirà anche a sgominare gli Elfi, questo potrebbe essere un grande giorno di trionfo per l'*Orco* capo. *Legolas Verdefoglia* e *Tauriel* sperano di soccorrere *Kili il Nano* e liberare i confini dalla presenza degli *Orchi*.

La partita finisce quando una delle forze va in Rotta. Il giocatore del Bene vince se, al termine della partita, l'esercito del Male è in Rotta e *Kili il Nano* è in vita. Se al termine della partita l'esercito del Bene è in Rotta e *Kili il Nano* è stato ucciso, vince il giocatore del Male. Qualsiasi altro risultato è un pareggio.

Regole speciali

Triste Destino: avvistata la preda, *Narzug* spera di ingraziarsi il favore del suo signore uccidendo *Kili il Nano* personalmente: per andare sul sicuro, ha intinto le frecce seghettate in un terribile veleno. Se *Kili il Nano* subisce una Ferita da una freccia scagliata da *Narzug* (dopo aver effettuato i tiri Fato), viene immediatamente Steso. Per il resto della partita non può fare nulla: se è ingaggiato in combattimento non effettua tiri Duello, quindi perde gli Scontri automaticamente se non si unisce a lui nessun modello amico.

Sorveglianza Attenta: gli Elfi di *Bosco Atrato* cercano spesso di catturare i capi nemici, per carpirne i piani e gli spostamenti. Se un Eroe del Male viene ucciso, consideralo invece come incapacitato: lascialo sul tavolo, però Steso. Il modello non può muoversi o compiere azioni per il resto della partita ed è considerato una perdita ai fini della Rotta della forza del Male. Considera ogni modello di Elfo entro 3" da un Eroe del Male incapacitato come se fosse entro la gittata di uno stendardo, tanta è la sua determinazione a sorvegliare il trofeo.

nota del designer

Anche se il giocatore del Bene è avvantaggiato dalla distanza, concentrandosi troppo sul tiro con l'arco si rischia di lasciare Kili il Nano esposto e vulnerabile agli attacchi.

A La battaglia della Valle dei Rivi Tenebrosi parte 1

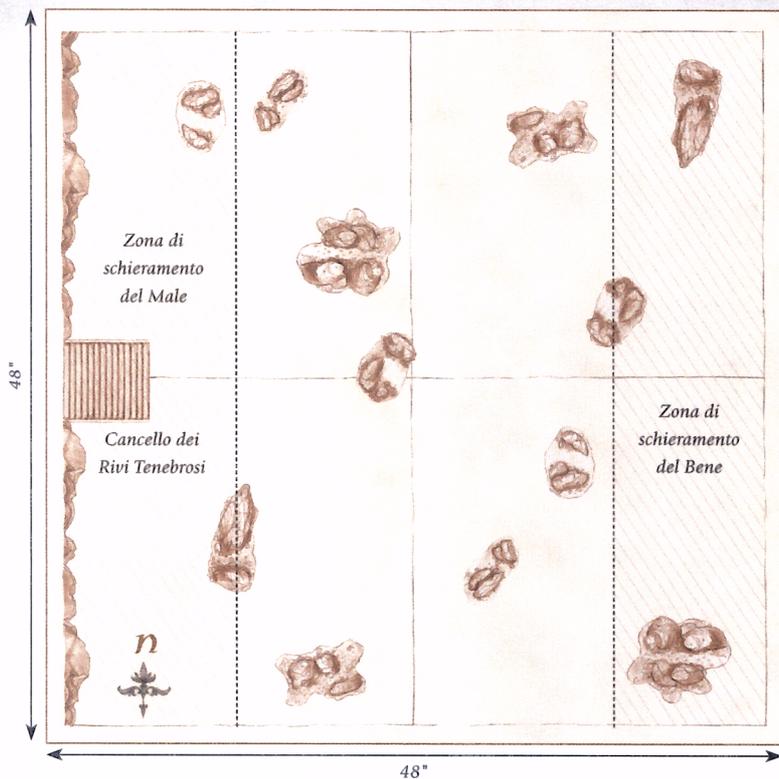
La battaglia viene combattuta nel 2799 della Terza Era e annuncia la fine dell'aspra Guerra dei Nani e degli Orchi. Lo scontro ha luogo sotto il cancello orientale di *Moria*[™], nella vallata di Azanulbizar, chiamata dagli Uomini Valle dei Rivi Tenebrosi. All'insaputa dei Nani, gli Orchi di Gundabad si sono stabiliti da tempo nel regno in rovina di *Moria*, e la loro influenza si è diffusa fin sulle *Montagne Nebbiose*.

In uno scuro giorno invernale, *Thror*, l'Ultimo Re Sotto la Montagna, conduce i Nani nella Valle dei Rivi Tenebrosi contro una vasta e potente schiera di Orchi. Guidati dall'empio leader *Azog*, gli Orchi si riversano dalle colline per dare inizio al massacro.



‘Dopo che il drago si fu impadronito della Montagna Solitaria, Re Thror provò a riconquistare l'antico regno nanico di Moria... ma il nostro nemico giunse per primo. Moria era stata occupata da legioni di Orchi, guidati dal più malvagio della loro razza, Azog il Profanatore.’

Balin il Nano, Lo Hobbit: un viaggio inaspettato[™]



Disposizione

Questa battaglia ha luogo sugli aridi pendii rocciosi che conducono al cancello orientale di *Moria*, chiamato il Cancellone dei Rivi Tenebrosi. C'è ben poca copertura, a parte qualche affioramento di pietre sparso. Al centro del bordo ovest del tavolo, grandi gradini di pietra portano al possente Cancellone dei Rivi Tenebrosi.

posizioni iniziali

Il giocatore del Male schiera l'intero proprio esercito per primo, ovunque entro 12" dal bordo ovest del tavolo. Il giocatore del Bene poi schiera l'intero proprio esercito ovunque entro 12" dal bordo est del tavolo. Il giocatore del Bene ha l'Iniziativa nel primo turno.

Obiettivi

Azog cerca di reclamare la testa di *Thror*, l'Ultimo Re Sotto la Montagna. La partita termina alla fine del turno in cui *Azog* o *Thror* vengono uccisi o fuggono dal tavolo. Il giocatore del Male vince se *Thror* è stato ucciso o è fuggito e *Azog* è ancora in vita. Se *Azog* è stato ucciso o è fuggito e *Thror* è ancora in vita, vince il giocatore del Bene. Qualsiasi altro risultato è un pareggio.

nota del designer

In questo scenario il campo di battaglia rappresenta l'epicentro di un vasto scontro che infuria tra migliaia di Orchi e Nani. Qui si scontrano i campioni di entrambe le fazioni e verranno decisi i destini finali.

Per vincere, il giocatore del Bene deve fare del proprio meglio per proteggere il Nano Re. Tuttavia, con i rinforzi degli Orchi che continuano ad arrivare ad ogni turno, i Nani non possono sperare di combattere una guerra di attrito, ma devono spostare lo scontro su *Azog* il prima possibile.

partecipanti

Modelli del Bene:

Thror, l'Ultimo Re Sotto la Montagna, *Thrain*, *Thorin Scudodiquercia* (senza lo Scudo di Quercia e *Orcrest*), *Balin il Nano*, *Dwalin il Nano* e fino a 800 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito dell'Armata di *Thror* (esclusi i Capitani di Dale e i Guerrieri di Dale).

Modelli del Male:

Azog (senza il Warg Bianco), *Fimbul il Cacciatore*, *Narzug*, *Yazneg* e fino a 800 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito dei Cacciatori di *Azog*.

Regole speciali

Lunga Vita al Re!: poiché *Thror* è ancora in vita (almeno per il momento), in questo scenario *Thrain* non riceve benefici dalla sua regola speciale Faida di Sangue.

Moria si Desta: gli *Orchi* continuano a riversarsi dal Cancellone dei Rivi Tenebrosi. Alla fine di ciascuna delle proprie fasi di Movimento, il giocatore del Male deve tirare un dado per ogni Orco di Gundabad Guerriero che è stato ucciso in precedenza in battaglia; con 6 rientra subito in gioco come rinforzo, arrivando sul campo di battaglia dal Cancellone dei Rivi Tenebrosi.



L'Orco Pallido: *Azog* è inarrestabile come un'onda nelle prime fasi della battaglia della Valle dei Rivi Tenebrosi. *Azog* può effettuare un Combattimento Eroico in ogni fase di Combattimento senza spendere Possanza.

Barbalunga di Thror: *Thror* è accompagnato in battaglia dalle sue fedeli guardie, chiamate Barbalunga. In questo scenario tutti i Martelli Torvi e i Martelli Torvi Capitani hanno la regola speciale Guardia del Corpo. Non scegliere quale Eroe proteggano, è *Thror*.

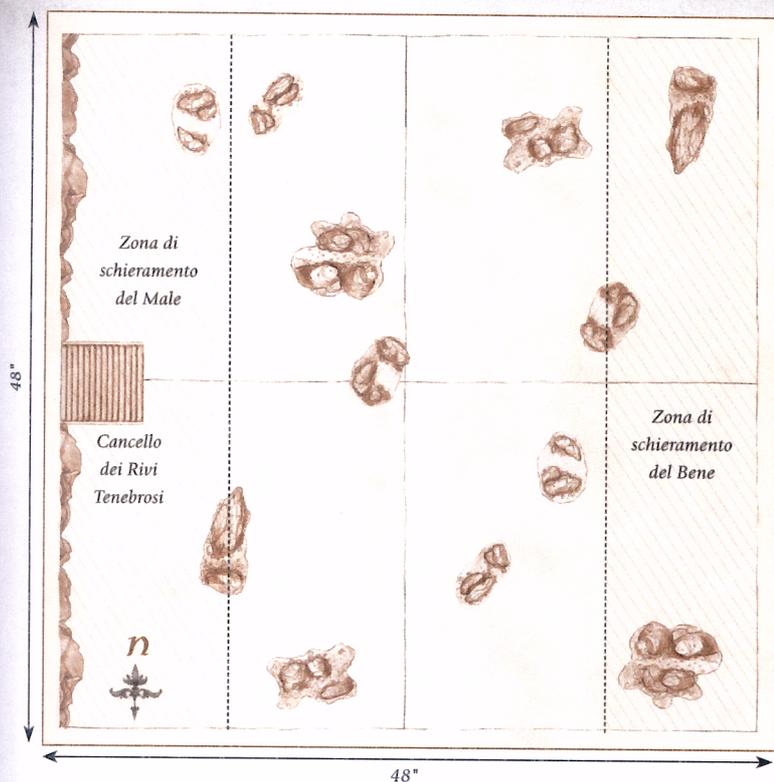
B La battaglia della Valle dei Rivi Tenebrosi parte II

Al culmine della battaglia, *Thror*, l'Ultimo Re Sotto la Montagna, giace morto per mano di *Azog* il Profanatore. Il gigantesco *Orco* lancia la testa recisa del sovrano, con il proprio nome inciso crudelmente nella carne, facendo impazzire il figlio *Thrain* di dolore. *Thrain* si rivolge alle fortezze dei Nani per vendicare l'assassinio del padre e conduce una possente armata nella Valle dei Rivi Tenebrosi affinché *Azog* paghi con la vita il suo oltraggio.



‘L’enorme Orco di Gundabad giurò di eliminare la stirpe di Durin. Cominciò decapitando il Re, Thrain, il padre di Thorin, impazzì per il dolore.’

Balin il Nano, Lo Hobbit: un viaggio inaspettato™



Disposizione

Lo scontro ha luogo sugli aridi pendii che portano dal cancello orientale di *Moria* alla piana della Valle dei Rivi Tenebrosi. La copertura è scarsa a parte qualche affioramento roccioso. Il Cancellone dei Rivi Tenebrosi si apre al centro del bordo ovest del tavolo.

posizioni iniziali

Il giocatore del Male schiera l'intero proprio esercito per primo, ovunque entro 12" dal bordo ovest del tavolo. Il giocatore del Bene poi schiera l'intero proprio esercito ovunque entro 12" dal bordo est del tavolo. Il giocatore del Bene ha l'Iniziativa nel primo turno.



Obiettivi

Thrain ha radunato le fortezze dei Nani per un unico scopo: uccidere *Azog* e vendicare la morte di *Thror*, l'Ultimo Re Sotto la Montagna. Tuttavia, l'*Orco Pallido* non ha ancora terminato con la stirpe di *Durin*, e vuole assicurarsi che il fato di *Thrain* sia lo stesso del padre.

La partita termina alla fine del turno in cui *Azog* o *Thrain* vengono uccisi o fuggono dal tavolo. Il giocatore del Male vince se *Thrain* è stato ucciso o è fuggito e *Azog* è ancora in vita. Se *Azog* è stato ucciso o è fuggito e *Thrain* è ancora in vita, vince il giocatore del Bene. Qualsiasi altro risultato è un pareggio.

partecipanti

Modelli del Bene:

Thrain, *Thorin Scudodiquercia* (senza lo Scudo di Quercia e *Orcrist*), *Balin il Nano*, *Dwalin il Nano* e fino a 600 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito dell'Armata di *Thror* (esclusi i Capitani di Dale e i Guerrieri di Dale).

Modelli del Male:

Azog (senza il Warg Bianco), *Fimbul il Cacciatore*, *Narzug*, *Yazneg* e fino a 600 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito dei Cacciatori di *Azog*.

Regole speciali

Pazzo di Dolore: la morte di *Thror*, l'Ultimo Re Sotto la Montagna, ha fatto impazzire *Thrain* e la sola vista dei suoi assassini lo fa infuriare. *Thrain* deve sempre caricare un nemico se ne è in grado. Se *Thrain* può caricare *Azog* il Profanatore, deve farlo.

Per Vendetta: le fortezze dei Nani si sono unite sotto *Thrain* per vendicare la morte di *Thror*, l'Ultimo Re Sotto la Montagna. Se *Thrain* dichiara un Combattimento Eroico, tutti i modelli di Nani amici coinvolti nel suo stesso Scontro beneficiano della sua regola speciale Faida di Sangue. Ciò vuol dire che tutti i Nani coinvolti in quel combattimento ripetono i tiri per Ferire falliti durante quello Scontro.

L'Orco Pallido: *Azog* è inarrestabile come un'onda nelle prime fasi della battaglia della Valle dei Rivi Tenebrosi. *Azog* può effettuare un Combattimento Eroico in ogni fase di Combattimento senza spendere Possanza.

nota del designer

Questo scenario rappresenta il secondo tentativo dei Nani di uccidere l'Orco Pallido e strappare il controllo di *Moria* dalle mani degli Orchi. Questo scenario è leggermente differente dalla battaglia precedente dei Nani, poiché gli Orchi non possono combattere una guerra d'attrito e devono scegliere con cura gli scontri. Le regole speciali di *Thrain* fanno sì che riesca ad uccidere con facilità la maggior parte degli Orchi (*Azog* si dimostrerà un avversario più duro però), ma dovrà caricare un modello nemico se è in grado di farlo. Sebbene quel modello nemico debba affrontare un Nano molto arrabbiato e pericoloso, un giocatore del Male astuto può spingere *Thrain* all'inseguimento oppure sfruttare la sua furia per attirarlo in trappola.

C La battaglia della Valle dei Rivi Tenebrosi parte III

Lo spietato carnaio di Azog il Profanatore non conosce confini e *Thrain*, come suo padre prima di lui, cade sotto la furia dell'Orco. Credendo *Thrain* morto, la responsabilità del comando passa al giovane *Thorin Scudodiquercia*. Egli, riunendo i sopravvissuti, conduce i Nani in un nuovo assalto per vendicare la morte del nonno e scacciare gli Orchi dalla dimora ancestrale della sua gente.



'In quel momento l'ho visto: il giovane principe dei Nani che affrontava l'Orco Pallido. Si ergeva solo contro il terribile nemico, con l'armatura dilaniata e in pugno null'altro che un ramo di quercia a mo' di scudo... Azog il Profanatore quel giorno imparò che la stirpe di Durin non sarebbe svanita tanto facilmente.'

Balin il Nano, Lo Hobbit: un viaggio inaspettato™



Disposizione

Lo scontro ha luogo sugli aridi pendii che portano dal cancello orientale di *Moria* alla piana della Valle dei Rivi Tenebrosi. La copertura è scarsa a parte qualche affioramento roccioso. Il Cancellone dei Rivi Tenebrosi si apre al centro del bordo ovest del tavolo.

posizioni iniziali

Il giocatore del Bene posiziona i propri modelli entro 6" dal centro del tavolo. Il giocatore del Male poi colloca i propri modelli ovunque sul tavolo, a più di 10" da qualsiasi modello del Bene. Il giocatore del Male ha l'Iniziativa nel primo turno.



Obiettivi

Thorin Scudodiquercia sa bene che c'è un solo modo di sconfiggere gli *Orchi*: *Azog* deve morire una volta per tutte. Nel frattempo, *Azog* prova ad uccidere l'ultimo membro della stirpe di Durin, per assicurarsi che la vittoria sui Nani spezzi per sempre la forza dei nemici.

La partita termina alla fine del turno in cui *Azog* è stato ucciso, o l'armata del Bene è stata spazzata via. Se *Azog* è stato ucciso e *Thorin* è ancora in vita, vince il giocatore del Bene. Se l'armata del Bene è stata spazzata via vince il giocatore del Male. Qualsiasi altro risultato è un pareggio.

partecipanti

Modelli del Bene:

Thorin Scudodiquercia (con lo Scudo di Quercia, ma non con *Orcrist*), *Balin il Nano*, *Dwalin il Nano*, 24 Guerrieri di Erebor.

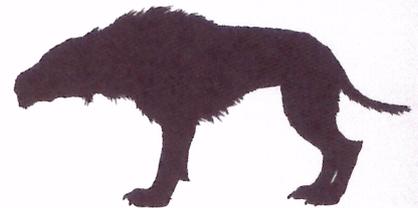
Modelli del Male:

Azog (senza il Warg Bianco), 2 Orchi di Gundabad Capitani, 36 Orchi di Gundabad Guerrieri.

Regole speciali

L'Ultimo della Stirpe di Durin: proprio quando tutto sembra perduto per i Nani, uno di loro si erge e spinge i propri simili a vendicare il sovrano caduto. La battaglia della Valle dei Rivi Tenebrosi è un momento cruciale per *Thorin Scudodiquercia*, che difende il proprio diritto di nascita e guadagna l'epiteto che lo accompagnerà fino alla morte. La regola Resistere! di *Thorin Scudodiquercia* ha una gittata di 12" ed egli viene considerato uno standardo da tutti i modelli di Nani entro 6".

Momento di Gloria: *Thorin Scudodiquercia* può effettuare un Colpo Eroico in ogni fase di Combattimento senza spendere Possanza.



NOTA STORICA

La battaglia della Valle dei Rivi Tenebrosi stabilirà il futuro della Terra di Mezzo per molti anni. La determinazione di *Azog* a schiacciare i Nani ha svuotato *Moria* da gran parte degli Orchi, e nonostante i Nani abbiano subito pesanti perdite, gli Orchi sono stati talmente indeboliti che la loro forza sulle Montagne Nebbiose era estremamente scarsa. Solo la presenza del Flagello di Durin a *Moria* ha impedito ai Nani di avanzare e riconquistare la loro dimora ancestrale. Se i Nani non si fossero aggiudicati questa enorme vittoria di Piro, gli esiti di importanti eventi futuri come la Battaglia dei Cinque Eserciti e il viaggio della Compagnia dell'Anello attraverso *Moria* sarebbero stati diversi. Il coraggio e il sacrificio dei Nani nella Valle dei Rivi Tenebrosi hanno cambiato il fato di molti.

COLLEGARE LE PARTITE

In questa sezione vengono descritte le regole per collegare le avventure della Compagnia di Thorin e creare una storia dinamica proseguendo gli eventi del primo film. Per ulteriori informazioni su come collegare le partite e per le regole relative agli scenari 1-7, vedi le pp.110-133 del regolamento del Gioco di battaglie strategiche de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato™*.

Valle dei Rivi Tenebrosi

Questo libro include tre scenari che rappresentano gli epici scontri della Valle dei Rivi Tenebrosi. Queste battaglie possono essere giocate in sequenza come una serie narrativa a sé stante. Le regole per collegare gli episodi di questa trilogia di scenari sono descritte in basso. In aggiunta a tali regole, ricorda di usare le regole della sezione Ricompense e così via a p.131 del regolamento.

A La battaglia della valle dei Rivi Tenebrosi: parte I

Vittoria del Bene: nella Battaglia della Valle dei Rivi Tenebrosi: Parte II *Thrain* può spendere 1 punto Possanza per turno senza ridurre la propria scorta di Possanza.

Pareggio: nessuna fazione ha bonus.

Vittoria del Male: nella Parte II di questo scenario *Azog* ha la regola speciale Terrore.

B La battaglia della valle dei Rivi Tenebrosi: parte II

Vittoria del Bene: nella Battaglia della Valle dei Rivi Tenebrosi: Parte III ignora la regola speciale Momento di Gloria; *Thorin Scudodiquercia* può invece spendere 1 punto Possanza per turno senza ridurre la propria scorta di Possanza.

Pareggio: nessuna fazione ha bonus.

Vittoria del Male: nella Parte III di questo scenario *Azog* ha le regole speciali Terrore e Messaggero del Male.



1. MONTONE ARROSTO

Vittoria del Bene: ne *L'inseguimento*, Gandalf™ il Grigio può effettuare una singola Marcia Eroica senza spendere punti Possanza.

Pareggio: nessuna fazione ha bonus.

Vittoria del Male: ne *L'inseguimento*, i modelli del Male possono schierarsi entro 3" dai propri bordi del tavolo anziché a contatto di basetta con essi.

2. L'inseguimento

Vittoria del Bene: prima dello 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: all'inizio dello scenario successivo i modelli del Bene possono essere collocati entro 12" dal proprio bordo del tavolo, anziché entro 6".

Pareggio: nessuna fazione ha bonus.

Vittoria del Male: nello scenario successivo non tirare un D6 per stabilire quanti Warg Feroci e Cacciatori di Azog iniziano la partita in gioco: i risultati sono automaticamente 6.



6 · dalla padella...

Vittoria del Bene: *Thorin Scudodiquercia* inizia lo scenario successivo con il massimo dei propri punti Possanza, Volontà e Fato.

Pareggio: nessuna fazione ha bonus.

Vittoria del Male: nello scenario successivo il giocatore del Male colloca i suoi modelli entro 3" dal bordo del tavolo anziché a contatto di basetta con esso.

7 · ...NELLA BRACE

Vittoria del Bene: nello scenario Solo nella foresta tira un D6 ogni volta che *Beorn* spende un punto Possanza; con 6, *Beorn* ottiene un punto Possanza.

Pareggio: nessuna fazione ha bonus.

Vittoria del Male: nello scenario Solo nella foresta *Beorn* deve iniziare la partita in forma umana.

8 · solo nella foresta

Vittoria del Bene: in Mosche e ragni: Parte I al giocatore del Bene è concesso di conoscere la posizione di un Nano (una volta collocati, chiedi al giocatore del Male di rivelarne la posizione, le indicazioni devono essere esatte).

Vittoria del Male: in Mosche e ragni: Parte I, tutti i Ragni di *Bosco Atro* hanno +1 Coraggio.

9 · mosche e ragni: parte I

Vittoria del Bene: prima di Mosche e ragni: Parte II, il giocatore del Bene può assegnare a *Bilbo Baggins* e ad uno dei Nani il bonus Compagno più audace.

Vittoria del Male: durante lo scenario successivo scegli un singolo Bosco infestato dai Ragni: esso 'crea' automaticamente un Ragno di *Bosco Atro* nel primo turno.



10 mosche e ragni: parte II

Vittoria del Bene: oltre all'Eroe scelto dal giocatore del Bene, come di consueto, sia *Tauriel* che *Legolas Verdefoglia* ricevono il bonus Compagno più audace prima di Barili in fuga: Parte I.

Pareggio: nessuna fazione ha bonus.

Vittoria del Male: prima di Barili in fuga: Parte I, né *Tauriel* né *Legolas Verdefoglia* possono ottenere il bonus Compagno più audace.

11 BARILI in fuga: parte I

Vittoria del Bene: alla fine dello scenario, *Kili il Nano* riceve automaticamente il bonus Compagno più audace in aggiunta ad un altro Eroe scelto dal giocatore del Bene, come di consueto.

Pareggio: nessuna fazione ha bonus.

Vittoria del Male: prima dello scenario successivo nessun modello del Bene può ricevere il bonus Compagno più audace.

La via prosegue senza fine

Alla fine di Barili in fuga: Parte II termina la seconda fase del viaggio dei Nani: *la Montagna Solitaria* è in vista.

Giunto a questo punto tira per stabilire quali Nani sopravvivono, come di consueto, e annota il risultato. Saranno di grande aiuto nella prosecuzione dell'avventura di Thorin Scudodiquercia...



PARTITE NEL BOSCO ATRO

Molti degli Scenari presenti ne *Lo Hobbit: la Desolazione di Smaug™* hanno luogo nell'antica foresta di *Bosco Atrato*. Le regole presentate di seguito sono pensate per arricchire le tue partite quando ricrei questo fantastico ambiente boschivo sul campo di battaglia, sia che giochi gli scenari presenti in questa espansione, che partite a punti scontro.

TERRENI DI BOSCO ATRO

Secondo noi, quando si ricreano i campi di battaglia di *Bosco Atrato*, cercare di coprire il 33-50% del campo con mucchi di alberi aiuta a ottenere l'aspetto silvano, fornendo una sfida interessante quando muovi i tuoi modelli. I set di Boschi Citadel sono ottimi per fornire all'area di gioco un numero di alberi sufficiente.

Antichi boschi

Le grandi foreste della *Terra di Mezzo* sono luoghi vasti e strani, dimora di ogni sorta di essere fatato ed empio mostro. *Bosco Atrato* non è da meno, e molte delle sue antiche macchie celano più di quanto non mostrino. Alcune sono rifugi sacri nei quali le creature malvagie hanno paura di entrare, ma molte sono cadute nell'ombra. Tali luoghi oscuri sono pieni di enormi tele di ragno e la cattiveria risiede nei cuori degli alberi stessi.

Oltre alle normali regole per le foreste fitte, alcune zone arboree di *Bosco Atrato*, note come antichi boschi, possono avere regole aggiuntive per rappresentare la loro natura fantastica (vedi accanto). All'inizio della partita, dopo che hai allestito il campo di battaglia, tu e l'avversario dovete decidere quali aree di foresta sono antichi boschi e i relativi confini. Se usi i Boschi Citadel per popolare l'area di gioco, ti consigliamo di fare in modo che il contenuto di ogni kit costituisca un singolo antico bosco e di usare il limite della basetta del Bosco Citadel per stabilire se un modello si trova nell'antico bosco o meno.

La prima volta che un modello (del Bene o del Male) si schiera in un antico bosco (o si muove anche parzialmente in esso), tira un D6 per scoprire il tipo di bosco:

D6	Risultato
1-3	Bosco normale, nessuna regola extra
4	Bosco infestato dai Ragni
5	Bosco infuriato
6	Bosco rifugio

Ovviamente tu e l'avversario potete alterare questa tabella per adattare al meglio la narrativa alla vostra partita. Se giocate nella tana della Regina dei Ragni, può essere più appropriato che ogni antico bosco presente sul tavolo sia infestato da ragni giganti, il che rappresenta una brutta prospettiva per i giocatori del Bene. O magari puoi inscenare uno scontro nei dintorni delle Sale di Thranduil, un luogo dove crescono solo boschi normali e rifugio. Qualunque cosa decidiate, assicurati che prima che la partita cominci entrambi siate d'accordo sulle eventuali modifiche apportate.

Bosco infestato dai Ragni

Al termine di ogni fase di Movimento del Male tira un D6 per ciascun Bosco infestato dai Ragni sul tavolo. Con un risultato di 6, colloca un singolo Ragno di *Bosco Atrato* (se ce l'hai) dentro il Bosco infestato, ma a più di 1" da qualsiasi modello del Bene. Questo Ragno di *Bosco Atrato* si unisce alle forze del giocatore del Male per la durata della battaglia: non può muoversi o caricare nel turno in cui compare, ma per il resto può agire normalmente. Se c'è più di un giocatore del Male, sparteggia per decidere a quale forza del Male si unisce il Ragno di *Bosco Atrato*.

Bosco infuriato

Ogni modello che inizia la propria fase di Movimento anche solo parzialmente all'interno di un Bosco infuriato deve tirare un D6 se decide di muoversi in quel turno; con 1 o 2, ha svegliato un albero arrabbiato e subisce immediatamente un colpo a Fo6. I modelli con la regola speciale *Creatura dei Boschi* svegliano un albero infuriato solo con un risultato di 1. Se il modello sopravvive, può continuare normalmente il proprio movimento. I modelli che non si muovono attraverso un Bosco infuriato non corrono il pericolo di svegliare un albero in quel turno e non hanno bisogno di tirare.

Bosco rifugio

I modelli del Male subiscono una penalità di -1 al proprio valore di Coraggio fintanto che si trovano anche solo parzialmente entro un Bosco rifugio. I modelli del Bene con la regola speciale *Creatura dei Boschi* ricevono un bonus di +1 al proprio valore di Difesa ed hanno la regola speciale *Resistente alla Magia* fintanto che si trovano anche solo parzialmente entro un Bosco rifugio.

Nuovi scenari di Bosco Atrato

Nelle prossime pagine trovi tre scenari di *Bosco Atrato*, pensati per dare ai giocatori nuove sfide nelle partite a punti scontro. Aniché giocare uno degli scenari elencati nel regolamento del Gioco di battaglie strategiche de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato™*, tu e l'avversario potete giocare uno di questi nuovi. Puoi metterti d'accordo con l'avversario su quale giocare, oppure tirare un D6 e consultare la seguente tabella.

D6	Risultato
1-2	Salvataggio *
3-4	Blocco
5-6	Conquista il premio

Ogni scenario contiene le informazioni necessarie per lo schieramento e il gioco, divise nelle seguenti categorie: Armate, Disposizione, Posizioni iniziali, Iniziativa nel primo turno, Obiettivi e Regole speciali (se ce ne sono). Esse seguono tutte le normali regole degli scenari elencate nel regolamento del Gioco di battaglie strategiche de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato™*, a meno che non sia specificato diversamente.



1 Salvataggio

Nel tentativo di privare i difensori dei loro capi, gli attaccanti hanno attirato i comandanti nemici verso una letale trappola. I difensori devono resistere finché non arriveranno i rinforzi a salvarli.

Armata

Ogni giocatore sceglie la propria forza come descritto alle pp.100-102 del regolamento del Gioco di battaglie strategiche de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*™, per il medesimo valore in punti concordato prima della partita.

Disposizione

Posiziona gli elementi scenici come descritto a p.103 del regolamento de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*™. Se stai ricreando l'atmosfera di *Bosco Atrò*, assicurati di collocare sul tavolo molte zone di foresta e antichi boschi (vedi Terreni di *Bosco Atrò* nella pagina precedente).

posizioni iniziali

Entrambi i giocatori tirano un D6; colui che ottiene il risultato più alto sceglie se essere l'attaccante o il difensore. Il difensore colloca per primo la banda da guerra del proprio Leader entro 6" dal centro del tavolo. Poi l'attaccante schiera sul tavolo tutte le proprie bande da guerra, una alla volta. Nessun modello dell'attaccante può essere messo entro 12" dal centro del tavolo, entro 12" da qualsiasi bordo del tavolo o a più di 6" dal capitano della propria banda da guerra.

Dopodiché il difensore schiera sul tavolo tutte le proprie bande da guerra rimanenti. Tutti i modelli devono essere collocati entro 6" dal bordo del tavolo e nessun modello può essere schierato a più di 6" dal capitano della propria banda da guerra.

Iniziativa nel primo turno

L'attaccante ha l'Iniziativa nel primo turno.

Obiettivi

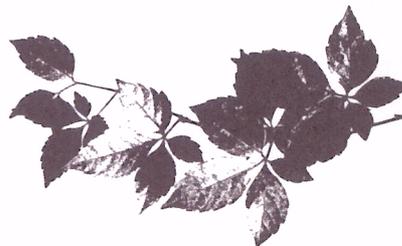
La partita dura fino alla fine del turno nel quale una forza è stata ridotta a un quarto (25%) o meno del proprio numero iniziale di modelli.

Al termine 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:

- L'attaccante ottiene 1 punto vittoria se infligge una o più Ferite al Leader nemico (non valgono le Ferite salvate da un tiro Fato riuscito). Se uccide il Leader nemico, egli si aggiudica invece 3 punti vittoria.
- Il difensore ottiene 1 punto vittoria se la forza attaccante è in Rotta alla fine della partita. Se la forza del difensore non è in Rotta, egli si aggiudica invece 3 punti vittoria.

Regole speciali

Proteggete il Leader!: tutti i modelli della banda da guerra del Leader del difensore hanno la regola speciale Guardia del Corpo. Non scegliere l'Eroe che proteggono: questi è automaticamente il Leader del difensore.



Beorn

2 BLOCCO

Una forza ha avuto la meglio e ha circondato il nemico. Tuttavia, se i difensori riescono a superare il blocco dell'avversario e a fuggire con un messaggio vitale, la guerra può ancora prendere un'altra piega.

Armata

Ogni giocatore sceglie la propria forza come descritto alle pp.100-102 del regolamento del Gioco di battaglia strategiche de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato™*, per il medesimo valore in punti concordato prima della partita.

Disposizione

Posiziona gli elementi scenici come descritto a p.103 del regolamento de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato™*. Se stai ricreando l'atmosfera di *Bosco Atro*, assicurati di collocare sul tavolo molte zone di foresta e antichi boschi (p.26).

posizioni iniziali

Entrambi i giocatori tirano un D6; colui che ottiene il risultato più alto sceglie se essere l'attaccante o il difensore. Il difensore sceglie per sé uno dei bordi corti del tavolo. Iniziando dall'attaccante, i giocatori fanno a turno a scegliere e schierare una banda da guerra alla volta. L'attaccante deve schierare i propri modelli a contatto con qualsiasi bordo del tavolo (escluso quello del difensore), e nessun modello può essere collocato a più di 12" dal capitano della propria banda da guerra. Il difensore deve schierare i propri modelli ovunque nella propria zona di schieramento ed entro 6" dal capitano della relativa banda da guerra. La zona di schieramento del difensore viene decisa nel seguente modo:

Se il Leader del difensore è in arcione ad una cavalcatura di Cavalleria o Cavalleria Mostruosa, o è un Mûmak da Guerra dell'Harad, la sua zona di schieramento è ovunque entro 6" dal proprio bordo del tavolo. Se il Leader del difensore è a piedi, la sua zona di schieramento è ovunque entro 24" dal proprio bordo del tavolo.



Yazneg

Iniziativa nel primo turno

Il difensore ha l'Iniziativa nel primo turno.

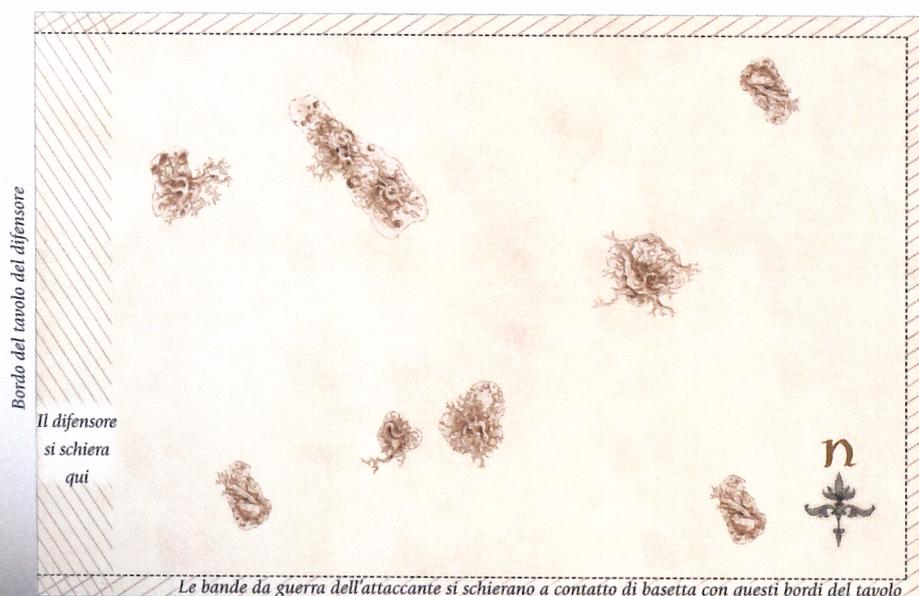
Obiettivi

La partita dura fino alla fine del turno in cui si verifica una delle seguenti condizioni (o entrambe):

- Il Leader del difensore è stato ucciso o è uscito dal bordo corto del tavolo opposto a quello della sua zona di schieramento.
- La forza dell'attaccante è stata ridotta a un quarto (25%) o meno del proprio numero iniziale di modelli.

Al termine 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:

- Il difensore ottiene 3 punti vittoria se il suo Leader esce dal bordo corto del tavolo opposto alla sua zona di schieramento.
- L'attaccante ottiene 1 punto vittoria se infligge una o più Ferite al Leader nemico (non valgono le Ferite salvate da un tiro Fato riuscito). Se uccide il Leader nemico, egli si aggiudica invece 3 punti vittoria.
- Ogni giocatore ottiene 1 punto vittoria se la forza avversaria è in Rotta alla fine della partita. Se la propria forza non è in Rotta, si aggiudica invece 3 punti vittoria.



Bordo del tavolo del difensore

Il difensore si schiera qui

Le bande da guerra dell'attaccante si schierano a contatto di basetta con questi bordi del tavolo

Il Leader del difensore può uscire da questo bordo del tavolo



3 Conquista il premio

Un antico e potente oggetto è stato scoperto nel folto della foresta. Nel giro di poche ore due fazioni avversarie vi fanno convergere le forze per cercare di recuperarlo e usarlo per la propria causa.

Armata

Ogni giocatore sceglie la propria forza come descritto alle pp.100-102 del regolamento del Gioco di battaglie strategiche de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*[™], per il medesimo valore in punti concordato prima della partita.

Disposizione

Posiziona gli elementi scenici come descritto a p.103 del regolamento de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*[™]. Se stai ricreando l'atmosfera di *Bosco Atro*, assicurati di collocare sul tavolo molte zone di foresta e antichi boschi (p.26).

posizioni iniziali

Per prima cosa colloca un segnalino manufatto (una monetina va bene) al centro del tavolo.

Poi entrambi i giocatori tirano un D6; chi ottiene il risultato più alto sceglie una delle zone di schieramento (vedi la mappa in basso). Dopodiché sceglie una delle proprie bande da guerra; tutti i modelli di quella banda devono essere collocati nella sua zona di schieramento. Nessun modello può essere schierato a più di 6" dal capitano della propria banda da guerra.

Fatto ciò, il giocatore avversario sceglie una delle proprie bande da guerra e la colloca come descritto sopra. Poi i giocatori fanno a turno finché tutte le bande sono state schierate.

Iniziativa nel primo turno

Entrambi i giocatori tirano un D6. Chi ottiene il risultato più alto ha l'Iniziativa nel primo turno.

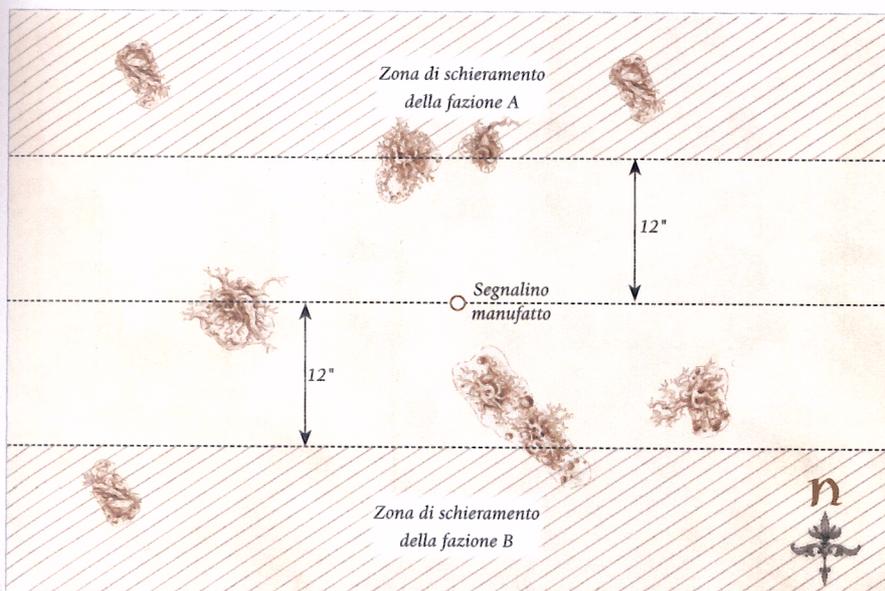
Obiettivi

La partita dura finché il modello che ha il manufatto non lo porta fuori dal tavolo da uno qualunque dei bordi, o finché entrambe le forze non sono state ridotte a 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:

- Ottieni 5 punti vittoria se un modello della tua armata fa uscire il manufatto dal tavolo da uno qualunque dei bordi.
- Ottieni 3 punti vittoria se al termine della partita un modello della tua armata sta trasportando il manufatto, ma non è uscito dal tavolo con esso.
- Ottieni 1 punto vittoria se al termine della partita almeno uno dei tuoi modelli si trova entro 3" dal segnalino manufatto e non ci sono modelli nemici entro 3" da quest'ultimo.

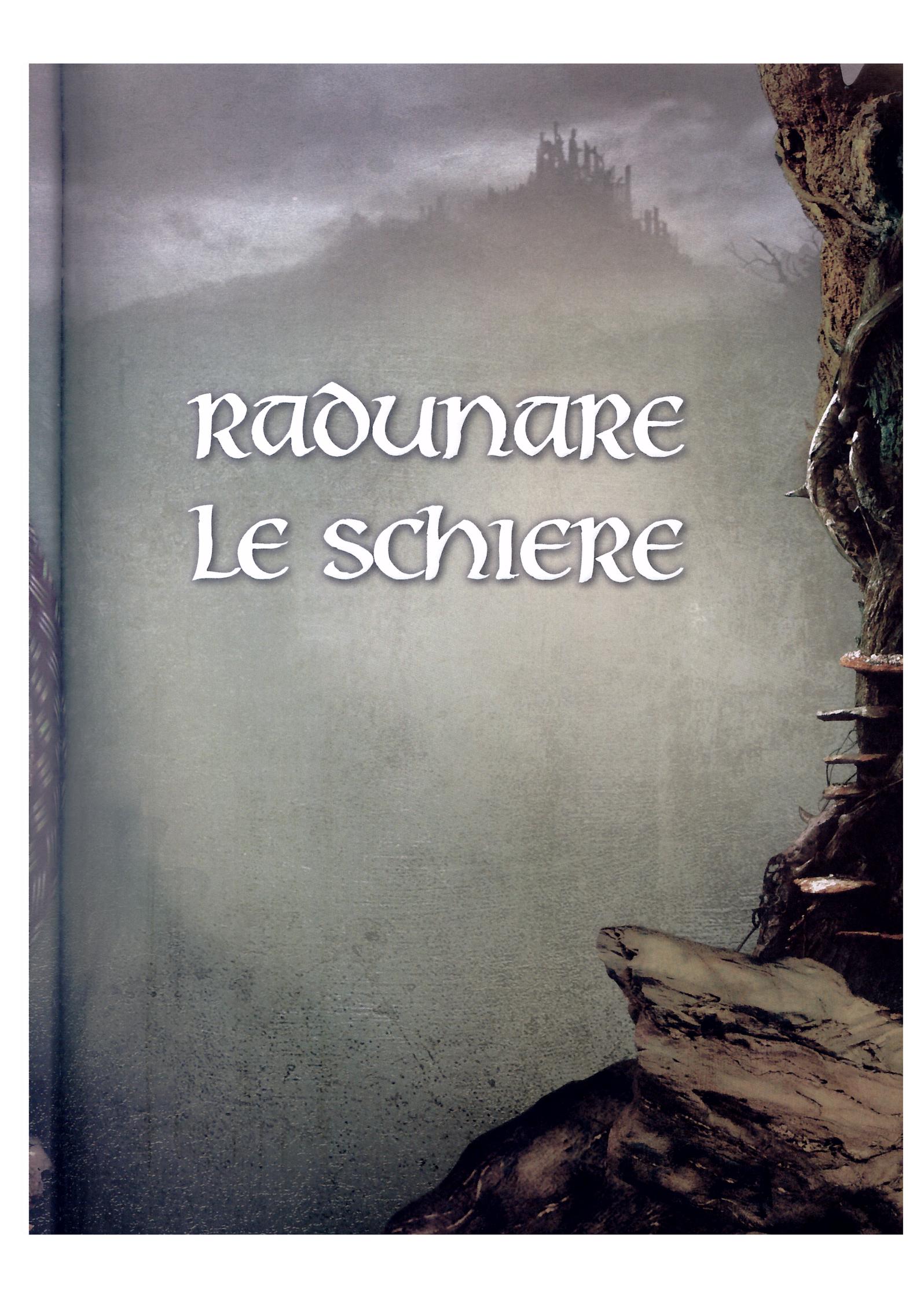
Regole speciali

Il Manufatto: il premio deve essere dissotterrato per poterlo portare via. Un modello a piedi che, al termine del proprio Movimento, si trova a contatto di basetta con il segnalino manufatto, può tentare di recuperarlo. Tira un D6: con 4+ il manufatto è stato disseppepito (e viene preso dal modello che lo ha liberato). Ad ogni turno solo un modello di ciascuna fazione può tentare di liberarlo. Una volta recuperato, il manufatto viene considerato un oggetto leggero; vedi p.85 del regolamento de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*[™].



Tauriel





radunare
Le schiere

galleria di collezioni

Le miniature sono il cuore dell'hobby Games Workshop. Realizzare una collezione di questi modelli splendidamente dettagliati è una delle più grandi gioie per gli appassionati. Una collezione può essere composta da una manciata di miniature o da una vasta orda di modelli, e non ne esistono due perfettamente identiche. Inoltre, come ben sanno tutti gli hobbisti esperti, nessuna collezione è mai veramente completa: ci sono sempre un nuovo Eroe, qualche altro guerriero o addirittura un Mostro (o due) che aspettano solo di essere dipinti.

Si può essere ispirati ad iniziare la propria collezione per tutta una serie di ragioni diverse, e spesso i motivi di ciascuno sono assolutamente unici e personali. Radunare una schiera di miniature della *Terra di Mezzo* non fa eccezione: molti hobbisti collezionano gli eroi delle scene d'azione del film per ricrearle sul tavolo da gioco. L'ispirazione può giungere dalle fazioni di una famosa battaglia, dalla guarnigione di una possente città o da un grande eroe o maligno che compare nei film o nei

libri, accompagnato dalla sua corte di seguaci. Alcuni collezionano modelli che appartengono a una fazione in particolare, altri preferiscono ammassare una schiera di miniature per giocare battaglie a punti scontro.

La gamma di miniature Citadel fornisce ai pittori innumerevoli opportunità di fare pratica con i pennelli, ad esempio *Thorin Scudodiquercia* e la sua compagnia di avventurieri. Alcuni preferiscono dipingere singoli capolavori o provare nuovi schemi di colori, altri si dedicano alla realizzazione di grandi diorami che ricreino momenti cruciali della trilogia de *Lo Hobbit*. Taluni hobbisti partecipano con i propri modelli ad eventi come le competizioni Golden Demon o *Armies on Parade*, che si svolgono al Games Day.

In questa sezione de *Lo Hobbit: la Desolazione di Smaug*[™], ti mostriamo le collezioni personali di alcuni entusiasti hobbisti del Design Studio, e lasciamo che ti raccontino come e perché hanno iniziato il loro viaggio in questo mondo. Il primo è Stu Black con i suoi Elfi di *Bosco Atrato*.





ELFI DI BOSCO ATRO DI STU BLACK



Stu Black è rinomato per la sua abilità come pittore e modellista. Essendo un hobbista da più di venti anni, ha una vasta collezione di modelli ed elementi scenici. Ecco il suo ultimo progetto.

Stu voleva iniziare a collezionare le miniature della *Terra di Mezzo* sin dall'uscita de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato™* nei cinema. Soltanto vedendo i modelli degli Elfi Silvani di *Bosco Atro*, però, ha deciso quale sarebbe stato il tema della sua collezione.

Al pari di molti altri hobbisti, a Stu piace avere elementi scenici a tema con le sue miniature, e spesso ciò influisce sul modo in cui affronta una particolare collezione. Nel caso degli Elfi di *Bosco Atro*, Stu sapeva che dipingendo qualche bosco avrebbe definito il tono dell'armata e posto le basi per tutto il lavoro successivo. Prima ancora di cominciare ad assemblare le sue miniature, infatti, ha dipinto quattro Boschi Citadel, per essere sicuro che i suoi modelli avessero un'ambientazione degna di un re (elfico).

Sempre desideroso di sperimentare nuovi schemi di colori (e avendo già in passato dipinto molti Boschi Citadel per altre sue collezioni), Stu ha deciso di affrontare la

questione con un approccio differente e, alla fine, ha scelto di dipingere i suoi elementi scenici di *Bosco Atro* con tonalità autunnali.

Stu ha progettato la sua collezione iniziando dai tre Elfi Silvani più importanti del film: *Thranduil* Re di *Bosco Atro*, suo figlio *Legolas Verdefoglia* e *Tauriel*. Ciascuno di essi è stato successivamente messo a capo di un gruppo di guerrieri adatto alle proprie abilità. *Thranduil* ha un seguito di Guardie di Palazzo, mentre *Legolas Verdefoglia* e *Tauriel* guidano una compagnia di Esploratori di *Bosco Atro* a testa.

Alla fine Stu ha deciso di dipingere ciascuna banda da guerra in maniera leggermente diversa, seguendo schemi di colori ispirati al mutare delle stagioni nel reame boscoso. Non soltanto ciò gli ha offerto diverse sfide pittoriche, ma in questo modo la sua forza risulta composta da tre collezioni individuali riunite in un insieme più grande. Infine, nel caso in futuro avesse voglia di espandere ulteriormente la sua banda da guerra, avrà a disposizione numerose opzioni pittoriche.



La sala di Thranduil

BANDA DA GUERRA 1 – GLI ESPLORATORI DI TAURIEL:

<i>Tauriel</i>	90 punti
10 Esploratori di <i>Bosco Atrato</i>	140 punti

BANDA DA GUERRA 2 – I DIFENSORI DI LEGOLAS VERDEFOGLIA:

<i>Legolas Verdefoglia</i>	90 punti
10 Esploratori di <i>Bosco Atrato</i>	140 punti

BANDA DA GUERRA 3 – I GUARDIANI DI THRANUIL:

<i>Thranduil Re di Bosco Atrato</i>	80 punti
10 Guardie di Palazzo, con 6 lance e 4 scudi	150 punti

TOTALE: 690 punti

Colori estivi

La stagione estiva evoca immagini di calore, tonalità accese e vitalità. Per ricreare l'essenza di questi concetti con uno schema di colori diverso, Stu ha leggermente modificato la sua tavolozza, utilizzando toni più ricchi e accesi per rendere più vive le sue miniature e differenziare nettamente l'unità estiva da quella autunnale.



Per *Tauriel* e la sua banda di Esploratori di *Bosco Atrato*, Stu ha riprodotto lo schema di colori usato dall'*Eavy Metal*. I toni del verde e del marrone trasmettono una sensazione di vigore che si abbina perfettamente al volto vivace e ai capelli dal colore brillante di *Tauriel*. La chioma bionda di *Legolas Verdefoglia*, invece, si lega meglio alle tonalità autunnali dei suoi seguaci. Piccoli accorgimenti del genere aiutano a uniformare un eroe e i suoi guerrieri creando una banda da guerra a tema.



Il Tavolo da gioco Regno della Guerra di Stu è ricoperto di Boschi Citadel per rappresentare Bosco Atro. Tronchi e rami sono stati dipinti con tonalità scure del marrone, che creano un meraviglioso contrasto con il rosso e l'arancio delle foglie.

La corteccia e le foglie scolpite dei Boschi Citadel sono ideali per la tecnica del pennello asciutto; Stu ha dipinto quasi tutti i suoi elementi scenici autunnali utilizzando solo un Citadel Large Drybrush, facendo risaltare in poco tempo tutti i dettagli degli alberi.

Colori autunnali

L'autunno è una stagione di cambiamento, foglie dorate e mietitura. Per questi Elfi di *Bosco Atro*, Stu ha ripreso i colori utilizzati sui suoi elementi scenici, sfruttando una tavolozza che combina toni del marrone accesi e toni del verde spenti per fungere da colori complementari alle tonalità autunnali utilizzate per le foglie.



Legolas Verdefoglia guida la banda di Esploratori di Bosco Atro dai colori autunnali di Stu. Sebbene questi volesse che lo schema di colori fosse diverso da quello degli altri Elfi Silvani, era parimenti importante che trasmettesse comunque un senso di uniformità con il resto della collezione. Per ottenere tale effetto ha utilizzato una tavolozza simile a quella impiegata per gli altri Elfi di Bosco Atro, sostituendo però le aree verde scuro con un caldo marrone ruggine.



Thranduil Re di Bosco Atrato è la miniatura elfica che Stu si è maggiormente divertito a dipingere, pertanto ha dedicato più tempo e attenzioni al volto e al mantello regale, sul quale ha aggiunto uno strato di sfumature in più.

Per accompagnare il monarca, Stu ha dipinto un'unità di Guardie di Palazzo con i mantelli verde pallido che fungono da colore complementare per l'oro spento di elmi e armature. Infine, ha utilizzato l'argento come colore di contrasto su lance e spade.



espandere La collezione

Incapace di rallentare sul fronte pittorico, Stu ha già cominciato ad aggiungere modelli alla sua collezione di *Bosco Atrato*. Ha quasi completato un Esploratore di *Bosco Atrato* Capitano e i suoi seguaci Esploratori di *Bosco Atrato*.

Successivamente ha pianificato di aggiungere uno stormo di Grandi Aquile guidato da *Gwaihir*[™]. Gli Elfi hanno un'affinità con tutte le creature viventi, pertanto si tratta di alleati naturali. Includerà anche qualche Ent, rinforzando ulteriormente la tematica delle terre boschive.



ELFI DI GRANBURRONE DI SIMON GRANT



Simon Grant non è solo una buona penna, ma anche un collezionista fanatico di tutto ciò che riguarda la Terra di Mezzo. La sua prodezza tattica è leggendaria e le sue collezioni sono spesso in azione.

Simon colleziona miniature de *Il Signore degli Anelli*™ sin dall'uscita del film *La Compagnia dell'Anello*™ e del gioco associato, quindi da circa un decennio. Da allora ha dipinto assieme a sua moglie Amber decine di armate, creando un'immensa collezione di miniature. L'esercito della *Terra di Mezzo* preferito di Simon resta però quello della roccaforte elfica di *Granburrone*.

L'amore di Simon per l'Ultima Casa Accogliente e per gli Elfi che vi dimorano nacque molti anni fa, quando lesse il libro per la prima volta. Nonostante il ruolo relativamente minore nella storia dell'*Unico Anello*, vi era un personaggio in particolare che catturò la sua immaginazione: un eroe di nome Glorfindel, un possente signore elfico di grande potere con alle spalle una lunga storia di valorose gesta in difesa dei Popoli Liberi della *Terra di Mezzo*. Ispirato da questa figura leggendaria, Simon si è dedicato anima e corpo a collezionare un'ampia schiera di Alt Elfi di *Granburrone* comandati da Glorfindel.

Inizialmente, la sua forza era composta da una manciata di Alt Elfi Guerrieri armati di lame elfiche, archi degli Elfi o lance e scudi. La schiera era guidata da Glorfindel e dal signore di *Granburrone*, *Elrond*™. Simon ha voluto dipingere i modelli con le tradizionali armature dorate e i mantelli grigi degli Alt Elfi, usando però sulle vesti un blu acceso anziché tonalità più smorte.

Simon, dopo una breve pausa per dipingere un altro esercito ispirato da un eroe, ovvero una forza di *Gondor* comandata da Boromir (uno dei personaggi che adora), è tornato a *Granburrone*, espandendo la collezione fino a farla diventare un'armata adatta alle epiche battaglie della Guerra dell'Anello. A questo punto ha aggiunto altri eroi come Erestor, *Arwen* e i due figli gemelli di Elrond, *Elladan* ed *Elrohir*. Ha dipinto anche un modello di Gil-galad ed un Elfo con uno stendardo che reca il nome del Sommo Re in elfico, oltre alla sua araldica personale. L'anno scorso è tornato sulla collezione per aggiungere una compagnia di Cavalieri di *Granburrone* guidati da un Cavaliere Capitano.



GLORFINDEL, SIGNORE DELL'OVEST

Simon ha scelto la versione in armatura di Glorfindel come pezzo centrale della sua collezione. Dal momento che la maggior parte dei suoi guerrieri elfici indossa armature pesanti, equipaggiare il comandante in maniera simile aveva senso. Inoltre, in battaglia Simon preferisce che i suoi Eroi (soprattutto quelli impavidi come Glorfindel) si trovino nel folto della mischia, da dove possono fare la differenza ed individuare gli Eroi nemici per ingaggiarli in duelli spettacolari. In questo caso i bonus alla Difesa e alla Resistenza alla Magia offerti dall'Armatura di Gondolin del condottiero elfico si dimostrano inestimabili, un ulteriore motivo per Simon per amare il modello che preferisce a livello estetico.

Con l'uscita dei modelli dei Cavalieri di *Granburrone*, Simon ha modificato Glorfindel affinché guidi le truppe in sella ad Asfaloth, il suo fidato destriero. L'opera si basa sul modello in arcione di *Elrohir*, che indossa un'armatura pesante e condivide una posa abbastanza simile a quella del modello di Glorfindel a piedi. Un semplice cambio di testa e la miniatura era pronta per essere dipinta.

ARMATURA D'ORO



Per iniziare, Simon ha applicato una base di Balthasar Gold sulle armature degli Elfi.



Poi ha applicato una lavatura di Nuln Oil su tutte le aree corazzate (compresi i bordi dello scudo) per conferire più definizione ai dettagli.



Simon ha quindi stratificato ciascuna delle piastre dell'armatura con il Gehenna's Gold.



Infine, ha aggiunto un'attenta lumeggiatura di Runefang Steel sulle aree in rilievo di armatura, elmo e scudo.



Dal momento che all'inizio la sua collezione consisteva unicamente di modelli di fanteria (eccezion fatta per Arwen), Simon non ci ha pensato due volte prima di aggiungere un contingente di Cavalieri di Granburrone alla forza, adattandone lo schema di colori a quello usato sugli altri Elfi. Tuttavia, anziché optare per un aspetto uniforme dei cavalli, Simon li ha dipinti di vari colori, evitando i destrieri bianchi, che ha riservato soltanto agli Eroi affinché spicassero.

Mantelli elfici



I mantelli fluenti dei modelli hanno ricevuto una base di Mechanicus Standard Grey...



...seguita da un'attenta lavatura di Nuln Oil nei recessi per ombreggiarli.



Poi Simon ha aggiunto uno strato di Dawnstone su buona parte del tessuto.



Il mantello è stato completato con una lumeggiatura di Administratum Grey.

espandere la collezione

Simon ha espanso la sua collezione di Elfi ben oltre i confini di Granburrone, tanto da includere una schiera di Grandi Aquile delle Montagne Nebbiose guidata dal Signore del Vento, Gwaihir. Ha anche dipinto altri signori elfici provenienti sia da Bosco Atro che da Lothlórien, e sta pensando di aggiungere nell'immediato futuro qualche banda da guerra guidata da tali Eroi. Gli altri progetti pittorici di Simon includono le versioni di Gandalf il Grigio, Saruman il Bianco, Galadriel™ ed Elrond contenute nel Bianco Consiglio. Dopotutto Granburrone ha spesso ospitato le assemblee dei suoi membri, che sono quindi alleati naturali degli Alti Elfi.



ARMATA DI ORCHI CACCIATORI DI DUNCAN RHODES



Duncan Rhodes dipinge armate per lavoro e per divertimento. Insomma, dipinge giorno e notte! Nonostante la sua rapidità, non ha mai avuto una forza del Male tutta sua... fino ad ora.

Protagonista di diversi racconti di guerra apparsi sul periodico *White Dwarf*, Duncan è un veterano quando si parla di armate della *Terra di Mezzo*. Fervente appassionato del gioco, le miniature che colleziona sono solitamente dettate dalle esigenze sul campo di battaglia. Nonostante abbia giocato con diverse armate del Bene per anni, l'uscita de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*™ ha visto Duncan soccombere alla tentazione della crudeltà e della distruzione, collezionando la sua prima armata del Male per servire un altro padrone.

Duncan voleva usare la nuova collezione in partite a punti scontro, pertanto la sua priorità era avere un'armata adatta allo scopo. Il primo passo è stato quindi stilare una lista dell'esercito sfruttando le linee guida per comporre le bande da guerra incluse nel regolamento de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*, in modo da sapere cosa dipingere. I gusti di Duncan sono chiari riguardo a ciò che preferisce usare in battaglia: cavalleria. Se infatti c'è qualcosa in grado di far scivolare

una lacrima di gioia sulle sue guance, è proprio vedere una brigata di cavalieri al galoppo che si abbatte sugli sventurati nemici per farli a pezzi con un devastante attacco. Tali cariche sono tra i momenti più appassionanti del film, quindi non c'è da sorprendersi se un'armata in arcione ha tutto questo fascino.

Gli scontri a cavallo rispecchiano anche lo stile di gioco preferito di Duncan. Sfruttando la velocità e la potenza d'impatto delle truppe, egli può rapidamente rischierare i modelli in base ai movimenti del nemico, contrastando ogni minaccia e sfruttando qualsiasi falla nelle linee avversarie.

Alla fine Duncan si è deciso per i Cacciatori di Azog. Guidata dal Profanatore in persona, questa variopinta banda di malvagi *Orchi*, molti dei quali a dorso di Warg Feroci, è la soluzione perfetta per i suoi scopi: è infatti una parodia feroce e contorta della sua ampia armata di Cavalieri di *Rohan*™. Una volta pronta la lista dell'esercito, è passato poco prima che tutti i modelli fossero assemblati e dipinti.

1 Cacciatori di Azog

BANDA DA GUERRA 1 – I CACCIATORI DI AZOG:

Azog sul Warg Bianco	225 punti
6 Orchi Cacciatori su Warg Feroci, con 2 archi degli <i>Orchi</i> ed una mazza a due mani	99 punti
6 Warg Feroci	48 punti

BANDA DA GUERRA 2 – I BATTITORI DI FIMBUL IL CACCIATORE:

<i>Fimbul il Cacciatore</i> su Warg Feroce	60 punti
6 Orchi Cacciatori su Warg Feroci, con 2 archi degli <i>Orchi</i> ed una mazza a due mani	99 punti

BANDA DA GUERRA 3 – I BRACCONIERI DI NARZUG:

Narzug	50 punti
12 Orchi Cacciatori con 4 archi degli <i>Orchi</i> e 2 mazze a due mani	102 punti

TOTALE: 683 punti



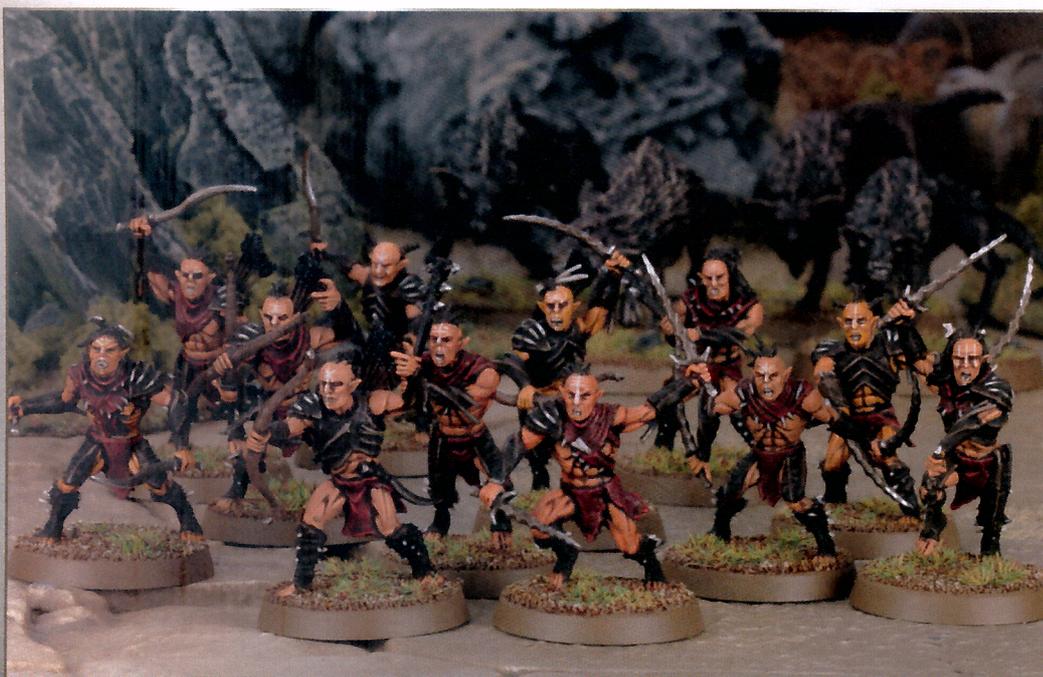
I CACCIATORI DI AZOG

La tetra reputazione di Azog il Profanatore è interamente giustificata. Con un valore di Maestria pari a 7, può affrontare da solo quasi tutti gli Eroi del Bene più potenti. Se poi si trova in groppa al suo Warg Bianco è ancora più terrificante, poiché è più veloce e può Scaraventare a Terra i modelli di Fanteria che sconfigge in combattimento. Duncan ha scelto saggiamente questo potente leader degli Orchi affinché guidi la sua armata, visto che il suo alto valore di Coraggio gli consentirà di mantenere nella mischia il resto delle truppe. Duncan ha assegnato il branco di Warg Feroci alla banda da guerra di Azog, così da avere la possibilità di far smontare Azog e dividere Orchi Cacciatori e Warg in due gruppi separati. In tal caso Azog sarà alla testa degli Orchi e il Warg Bianco potrà usare la regola Signore del Branco per guidare i Warg Feroci.



I BATTITORI DI FIMBUL IL CACCIATORE

Essendo cavalleria leggera, i Cavalcawarg si prestano bene alle sottili tattiche basate sulla velocità e sull'astuzia. Duncan intende usare questo piccolo ma potente branco di Orchi Cacciatori in arcione come una furtiva forza da fiancheggiamento. Sfruttando gli acuti sensi dei Warg Feroci, infatti, gli Orchi Cacciatori sono in grado di caricare i modelli nemici senza averli in linea di vista, un ruolo nel quale eccellono. Grazie alla regola speciale Maestro della Caccia, *Fimbul il Cacciatore* può muoversi e caricare attraverso i terreni accidentati senza penalità, dunque anch'egli dà il meglio negli attacchi a sorpresa.



I BRACCONIERI DI NARZUG

Una banda da guerra di Fanteria rafforza l'armata di Duncan in termini di numero e di un maggiore Punto di Rotta. Inoltre è ottima anche per conquistare o tenere gli obiettivi, in base allo scenario. Come se non bastasse, gli Orchi Cacciatori a piedi possono ingaggiare rapidamente il nemico in combattimento, dove l'Attacco extra conferito dalla regola Tante Lame fornisce un importante vantaggio sugli avversari.



BOSCO infestato dai Ragni

Le regole per gli antichi boschi descritte nella sezione Partite nel *Bosco Atrato* di questo libro (p.26) sono proprio la scusa che serviva a Duncan per dipingere un paio di Boschi Citadel extra per il proprio tavolo da gioco. Intrigato dall'idea dei Boschi infestati dai Ragni (quale giocatore del Male non lo sarebbe?), Duncan ha optato per un grigio evocativo e uno stile inquietante. Grazie all'aggiunta di un po' di cotone per simulare le ragnatele è riuscito a creare un terreno dall'aspetto genuinamente malvagio da schierare con la nuova armata. Duncan intende giocare molte partite nell'oscura foresta di *Bosco Atrato*, e non vede l'ora che il primo incauto avventuriero metta piede nell'antica selva per scoprire che è popolata da giganteschi aracnidi assetati di sangue.



Per creare l'effetto delle ragnatele attorno alle fronde, Duncan ha usato l'imbottitura di poliestere di alcuni giocattoli. Per fare sì che tale metodo funzionasse, ha dipinto e imbasettato il Bosco Citadel (vedi sopra) prima di applicare le tele dei Ragni. Quando il Bosco infestato era pronto per la fase finale, Duncan ha tirato con gentilezza il poliestere, così da formare un groviglio di filamenti. Questi sono stati sparsi tra i rami ed agganciati attorno alle punte per evitare l'uso della colla e conferire un efficace senso di realismo. Infine ha sfilacciato ulteriormente i batuffoli più spessi fino a quando il risultato non lo ha soddisfatto.

golden demon

Molti collezionano miniature solo per la gioia di dipingerle e mostrarle, dai loro eroi preferiti dipinti ai livelli più alti, a diorami dinamici che ricreano le scene dei film. Qui potrai ammirare una galleria di modelli vincitori di premi nella competizione di pittura Golden Demon. Ognuno è stato realizzato con attenzione per mostrare al massimo il talento dell'autore, offrendo così un pezzo spettacolare.



Galadriel
Alex Akers



Bilbo Baggins
Christian Hardy



Radagast™ il Bruno con Sebastian
Fausto Palumbo



Il Goblin Re
Gus Kearns



Gandalf il Grigio
Johan Leduc



Goblin Capitano
Mati Zander



Bilbo Baggins
Martin Footitt

'Eavy Metal Masterclass



Anja Wettergren dipinge miniature da quasi dieci anni. Ciò che rende la notizia degna di nota è che fa parte del team dell'Eavy Metal da più di otto di essi!

Gandalf il Grigio è senza dubbio uno dei personaggi più simbolici della trilogia de Lo Hobbit e de Il Signore degli Anelli™. Per questo motivo per Anja è stato molto semplice scegliere un modello da dipingere per l'Eavy Metal Masterclass. Questa versione di Gandalf il Grigio, scolpita da uno dei più recenti acquisti dei designer Citadel, lo straordinario Gaku Matsubayashi, è la preferita di Anja. La miniatura mostra molte linee nette e pulite, perfette per la pittura ai massimi livelli.



Tuttavia, una delle altre motivazioni per cui Gandalf il Grigio è un personaggio tanto popolare da dipingere è che, come suggerisce il nome, è vestito interamente di grigio. La difficoltà, e dunque il nucleo della sfida al pittore, sta nell'ottenere differenti sfumature di grigio per evitare che il modello finito sembri troppo piatto. Dunque noterai che Anja ha usato un'enorme varietà di colori Citadel e diverse sfumature per ottenere l'effetto desiderato su ogni pezzo di tessuto di Gandalf il Grigio (e sulla sua barba!). Ciò le ha consentito di dare vita ad una miniatura bellissima che mostra Gandalf il Grigio in tutta la sua vigorosa presenza.

Vesti



Tanto per cominciare, le vesti sono dipinte con una base di Mechanicus Standard Grey su un fondo di spray Chaos Black.



Anja ha usato una miscelanza 1:1 di Mechanicus Standard Grey e Abaddon Black per ombreggiare i recessi con cura.



Poi ha applicato con lo Stormvermin Fur la prima lumeggiatura sulle aree in rilievo delle vesti.



La fase successiva è una lumeggiatura più sottile con il Dawnstone.



Anja ha ripetuto il processo, ma questa volta usando l'Administratum Grey.



Poi ha applicato una lumeggiatura estrema con una miscelanza 1:1 di Administratum Grey e White Scar.

Volto



Anja ha cominciato a dipingere il volto con una base di Kislev Flesh.



Poi ha steso due mani sottili di ombreggiatura nei recessi con il Reikland Fleshshade.



Anja ha quindi riapplicato uno strato di Kislev Flesh, stavolta concentrandosi sulle aree in rilievo.



Ha poi impiegato una mescolanza 1:1 di Kislev Flesh e White Scar come lumeggiatura.



Anja ha usato una mescolanza 1:1:1 di Druchii Violet, Drakenhof Nightshade e Carroburg Crimson per ombreggiare gli occhi.



Come lumeggiatura finale ha applicato su naso, labbra e guance una mescolanza 1:2 di Kislev Flesh e White Scar.

BARBA



La base è uno strato di Administratum Grey.



I recessi della barba sono stati ombreggiati con cura con una mescolanza 1:1 di Mournfang Brown e Drakenhof Nightshade.



Come prima lumeggiatura è stato usato un altro strato di Administratum Grey.



Infine, i dettagli in rilievo sono stati evidenziati con il White Scar.

Cappello



Come base è stata usata una mescolanza 1:1 di Dawnstone e Celestra Grey.



Poi è stato ombreggiato con lo Skavenblight Dinge.



Anja ha quindi applicato una lumeggiatura con l'Administratum Grey.



Per completare il cappello, ha usato una lumeggiatura di Ulthuan Grey.

BORSA E CINTURA



Anja ha steso una base di Rhinox Hide prima di ombreggiarne i recessi con l'Abaddon Black.



Poi ha usato il Mournfang Brown come prima lumeggiatura.



Anja ha poi applicato un'altra lumeggiatura, stavolta con lo Skrag Brown.



I bordi di queste aree sono stati evidenziati con il Ratskin Flesh.

Mantello



Anja ha usato una miscelanza 1:1 di Dark Reaper ed Eshin Grey come base per il mantello.



Poi ha ombreggiato i recessi con una miscelanza 1:1 di Dark Reaper e Abaddon Black.



La prima lumeggiatura è una miscelanza 1:1 di Dark Reaper e Dawnstone.



Anja ha poi applicato una seconda lumeggiatura, stavolta di Dawnstone puro.



Ha steso un'ulteriore lumeggiatura con l'Administratum Grey.



Una lumeggiatura finale sui bordi è stata applicata con una miscelanza 1:1 di Administratum Grey e White Scar.





EROI E
MALVAGI
DELLA TERRA
DI MEZZO

NUOVI PROFILI

Nelle pagine seguenti presentiamo i profili delle caratteristiche per i nuovi modelli del Bene e del Male disponibili in *Lo Hobbit: la Desolazione di Smaug*™.

Ciò che segue è una selezione di profili che contengono informazioni di background, caratteristiche, valori in punti e regole speciali per ciascuno dei modelli presentati in questa espansione. Questi profili vanno a integrare quelli presenti nel regolamento de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*™. Se un Eroe con nome ha più di un profilo, nella tua armata puoi includere un solo esemplare di tale individuo; ad esempio, nel tuo esercito non puoi includere sia *Thrain* (dal regolamento del Gioco di battaglie strategiche de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*™) che *Thrain il Folle* (p.54).





EROI DEL BENE

Thranduil, Re di Bosco Atro (Elfo).....80 punti

Sovrano di Bosco Atro, Thranduil è un potente re il cui dominio si confronta con il potere in crescita del Necromante di Dol Guldur™. Circondato e giustamente sospettoso di ogni intruso, Thranduil fa sorvegliare costantemente i confini del proprio reame da bande di esploratori.

OPZIONI

Armatura 5 punti
Arco degli Elfi 5 punti

REGOLE SPECIALI

Creatura dei Boschi.

Cerchietto dei Re. Sulla fronte di Thranduil poggia un simbolo di grande potere.

Questa corona permette a Thranduil di lanciare i poteri magici *Aura di Spavento* e *Ira della Natura*, ciascuno una volta per partita. Vengono lanciati automaticamente, non sono richiesti punti Volontà, e contano come essere stati lanciati con 6 ai fini del resistervi.



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

P	V	F
3	2	2

EQUIPAGGIAMENTO

Mantello elfico e lama elfica.

Tauriel (Elfa)90 punti

Tauriel, combattente formidabile e capo di una pattuglia di Esploratori, è una guerriera della casata di Thranduil. La sua posizione e il suo buon cuore la rendono un'alleata preziosa, per quanto improbabile, nel viaggio dei Nani verso Erebor.

REGOLE SPECIALI

Creatura dei Boschi.

Signora delle Lame. L'abilità con cui Tauriel maneggia la coppia di pugnali è incredibile.

Tauriel riceve un Attacco addizionale per ciascun modello nemico con cui è ingaggiata dopo il primo. Questo bonus si determina all'inizio di ciascuno Scontro e dura finché non sono stati risolti tutti i Colpi di quello Scontro.



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

P	V	F
3	2	3

EQUIPAGGIAMENTO

Mantello elfico, armatura, arco degli Elfi e due pugnali.

Legolas Verdefoglia (Elfo).....90 punti

Figlio di Thranduil, e quindi principe di Bosco Atro, Legolas Verdefoglia è un guerriero eccezionale anche per gli standard degli Elfi. È la sua abilità con l'arco a far sì che i territori del padre siano al sicuro.

OPZIONI

Mantello elfico..... 10 punti
Cavallo 10 punti
Armatura 5 punti

REGOLE SPECIALI

Creatura dei Boschi.

Arciere Provetto. Legolas Verdefoglia è probabilmente il miglior arciere della Terra di Mezzo.

Legolas Verdefoglia può tirare con l'arco tre volte nella fase di Tiro, colpendo normalmente i bersagli con 3+, oppure può tirare una sola volta: questo colpo va a segno automaticamente, a prescindere da oggetti o modelli Frapposti o se il bersaglio è ingaggiato.



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

P	V	F
3	2	3

EQUIPAGGIAMENTO

Arco degli Elfi e due pugnali.

Guardia di palazzo capitano (Elfo) 75 punti



I Capitani della Guardia di Palazzo di Thranduil godono di una posizione insigne nella corte di Bosco Atro. Hanno il compito di consigliare il re e sovrintendere alla sua protezione. In battaglia formano una solida barriera di lame attorno al sovrano.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"	6/3+	4	7	2	2	6

P	V	F
2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante, lama elfica e scudo.

OPZIONI

Lancia 1 punto

REGOLE SPECIALI

Creatura dei Boschi, Guardia del Corpo.

Guardia del Re. Le Guardie di Palazzo lottano più duramente in difesa del loro re.

Fintanto che si trova entro 3" da *Thranduil*, questo modello riceve un bonus di +1 al valore di Maestria.

Esploratore di Bosco Atro Capitano (Elfo) 75 punti



I Capitani degli Esploratori di Bosco Atro giocano un ruolo vitale nel fermare la marea del male. Micidiali, con occhi di falco e piede sicuro, guidano le pattuglie di guerrieri elfici nelle tenebre di Bosco Atro per combattere le bestie che vi abitano.

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

P	V	F
2	1	1

REGOLE SPECIALI

Creatura dei Boschi.

Maestri del Coltello. Lottando fra le fronde fitte, gli Esploratori di *Bosco Atro* hanno imparato a usare i coltelli con grande maestria.

Gli Esploratori di *Bosco Atro* Capitani ricevono un Attacco addizionale per ogni modello nemico con cui sono ingaggiati dopo il primo (fino a un massimo di 3). Questo bonus si determina all'inizio di ciascuno Scontro e dura finché non sono stati risolti tutti i Colpi di quello Scontro.

EQUIPAGGIAMENTO

Mantello elfico, arco degli Elfi e due pugnali.

⊗ Thrain il folle (nano) 10 punti



Catturato e torturato, Thrain è ora solo un guscio spezzato, a mala pena in grado di ricordare il proprio nome, per non parlare della sua fiera storia e del suo retaggio. Tuttavia è ancora pericoloso, poiché nel profondo della sua mente in frantumi si cela l'istinto di un orgoglioso guerriero nanico.

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

P	V	F
0	0	0

REGOLE SPECIALI

Spirito Spezzato. Il tormento che *Thrain* ha vissuto gli ha distrutto lo spirito.

All'inizio di ogni fase di Iniziativa, prima di tirare per l'Iniziativa, *Thrain* deve effettuare un test di Coraggio. Se lo supera, agisce normalmente. Se lo supera con un doppio, *Thrain* aggiunge +2 a Maestria, Forza, Attacchi e Coraggio fino alla fine del turno. Se fallisce il test di Coraggio, *Thrain* è controllato dal giocatore del Male come se fosse uno dei suoi modelli. L'unica differenza fra lui e gli altri modelli del Male è che i modelli del Bene non possono mirare a *Thrain* con proiettili o poteri magici che infliggono danno, né sferrare Colpi contro di lui.

EQUIPAGGIAMENTO

Pugnale.



BEORN (UOMO).....200 punti

Beorn è grande e grosso come un orso.
Letteralmente. Massiccio boscaiolo che abita nei pressi di Bosco Atro, quest'uomo è un mutapelle con il potere di assumere la forma d'orso a cui già somiglia in modo inquietante. Beorn è una forza della natura e può giocare una parte fondamentale nell'imminente lotta contro le potenze del Male.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"	6/3+	5	5	3	3	6	3	3	3

EQUIPAGGIAMENTO
Ascia a due mani.

OPZIONI
Arco.....5 punti

REGOLE SPECIALI
Massiccio, Impavido, Resistente alla Magia, Creatura dei Boschi.

Mutapelle. Beorn ha l'abilità di mutare il suo corpo in quello di un micidiale orso.

Per cambiare la forma di Beorn, tira un D6 all'inizio del suo movimento; con 4+, Beorn muta da uomo a orso (o viceversa). Sostituisci il modello di Beorn con quello di Beorn l'Orso (o viceversa). Beorn può poi continuare normalmente il movimento e anche effettuare cariche. Beorn non può mutare forma se c'è un modello nemico a contatto di basetta.



BEORN L'ORSO (ORSO, MOSTRO)

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
8"	8/4+	8	8	3	3	6	*	*	*

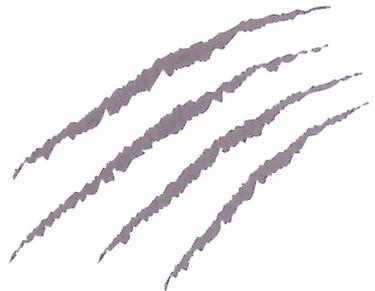
REGOLE SPECIALI
Massiccio, Impavido, Resistente alla Magia, Terrore, Creatura dei Boschi.

Forza Stritolante (Attacco Brutale). Invece di colpire normalmente, scegli un modello che ha perso: esso subisce immediatamente un colpo a Forza 10 mentre Beorn lo stringe in un abbraccio mortale. Se il tiro per Ferire riesce (e non è annullato da un tiro Fato), la vittima subisce un altro colpo a Forza 10 e così via, finché questa non muore o Beorn fallisce nel tentativo di ferirla.

Scatenato. Da orso, Beorn accantona la sua placida saggezza di umano e diviene un assassino in preda alla furia.

Beorn l'Orso deve sempre caricare un nemico, se ne è in grado. Inoltre, Beorn non può utilizzare il Resistere! o le azioni eroiche di altri modelli, né gli altri modelli possono utilizzare i suoi fintanto che si trova in forma d'orso.

*Beorn è un modello insolito, poiché può cambiare forma da uomo ad orso. Quando muta d'aspetto, sostituisilo con la miniatura adeguata; inoltre adotta il profilo e le caratteristiche appropriate. Possanza, Volontà, Fato e Ferite di Beorn rimangono inalterati quando muta.





BARD L'ARCIERE (UOMO) 120 punti

Erede di sovrani, Bard l'Arciere è un umile guerriero nella milizia di Città del Lago. Pattuglia le rive della sua patria, accertandosi che le sue genti siano sicure dal male sempre più vicino.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"	5/3+	4	4	3	3	6	3	2	2

EQUIPAGGIAMENTO

Grande arco e pugnale.

REGOLE SPECIALI

Tiro Rapido. Pochi, che siano uomini o meno, possiedono l'abilità di Bard l'Arciere.

Se *Bard l'Arciere* colpisce un bersaglio con un attacco da tiro, può effettuare un altro colpo

contro un bersaglio entro 3" da esso (può anche essere lo stesso bersaglio). Se colpisce anche con quel colpo può tirare ancora, fino a un massimo di tre colpi in totale.

La Freccia Nera. Ereditata da suo padre e da suo nonno, questa freccia fortunata non ha mai deluso *Bard l'Arciere*.

Una volta per partita, *Bard l'Arciere* può scoccare la Freccia Nera invece di tirare normalmente. In tal caso, dichiara che sta scoccando la Freccia Nera prima di tirare per Colpire. Quando scocca la Freccia Nera, *Bard l'Arciere* ripete un tiro per Colpire fallito e qualsiasi test di Frapposizione fallito. Inoltre, se il colpo va a segno, il modello bersaglio subisce automaticamente 1 Ferita. *Bard l'Arciere* può scoccare la Freccia Nera come parte della regola speciale Tiro Rapido, se vuoi.



CAPITANO DI DALE (UOMO) 50 punti

I Capitani di Dale, Città degli Uomini, sono guerrieri esperti che prima di assurgere al comando hanno combattuto numerose battaglie. Quando la patria è minacciata, essi sono i primi a gettarsi nella mischia.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"	5/4+	4	5	2	2	4	2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura e spada.

OPZIONI

Scudo.....5 punti

GIRION SIGNORE DI DALE (UOMO) 65 punti

Prima dell'avvento di Smaug il Terribile, Girion Signore di Dale era un possente re. Amato dalla sua gente, cadde quando il grande Drago saccheggiò la città. Benché fosse riuscito a fare ben poco per contrastarne la furia, Girion Signore di Dale compì un atto che avrebbe sancito il destino di molti altri negli anni venturi: scalfì la scorza impenetrabile della bestia.

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

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura e spada.

OPZIONI

Arco.....5 punti

REGOLE SPECIALI

Cecchino. Quando prende di mira un modello nemico con la regola speciale Volo, Girion Signore di Dale può ripetere i tiri per Colpire e per Ferire con qualsiasi arma da tiro.



Signore di Città del Lago (Uomo)50 punti

Benché incline ai lunghi discorsi (e agli attacchi di flatulenza), il Signore di Città del Lago è un leader saggio, capace e carismatico. È più portato però per gli affari che per la guerra, e la sua brama d'oro è più forte del suo coraggio e della sua risolutezza.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"	4/4+	4	4	2	2	3	2	2	2

EQUIPAGGIAMENTO

Il Signore di Città del Lago è disarmato.

REGOLE SPECIALI

Borselli. Le Guardie di Città del Lago sanno bene che è il Signore a tenere i cordoni del borsello, e sono ansiose di ottenere una ricompensa.

Il Signore di Città del Lago può spendere un singolo punto Possanza all'inizio della fase di Combattimento. In tal caso, ogni Guardia di Città del Lago o Guardia di Città del Lago Capitano entro 6" riceve un bonus di +1 al valore di Maestria fino alla fine della fase.

Sindrome del Drago. Quando gli viene offerta un'ingente quantità d'oro, il Signore di Città del Lago gira i tacchi e abbandona lo scontro.

All'inizio della partita il tuo avversario può scegliere un singolo Eroe, che sarà portatore di una grossa somma di denaro. Se il Signore di Città del Lago si trova a contatto di basetta con il portatore al termine di una fase di Movimento, deve superare un test di Coraggio o essere rimosso come se avesse appena perso l'ultima Ferita.



Alfrid il Consigliere (Uomo)20 punti

Alfrid il Consigliere serve il Signore di Città del Lago, dandogli dritte su diplomazia, commercio e difesa. Nel suo cuore, però, Alfrid il Consigliere è un leccapiedi ambizioso, e non sempre i suoi consigli sono utili a qualcuno che non sia lui stesso.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"	3/3+	3	3	1	1	3	0	3	1

EQUIPAGGIAMENTO

Alfrid il Consigliere è disarmato.

REGOLE SPECIALI

Consiglio Inaffidabile. Il consiglio di Alfrid è a volte saggio, a volte interessato.

Alfrid il Consigliere può spendere qualsiasi numero di punti Volontà all'inizio della fase di Iniziativa, prima che venga tirato qualsiasi dado. Per ciascun punto Volontà speso, può indicare un singolo Eroe amico entro 6" e tirare un D6. Con un risultato di 2-5, l'Eroe indicato guadagna un punto Possanza; con un risultato di 6 guadagna invece D3 punti Possanza. Con un risultato di 1, tuttavia, l'Eroe indicato perde invece D3 punti Possanza e Alfrid il Consigliere guadagna un punto Possanza. La Possanza ottenuta in questo modo può portare la scorta di punti Possanza dell'Eroe prescelto oltre il livello iniziale.



Guardia di Città del Lago Capitano (Uomo)40 punti

I Capitani della Guardia di Città del Lago hanno visto parecchi combattimenti, ma difettano della determinazione ferrea di un vero soldato professionista. Tuttavia da molti anni proteggono Città del Lago dal male che la circonda.

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

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura e spada.



GUERRIERI DEL BENE



Esploratore di Bosco Atro (Elfo) 14 punti

La degenerazione del Grande Bosco Verde nel sinistro reame di Bosco Atro rende pericolosi i viaggi fra le sue cupe fronde. Gli Esploratori di Bosco Atro non hanno però alcun timore, poiché sono tutti cacciatori senza pari e guerrieri micidiali.

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

EQUIPAGGIAMENTO

Mantello elfico, arco degli Elfi e due pugnali.

OPZIONI

Corno da Guerra..... 30 punti

REGOLE SPECIALI

Creatura dei Boschi.

Maestri del Coltello. Lottando fra le fronde fitte, gli Esploratori di *Bosco Atro* hanno imparato a usare i coltelli con grande maestria.

Gli Esploratori di *Bosco Atro* ricevono un Attacco addizionale per ogni modello nemico con cui sono ingaggiati dopo il primo (fino a un massimo di 3). Questo bonus si determina all'inizio di ciascuno Scontro e dura finché sono stati risolti tutti i Colpi di quello Scontro.



Guardia di palazzo (Elfo) 14 punti

Incaricata di proteggere le sale del Re degli Elfi, la Guardia di Palazzo è composta da abili guerrieri elfici, scelti fra le famiglie nobili dell'antico Grande Bosco Verde. Equipaggiati con le armi migliori in circolazione, essi formano una vera élite guerriera, guidata dal figlio del sovrano in persona.

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

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante e lama elfica.

OPZIONI

Scudo..... 1 punto
 Lancia..... 1 punto
 Stendardo 25 punti
 Corno da guerra 30 punti

REGOLE SPECIALI

Creatura dei Boschi, Guardia del Corpo.

Guardia del Re. Le Guardie di Palazzo lottano più duramente in difesa del loro re.

Se si trovano entro 3" da *Thranduil*, le Guardie di Palazzo ricevono un bonus di +1 alla Maestria.



Guardia di città del Lago (Uomo) 5 punti

Le Guardie di Città del Lago proteggono il paese dagli intrusi indesiderati e gli Uomini del Lago dai nemici. Oltre a fungere da sentinelle e organizzare le pattuglie, questi soldati sono anche esecutori delle leggi del Signore di Città del Lago.

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

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura e spada.

OPZIONI

Arco 1 punto
 Lancia..... 1 punto



Guerrigero di Dale (Uomo)7 punti

La ricchezza di Dale, Città degli Uomini, ha permesso di equipaggiarne i soldati con corazze della migliore qualità ed armi forgiate dagli alleati Nani, provenienti da Erebor. Disciplinati e ben addestrati, quando non sorvegliano la patria impedendo i saccheggi dei nemici questi coraggiosi individui sono spesso inviati via nave verso conflitti distanti.

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura e spada.

OPZIONI

- Arco 1 punto
- Scudo..... 1 punto
- Lancia..... 1 punto



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



EROI DEL MALE

Yazneg (ORCO).....50 punti



Yazneg è il brutale e crudele capitano degli Orchi Cacciatori di Azog. Conduce questa banda di perfide creature nel tentativo di rintracciare ed eliminare la Compagnia di Thorin (e chiunque altro sia abbastanza stupido da mettersi in mezzo).

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

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura e ascia a due mani.

OPZIONI

Warg Feroce 10 punti
Lancia pesante..... 5 punti

REGOLE SPECIALI

Cavaliere Esperto.

Il Prezzo del Fallimento. Il padrone di Yazneg non è tipo da tollerare il fallimento...

Se la tua armata contiene sia Azog che Yazneg e i due sono a contatto di basetta all'inizio della tua fase di Movimento, invece di tirare i dadi per il test di Coraggio quando la forza del Male è in Rotta, puoi rimuovere Yazneg dal gioco. In tal caso si considera che Azog abbia superato automaticamente il test di Coraggio, e il suo Resistere! ha gittata 12". Inoltre, se Yazneg viene rimosso dal gioco in tal modo, fintanto che Azog è in vita tutti gli Orchi Cacciatori, gli Orchi Cacciatori Capitani, Fimbul il Cacciatore e Narzug ripetono i test di Coraggio falliti.

ORCO di Gundabad Capitano (ORCO)55 punti

Soldati sanguinari e brutali, con forza e resistenza che eclissano quelle dei loro simili, i Capitani di Gundabad sono gli Orchi più coriacei e spietati delle Montagne Nebbiose. Sono loro i guerrieri di cui si circondano i signori della guerra orcheschi.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"	4/5+	5	6	2	2	4	2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante e spada.

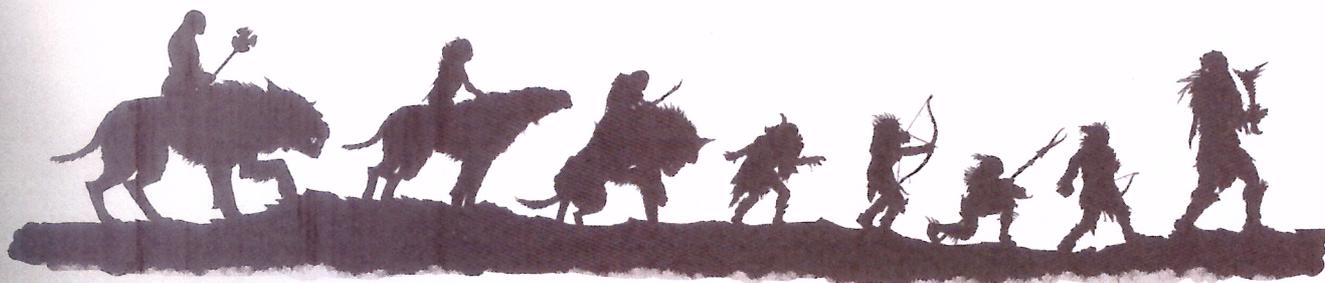
OPZIONI

Scudo..... 5 punti

REGOLE SPECIALI

Antichi Nemici. Gli Orchi di Gundabad sono veterani di molte guerre combattute contro Nani ed Elfi.

Gli Orchi di Gundabad Capitani ripetono i risultati pari a 1 quando cercano di ferire Elfi o Nani.





GUERRIERI DEL MALE

ORCO di Gundabad GUERRIERO (ORCO)9 punti

Gli Orchi di Gundabad sono guerrieri massicci, irreggimentati e addestrati a un livello a cui pochi altri Orchi possono aspirare. Sono nemici acerrimi dei risoluti Nani, che hanno trascorso anni e intere vite a dar loro battaglia.

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

EQUIPAGGIAMENTO
Armatura pesante e spada.

OPZIONI

Picca 1 punto
Scudo..... 1 punto

REGOLE SPECIALI

Antichi Nemici. Gli Orchi di Gundabad sono veterani di molte guerre combattute contro Nani ed Elfi.

Gli Orchi di Gundabad Guerrieri ripetono i risultati pari a 1 quando cercano di ferire Elfi o Nani.



Ragno di Bosco AtrO (Ragno) 25 punti

Bosco AtrO è infestato da molte cose sinistre e striscianti, mutate e contorte dalle forze oscure che corrompono la foresta. I ragni giganti che si annidano nei rami più alti sono probabilmente le più pericolose, creature enormi e rignonfie con un'intelligenza oscura e sete di sangue.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
8"	2/5+	5	3	2	2	2

REGOLE SPECIALI
Creatura dei Boschi, Veleno.

Ragnatele. I Ragni di Bosco AtrO possono lanciare ragnatele per intrappolare i nemici.

Un Ragno di Bosco AtrO può lanciare una tela nella fase di Tiro. Viene considerata un'arma da tiro con gittata 6". Se un Ragno di Bosco AtrO colpisce il bersaglio, non tirare per Ferire; invece, il modello è Paralizzato come descritto nel regolamento del Gioco di battaglie strategiche de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*™. Un modello colpito da una Ragnatela può spendere un punto Fato per schivare l'attacco proprio come se avesse subito una Ferita: se riesce, il modello non è Paralizzato.



LISTE DELL'ESERCITO

Tutti i modelli elencati ne *Lo Hobbit: la Desolazione di Smaug™* appartengono a una lista dell'esercito. Alcune di queste, mostrate qui, si aggiungono a quelle che trovi ne *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato™*, mentre altre sono aggiornamenti di liste dell'esercito già esistenti, che comprendono modelli presenti in questo regolamento. In ogni caso, tutte le liste dell'esercito ti aiutano a organizzare i tuoi modelli in una collezione pronta per una partita a punti scontro. Alcune liste dell'esercito hanno regole speciali per le proprie bande da guerra, che alterano il modo in cui le scegli per l'armata o le usi sul campo di battaglia.

Nuove Liste dell'esercito

Le seguenti liste dell'esercito sono esclusive de *Lo Hobbit: la Desolazione di Smaug™* e si aggiungono a quelle presenti nel regolamento de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato™*.

Guarnigione di Dale, Città degli Uomini

Quest'esercito può includere: *Girion Signore di Dale, Capitani di Dale e Guerrieri di Dale.*

Prima dell'avvento di *Smaug™*, Dale, Città degli Uomini, era un insediamento ricco e prospero sulle rive del Fiume Impetuoso, con un'enorme guarnigione di soldati.

La sala di Thranduil

Quest'esercito può includere: *Thranduil Re di Bosco Atrato, Legolas Verdefoglia, Tauriel, Esploratori di Bosco Atrato Capitani, Guardie di Palazzo Capitani, Esploratori di Bosco Atrato e Guardie di Palazzo.*

La difesa di *Bosco Atrato* poggia sulle spalle di *Thranduil* e dei suoi guerrieri elfici scelti, pronti a lottare con lama e arco.

Regole delle bande da guerra della sala di Thranduil

Gli *Esploratori di Bosco Atrato* nelle bande da guerra guidate da *Thranduil Re di Bosco Atrato, Legolas Verdefoglia, Tauriel* o *Esploratori di Bosco Atrato Capitani* non contano ai fini del limite di archi dell'armata.



L'esercito di Città del Lago

Quest'esercito può includere: *il Signore di Città del Lago, Bard l'Arciere, Alfrid il Consigliere, Guardie di Città del Lago Capitani e Guardie di Città del Lago.*

Gli abitanti di Città del Lago sono discendenti dei superstiti di Dale, Città degli Uomini, e devono mantenere una sorveglianza costante per difendere la loro patria dal male che la circonda.



Oscuri Abitanti di Bosco Atrato

Quest'esercito può includere: *Ragni di Bosco Atrato e Warg Feroci.*

Perfide creature accorrono a frotte verso il potere oscuro che sta sorgendo nelle profondità di *Bosco Atrato*.

Regole delle bande da guerra degli Oscuri Abitanti di Bosco Atrato

A differenza delle altre bande da guerra, gli *Oscuri Abitanti di Bosco Atrato* non hanno necessità di includere un Eroe che funga da capitano. Tuttavia, se hai il supplemento *Moria* e *Angmar*, puoi includere la Regina dei Ragni come capitano. Le bande da guerra senza capitano possono essere prese solo come alleate in una forza che include almeno un Eroe (devi quindi includere nell'armata almeno un Eroe che sia il Leader). Se una banda da guerra degli *Oscuri Abitanti di Bosco Atrato* non include un Eroe, ma stai giocando uno scenario dove i modelli sono schierati a una certa distanza dal capitano della stessa, colloca un modello della banda da guerra sul tavolo e schiera gli altri modelli entro la distanza indicata da quel modello.

Liste dell'esercito aggiornate

Le seguenti liste dell'esercito sono versioni aggiornate di alcune di quelle incluse nel regolamento de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato™*.

I Cacciatori di Azog

Quest'esercito può includere: Azog, Bolg, Yazneg, Fimbul il Cacciatore, Narzug, Orchi Cacciatori Capitani, Orchi Cacciatori, Warg Feroci, Orchi di Gundabad Capitani e Orchi di Gundabad Guerrieri.

Azog il Profanatore è un Orco noto per crudeltà e brutalità.



L'Alleanza di Radagast

Quest'esercito può includere: Radagast il Bruno, Bard l'Arciere, Beorn, Gwaihir e Grandi Aquile.

Radagast il Bruno è visto come il signore di uccelli e fiere. La sua natura gentile e la sua dolce saggezza gli hanno fatto conquistare la lealtà di molte creature selvagge.



IL Bianco Consiglio

Quest'esercito può includere: Galadriel, Galadriel Protettrice di Lothlórien, Saruman il Bianco, Gandalf il Grigio, Radagast il Bruno ed Elrond.

Il Bianco Consiglio è il principale oppositore di Sauron negli anni di mezzo della Terza Era, e probabilmente la più grande adunanza di saggezza e potenza marziale di tutti i tempi.

Regole delle bande da guerra del Bianco Consiglio

Un esercito può includere una sola banda da guerra del Bianco Consiglio. A dispetto del consueto limite di un Eroe e dodici Guerrieri, il Bianco Consiglio include solo Eroi, fino a un massimo di dodici. Oltre agli Eroi sopra elencati puoi scegliere come membri del Bianco Consiglio *Thranduïl* Re di *Bosco Atrò* e *Legolas Verdefoglia*, e i seguenti Eroi del supplemento *I Popoli Liberi*: Círdan, Glorfindel, Erester, Celeborn e Arwen.

Uniti nello Scopo: un membro del Bianco Consiglio aggiunge 1 ai tiri per resistere ai poteri magici fintanto che c'è un altro membro del Bianco Consiglio entro 6".



L'Armata di Thror

Quest'esercito può includere: Thror, Thrain, Thrain il Folle, Thorin Scudodiquercia, Balin il Nano, Dwalin il Nano, Capitani di Erebor, Martelli Torvi Capitani, Capitani di Dale, Guerrieri di Erebor, Martelli Torvi e Guerrieri di Dale.

Al culmine del potere di Erebor, l'armata di Thror contava migliaia di guerrieri nani, una forza militare temuta e rinomata in tutta la *Terra di Mezzo*.

TABELLE RIASSUNTIVE

EROI DEL BENE

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Alfrid il Consigliere	6"	3/3+	3	3	1	1	3	0	3	1
Bard l'Arciere	6"	5/3+	4	4	3	3	6	3	2	2
Beorn	6"	6/3+	5	5	3	3	6	3	3	3
- Beorn l'Orso	8"	8/4+	8	8	3	3	6	*	*	*
Capitano di Dale	6"	5/4+	4	5	2	2	4	2	1	1
Esploratore di Bosco Atrato Capitano	6"	6/3+	4	4	2	2	6	2	1	1
Girion Signore di Dale	6"	5/3+	4	5	2	2	5	2	2	1
Guardia di Città del Lago Capt.	6"	4/4+	4	5	2	2	3	2	1	1
Guardia di Palazzo Capitano	6"	6/3+	4	7	2	2	6	2	1	1
Legolas Verdefoglia	6"	6/3+	4	4	2	2	6	3	2	3
Signore di Città del Lago	6"	4/4+	4	4	2	2	3	2	2	2
Tauriel	6"	6/3+	4	5	3	2	6	3	2	3
Thrain il Folle	5"	4/4+	2	4	1	2	3	0	0	0
Thranduil Re di Bosco Atrato	6"	6/2+	4	4	2	2	6	3	2	2

GUERRIERI DEL BENE

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
Esploratore di Bosco Atrato	6"	5/3+	3	3	1	1	5
Guardia di Città del Lago	6"	3/4+	3	4	1	1	2
Guardia di Palazzo	6"	5/3+	3	5	1	1	5
Guerrigero di Dale	6"	4/4+	3	4	1	1	3

EROI DEL MALE

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Orco di Gundabad Capitano	6"	4/5+	5	6	2	2	4	2	1	1
Yazneg	6"	4/5+	4	5	2	2	3	3	1	1

GUERRIERI DEL MALE

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
Orco di Gundabad Guerrigero	6"	3/5+	4	5	1	1	3
Ragno di Bosco Atrato	8"	2/5+	5	3	2	2	2







LO HOBBIT

LA DESOLAZIONE DI SMAUG

GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE

Il gioco di battaglie strategiche de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*™ è un gioco da tavolo per una o più persone. Questa espansione ti fornisce regole supplementari che ti consentono di ricreare gli emozionanti eventi de *Lo Hobbit: la Desolazione di Smaug*™ sul tavolo da gioco con la tua collezione di miniature Citadel.

Questa espansione include:

- Nuovi ed esaltanti scenari che rispecchiano gli accadimenti principali de *Lo Hobbit: la Desolazione di Smaug*™, consentendoti di unirti all'avventura della Compagnia di Thorin verso Erebor.

Avrai bisogno di una copia del regolamento del Gioco di battaglie strategiche de *Lo Hobbit: un viaggio inaspettato*™ per usare questa espansione.

- Regole per combattere nel regno di *Bosco Atrato* e nuovi scenari a punti scontro che offrono ai giocatori diverse sfide tattiche nell'utilizzo delle proprie collezioni.
- Profili e regole per una serie di nuove miniature Citadel, in modo da poter giocare partite con i tuoi eroi e malvagi preferiti de *Lo Hobbit: la Desolazione di Smaug*™.
- Una galleria che mostra le collezioni di miniature Citadel di vari hobbisti, ispirate ai guerrieri della *Terra di Mezzo* e alle scene dei film.



ITALIAN

STAMPATO IN UK
CODICE PRODOTTO
02 04 14 99 035



GAMES
WORKSHOP

© Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved. LO HOBBIT: UN VIAGGIO INASPETTATO, LO HOBBIT: LA DESOLAZIONE DI SMAUG and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc. (s13)

© 2013 New Line Productions, Inc. All rights reserved. Il Signore degli Anelli: La Compagnia dell'Anello, Il Signore degli Anelli, Le Due Torri, Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc.