SIGNORE DEGLIAVELLI GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE

I POPOLI LIBERI



'La Terra di Mezzo è sull'orlo della distruzione...
o vi unirete, o crollerete'

Elrond, La Compagnia dell'Anello





zီများကြောင်းမြီး မိုကာညီမျှတာကြီး မိုကာညီများမျှတို့ မြီး မိုကာညီများကြောင့် မြောင်းများကြောင်းမြီး မိုကာညီများ

INTRODUZIONE

La Terza Era sta divenendo il tempo degli Uomini, ma vi sono altre potenze nella Terra di Mezzo che si schierano dalla parte del Bene. Gli Elfi Priminati e i Nani del Popolo di Durin si sono sempre battuti contro la perfidia di Sauron, così come le genti della Contea. A volte queste razze vengono chiamate Popoli Liberi, ad indicare coloro che non hanno mai ceduto alle tentazioni dell'Oscuro Signore di Mordor.

Questo supplemento è una guida che ti aiuta a collezionare gli eserciti dei Popoli Liberi e schierarli nelle partite al Signore degli Anelli. Il regolamento del Gioco di battaglie strategiche del Signore degli Anelli contiene le regole necessarie a combattere con le tue miniature Citadel.

Questo supplemento include sette liste dell'esercito separate che funzionano con tali regole, oltre alle informazioni su come forgiare la tua collezione di modelli Citadel in una forza organizzata che riflette la storia e la narrativa del Signore degli Anelli. Con questo libro potrai radunare il tuo esercito e prepararti a dar battaglia ai perfidi servitori di Sauron.

SCEGLI LE TUE FORZE (pagine 4-15)

Questa parte del libro spiega come organizzare la tua collezione di miniature Citadel in un esercito per partite a punti Scontro del Signore degli Anelli; perfetto per giocare battaglie improvvisate nei club di gioco o nei Centri dell'hobby. Questa sezione include anche sei emozionanti scenari a punti Scontro per mettere alla prova le tue armate e confrontarti con gli amici.

I POPOLI LIBERI

Questo supplemento presenta sette eserciti. Ciascuno ha la propria sezione, nella quale sono presentate le regole di gioco di tutti i Guerrieri e gli Eroi, incluse le abilità speciali o gli oggetti unici che possono utilizzare. Le armate in questione sono:

Eregion e Granburrone (pagine 16–21)

Gli Elfi sono la razza più maestosa e nobile della Terra di Mezzo. Il loro numero sta scemando, poiché molti fanno ritorno alla propria patria spirituale ad ovest del mare; tuttavia, una scintillante schiera da guerra di Elfi è uno spettacolo terrificante contro cui il male non può sopravvivere.

Lothlórien e Bosco Atro (pagine 22-29)

Dalle radure più isolate del loro reame silvano, gli Elfi di Lothlórien e Bosco Atro fanno da eterne sentinelle contro le forze dell'oscurità. Prodi guerrieri, infallibili arcieri e comandanti leggendari come Galadriel e Thranduil impediscono alle creature malvagie di metter piede sotto le fronde dei lignei bastioni elfici.

Il Popolo di Durin (pagine 30–37)

Sebbene molti dei loro vetusti regni siano caduti, i Nani della Terra di Mezzo sono ancora una potenza notevole. Inarrivabili maestri della lavorazione del metallo, quando marciano utilizzano armature ed equipaggiamenti senza pari. Qui trovi la lista dell'esercito dei Nani, comprendente Durin, Re di Khazad-dûm, Dáin Piediferro, re di Erebor, e uno stuolo di Nani guerrieri caparbi e affidabili.

La Contea (pagine 38-41)

Gli Hobbit sono creature pacifiche, che dimorano nella landa idilliaca della Contea. Sono più noti per l'abitudine della seconda colazione che per le gesta eroiche, tuttavia sono fatti di una pasta più dura di quanto si immagini. Se infuriato, questo popolo mite è capace di azioni prodi e coraggiose. Questa lista dell'esercito contiene Hobbit famosi come Frodo dalle Nove Dita e Samvise l'Impavido, oltre a molti altri guerrieri e grandi eroi della Contea.

La Compagnia dell'Anello (pagine 42–47)

La Compagnia dell'Anello comprende alcuni degli eroi più forti e fieri che la Terra di Mezzo abbia mai ospitato, provenienti da tutti i Popoli Liberi ed unitisi in circostanze disperate. Il loro incarico è distruggere l'Unico Anello: saprai condurli ad imprese ancora più grandi?

Gli Erranti delle Terre Selvagge (pagine 48–53)

Nei luoghi più impervi della Terra di Mezzo, fra foreste impenetrabili o arroccati su vette montane, vivono coloro che cercano un'esistenza pacifica, fuori dalla portata e dai confini della civiltà. Tuttavia, anche le loro dimore sono minacciate dalle armate di Sauron ed essi si gettano volontariamente nella mischia per opporsi al potere dell'Oscuro Signore.

Il Bianco Consiglio (pagine 54–56)

La maggiore concentrazione di saggezza della Terra di Mezzo non difetta di potenza né di magia. I suoi componenti scacciarono il Necromante dalle profondità di Dol Guldur: quali prodezze compiranno sotto la tua accorta guida?

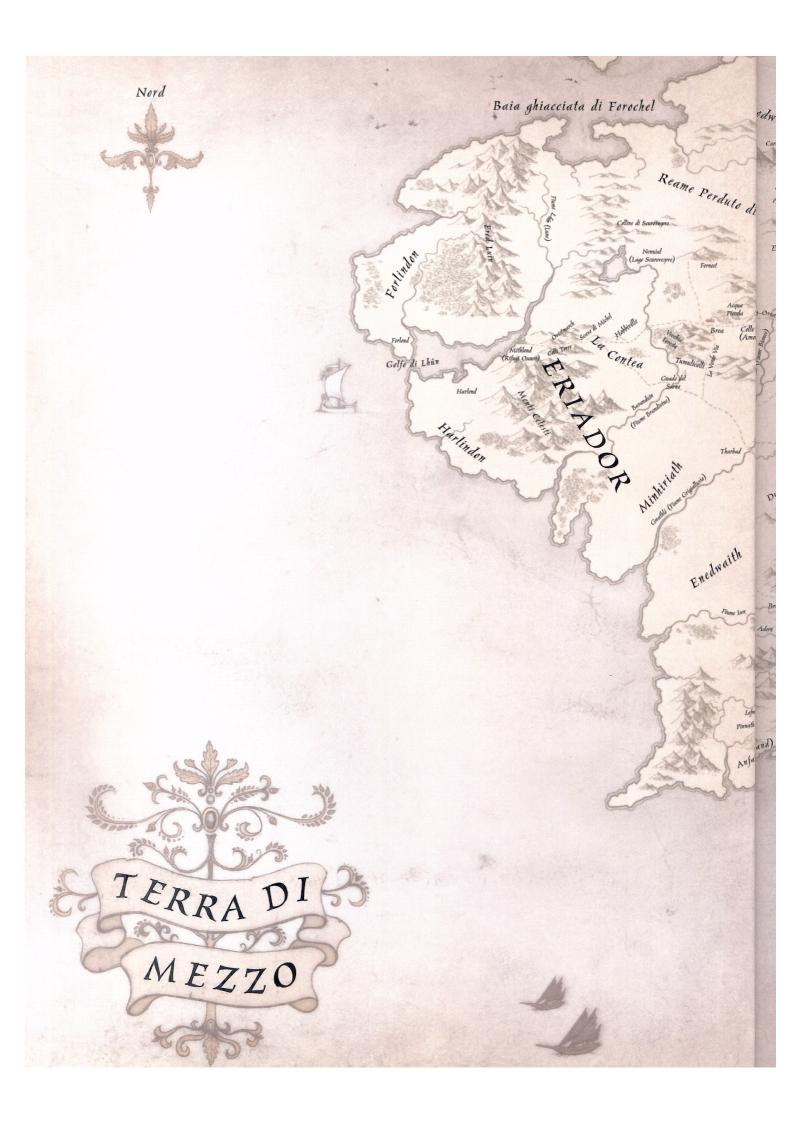
BATTAGLIE NELLA TERRA DI MEZZO (pagine 57-63)

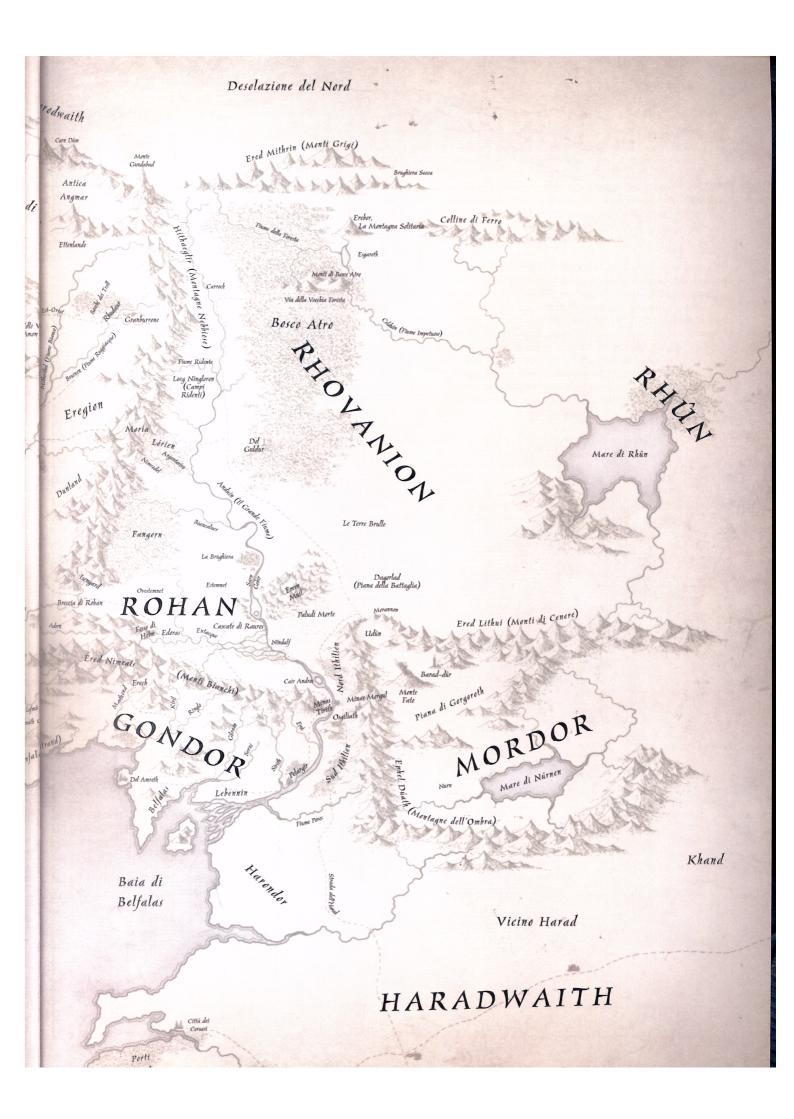
Qui troverai diversi scenari narrativi che ricreano scontri fondamentali della storia della Terra di Mezzo. A differenza delle battaglie a punti Scontro, quelle a tema includono la storia del conflitto, una lista di partecipanti consigliati e tutte le regole speciali necessarie a ricreare fedelmente questi eventi topici del Signore degli Anelli. Per molti collezionisti tali scenari sono l'occasione per approfondire le emozionanti storie che incorniciano gli accadimenti del libro e dei film, nonché una risposta alla sempiterna domanda: 'Cosa sarebbe successo se le cose fossero andate diversamente?'.

ULTERIORI INFORMAZIONI

Questo volume contiene tutto il necessario per giocare al Gioco di battaglie strategiche del Signore degli Anelli con il tuo esercito di miniature dei Popoli Liberi, ma ci sono sempre altre tattiche da usare, scenari da provare e schemi di colore da sperimentare. Dai un'occhiata alla rivista mensile di Games Workshop, White Dwarf, e al sito www.games-workshop.com per ulteriori informazioni.

ကုိ ငှီတာညီရာလမျှံာင်းမှာ မိမ္ဘာက်လက်မျာမှုသည် မိုတည်များမြားသည် မိုတည်များမှာမိုင် မိုတည်များမှုမှုပြီး မိုတည်များမြှေ





SCEGLIERE LE TUE FORZE

Un'ombra terribile minaccia di eclissare i reami della Terra di Mezzo. Sauron, il Signore degli Anelli, cerca di dominare il mondo con una tirannia infinita. Su centinaia di campi di battaglia piccole schermaglie sfociano in guerre dalla durata di diverse vite umane e che reclamano migliaia di vittime. Dalla desolazione di Arnor e i rifugi di Lothlórien, ai deserti dell'Harad e alle distese soffocate dalla cenere di Mordor, le legioni della Terra di Mezzo di scontrano per il destino del mondo!

Ci sono diversi modi per giocare e goderti la tua collezione di miniature del Signore degli Anelli; puoi ricreare le famose battaglie della storia della Terra di Mezzo o prendere parte a partite estemporanee nei club di gioco e nei Centri dell'hobby ogni settimana.

Questa sezione del libro esamina le partite a punti Scontro, uno stile di gioco appositamente inventato per consentire ai giocatori di partecipare ad una partita equilibrata ed emozionante senza troppi preparativi: puoi cominciare a combattere appena hai concordato il limite in punti e hai scelto la forza dalla tua collezione.



VALORE IN PUNTI

Nel Gioco di battaglie strategiche del Signore degli Anelli ogni modello ha un valore in punti, indicato nella sua voce della lista dell'esercito. Il valore in punti indica quanto il guerriero sia forte. Un Goblin di Moria codardo e debole costa solo 4 punti, mentre un potente Drago più di 200. Un Uruk-hai Esploratore costa 8 punti, mentre Boromir di Gondor, un potente Eroe degli Uomini, ne vale più di cento.

Sommando i singoli costi in punti dei Guerrieri e degli Eroi che hai scelto otterrai il valore in punti della tua armata. Ciò è molto importante, poiché ti offre un modo semplice di calcolare l'efficacia del tuo esercito. Se hai Goblin sufficienti potrai sopraffare persino un Drago e, se hai abbastanza Urukhai Esploratori, persino Boromir non può sperare di trionfare.

DIMENSIONI DELLA PARTITA

Per giocare una partita a punti Scontro, tu ed il tuo avversario concordate un valore in punti. Esso determina il limite massimo di punti che puoi spendere per il tuo contingente, dunque per la potenza totale dell'armata. La maggior parte delle partite a punti Scontro ha luogo fra eserciti con lo stesso valore in punti.

Ad esempio, se decidi di giocare una partita a 750 punti, ogni giocatore può scegliere per la propria armata modelli per un valore massimo di 750 punti.

In realtà la maggior parte delle forze è leggermente più piccola del valore in punti concordato. A volte non è proprio possibile spendere tutti i punti, diversi eserciti da 750 punti in verità sono da 748 o 749. Difatti, per bilanciare ciò, molti giocatori sono lieti di concedere ai propri avversari qualche punto in più, dopotutto un paio di punti qua e là non cambieranno il corso della battaglia.

Quale limite in punti?

La dimensione della partita che vuoi giocare dipende da quanto tempo hai a disposizione: non c'è niente di più frustrante di dover abbandonare una battaglia avvincente perché vai di fretta.

Un limite da 500 a 750 punti a fazione dà vita a una partita della durata di un paio d'ore. Uno scontro da 200 punti l'uno è comunque divertente come scontro tra pattuglie e solitamente dura meno di un'ora. Partite più grandi durano proporzionalmente di più e puoi aspettarti che uno scontro da 1.500 punti occupi quasi una giornata: perfetto per la domenica.

Una volta concordato il limite in punti, i giocatori devono scegliere le proprie forze.

SCEGLI IL TUO ESERCITO

Una volta che hai stabilito le dimensioni della partita, dovrai scegliere l'armata con cui giocare. Ognuna delle maggiori potenze (e la maggior parte di quelle minori) è rappresentata da una lista dell'esercito presente in questo, o in un altro supplemento. Ciascuna lista dell'esercito contiene tutte le regole, il background e le opzioni di cui avrai bisogno per trasformare la tua collezione di miniature Citadel in una forza pronta a conquistare o difendere la Terra di Mezzo. Quando scegli una forza solitamente selezioni i modelli da un'unica lista dell'esercito (sebbene a volte potrai allearti a due o più armate, come spiegato in seguito). Se vuoi sapere quale supplemento consultare per un esercito particolare, dai un'occhiata alla tabella in basso.

Supplemento I Regni degli Uomini	Eserciti Minas Tirith, i Feudi, Rohan, Arnor Númenor.
I Popoli Liberi	Eregion e Granburrone, Lothlórien e Bosco Atro, La Compagnia, la Contea, Gli Erranti delle Terre Selvagge, il Bianco Consiglio, Popolo di Duri
Mordor	Mordor
l Regni Caduti	Isengard, Harad e Umbar, Regni Orientali.
Moria e Angmar	Moria, Angmar.

BANDE DA GUERRA

Ogni forza punti Scontro è composta da una o più bande da guerra. Ciascuna di esse rappresenta un potente Eroe ed i Guerrieri che lo seguono. Tutti i modelli della tua forza devono far parte di una delle sue banda da guerra.

Vale la pena sottolineare che non ci sono limiti al numero di bande da guerra che puoi includere nella tua armata, a parte il limite in punti concordato.

Il Capitano

Per scegliere una banda da guerra devi prima selezionare un Eroe che funga da capitano. Esso può avere qualsiasi opzione presentata nella relativa voce della lista dell'esercito. Sono inclusi gli oggetti comuni, come armature, arco o scudi, ma può anche essere un manufatto più bizzarro, a seconda dell'esercito in questione, come una imponente Creatura Alata o un oggetto magico. Se un'opzione non è inclusa nella voce della lista dell'esercito, l'Eroe non può prenderla.

Alcuni Eroi vengono acquistati in coppia, come Elladan e Elrohir. Quando ciò accade, devi scegliere chi sia il capitano, mentre l'altro diventa un seguace, nonostante di solito non sia permesso.

Eroi con nome

Un'ultima nota importante: nella tua forza puoi avere un solo esemplare di qualsiasi individuo con nome. Non puoi creare un esercito formato unicamente da Aragorn! Lo stesso vale se sono presenti diverse versioni dello stesso Eroe: Sauron ed il Necromante, ad esempio.

Seguaci

Una volta scelto il capitano della tua banda da guerra, puoi selezionare fino a 12 Guerrieri della stessa armata che fungano da seguaci. Un leader non deve prendere seguaci se non lo desideri, ma è importante ricordare che non puoi avere una banda da guerra che include solamente Guerrieri e nessun Eroe. Allo stesso modo, solitamente non puoi creare una banda da guerra che contiene più di un Eroe (il capitano). Gli altri Eroi devono formare bande da guerra proprie, anche se non possiedono seguaci.

Limiti di equipaggiamento e archi

Come i capitani, i seguaci possono scegliere l'equipaggiamento dalla relativa voce della lista dell'esercito.

Ad esempio: un Guerriero di Minas Tirith equipaggiato con scudo e lancia costa 9 punti. Lo stesso modello con solo lo scudo ne costa 8.

Tuttavia, alcune armi da tiro hanno dei limiti: fornire ad un'armata le molte centinaia di frecce delle quali ha bisogno è molto difficile. A causa di ciò, c'è un limite al numero di archi che puoi includere nella forza.

La tua armata può equipaggiare 1/3 (arrotondando per eccesso) dei propri Guerrieri armati di archi, archi degli Orchi, archi lunghi, archi degli Elfi o balestre; per farla semplice: un Guerriero ogni tre può brandire un arco. Nota che alcuni modelli, o a volte interi eserciti possono avere regole speciali che ignorano tale limite, in tal caso è chiaramente indicato. Gli archi portati dagli Eroi non contano nel limite degli archi dell'armata.

Ad esempio, il limite per gli archi di una forza da 35 Guerrieri è 12 modelli con archi (35 diviso 3, arrotondato).

EQUIPAGGIAMENTO ADDIZIONALE

I seguenti equipaggiamenti sono presenti in tutti i supplementi, ma non sono contemplati in tutte le edizioni del regolamento, dunque le riproponiamo per comodità.

CORNI DA GUERRA

Diversi Guerrieri hanno l'opzione di avere corni da guerra: strumenti i cui toni squillanti rassicurano gli alleati in difficoltà.

Se sul campo di battaglia hai uno o più corni da guerra tutti i modelli della tua forza hanno +1 Coraggio.

CAVALCATURE

Vari modelli possono prendere una cavalcatura di qualche tipo. Le più insolite sono elencate nella voce del bestiario relativa al cavaliere, ma le creature più comuni sono elencate qui.

	M	F	Fo	D	Α	Fe	C
Cavallo	10"/24cm	0	3	4	0	1	3
Cavallo bardato	10"/24cm	0	3	5	0	1	3
Warg	10"/24cm	3/6+	4	4	1	1	2
Pony	8"/20cm	0	2	3	0	1	2

LE ERE DEL MONDO

La gamma di miniature Citadel del Signore degli Anelli comprende una grande varietà di personaggi e combattenti, dai guerrieri dell'Ultima Alleanza, che hanno combattuto contro l'Oscuro Signore nella Seconda Era della famosa Compagnia dell'Anello, agli eroi della Terza Era. Nonostante non esistano regole che ti impediscano di agire diversamente, agli hobbisti in genere piace dare un tema ai propri eserciti che ricordi eventi ed alleanze famose, o almeno situazioni che sarebbero potute sorgere, dunque evitano di mischiare i personaggi in modo improbabile (o addirittura impossibile), come Elendil ed Aragorn che sono vissuti a migliaia di anni di distanza.

Macchine d'assedio

Ciascuna banda da guerra può contenere una sola macchina d'assedio. Essa, con i suoi serventi, conta come uno dei 12 modelli della banda da guerra. Nota che se una macchina d'assedio include un Eroe, questo deve essere il capitano.



Questa icona al fianco di una voce nella lista dell'esercito indica un Eroe Indipendente. Questo tipo di Eroe non può avere seguaci: ogni Eroe Indipendente forma sempre una banda da guerra da un modello. Alcuni Eroi semplicemente non fungono da buoni capitani, magari non piacciono alle truppe, sono dei solitari o rifiutano di associarsi ad altri.

IL LEADER

Infine, una volta che hai selezionato tutte le bande da guerra della tua forza, devi indicare un Eroe del tuo esercito che funga da leader. La scelta è tua, tuttavia dovresti provare a trovare un leader che sia verosimile nella storia del Signore degli Anelli. Nonostante non ci sia una regola fissa a tal proposito, i giocatori dovrebbero attenersi ai protagonisti delle storie e agli Eroi che hanno scelto.

Ad esempio: Jervis colleziona un esercito di Mordor che include il Re degli Stregoni di Angmar ed un Troll di Mordor Capo. Sebbene in alcune situazioni avrebbe preferito avere il Troll Capo come leader, il Re degli Stregoni è secondo in potere solamente a Sauron, dunque Jervis lo sceglie (e poi lo protegge accuratamente dagli Hobbit e dalle fanciulle).

Gli Eroi Indipendenti non possono essere Leader.

AGGIUNGERE ALLEATI

Alcuni dei momenti più memorabili del Signore degli Anelli avvengono quando diversi gruppi si uniscono in una causa comune. Per rappresentare ciò non devi per forza scegliere tutte le tue bande da guerra dalla stessa lista dell'esercito, ma possono provenire da qualsiasi armata della stessa fazione.

Le alleanze hanno molti vantaggi, compensano i punti deboli della tua armata e ti consentono di collezionare e usare diversi modelli. Inoltre, gli alleati fanno sì che la tua forza si comporti diversamente sul campo di battaglia, offrendo nuove opportunità tattiche.

Chi si può alleare?

Quando giochi partite al Signore degli Anelli, ci sono solo due reali fazioni: stai combattendo per sconfiggere Sauron (Bene) o lo stai aiutando a conquistare la Terra di Mezzo (Male). Le armate del Bene possono allearsi con altre forze del Bene, mentre gli eserciti del Male possono allearsi con altri contingenti del Male. Una forza non può includere modelli sia del Bene che del Male.

Eserciti del Bene: Minas Tirith, i Feudi, la Compagnia, Rohan, Arnor, Númenor, Eregion e Granburrone, Lothlórien e Bosco Atro, Popolo di Durin, la Contea, il Bianco Consiglio o gli Erranti nelle Terre Selvagge.

Eserciti del Male: Mordor, Isengard, Harad e Umbar, Moria e Angmar o Regni Orientali.

Ad esempio: Adam sta mettendo assieme un contingente del Bene e vuole un'armata che rappresenti i difensori del Fosso di Helm, dunque prende Théoden e Gamling della forza di Rohan (ciascuno con una banda da guerra di Guerrieri di Rohan), Haldir (ed una banda da guerra di Galadhrim Guerrieri) dalla lista dell'esercito di Lothlórien e Bosco Atro e Aragorn e Gimli dalla lista dell'esercito della Compagnia.

Se decidi di includere bande da guerra da più di un'armata, si può dire che la tua forza sia formata da diversi contingenti alleati. Ognuno di essi è costituito da tutte le bande da guerra scelte da un particolare esercito.

Ad esempio: la forza di Phil è formata da diverse bande da guerra di Minas Tirith, Eregion e Granburrone, e la Contea, dunque include tre contingenti alleati: uno per ognuna delle armate nella forza.

Limite di alleati e archi

Se il tuo esercito è formato da diversi contingenti alleati, il limite di archi non viene calcolato per l'intera forza, ma separatamente per ogni contingente alleato, dunque 1 modello su 3 in ciascun contingente alleato può avere archi, invece che 1 modello su 3 nell'intera forza.

Ad esempio: Adam adora gli Hobbit e colleziona un'armata del Bene che include un contingente alleato della Contea. Nonostante la sua forza sia formata da 75 modelli, le sue bande da guerra della Contea hanno un totale di 44 guerrieri. Il limite di archi del contingente alleato della Contea è quindi di 14.

Alleati e leader

Se la tua armata contiene diversi contingenti alleati, il tuo leader può essere scelto fra qualsiasi Eroe in qualunque contingente, seguendo le normali restrizioni.

BENE CONTRO BENE E MALE CONTRO MALE

Può un esercito del Bene combattere un altro esercito del Bene, o una forza del Male contro un'altra forza del Male? Certo! Nonostante i diversi nemici di Sauron siano uniti contro le legioni di Mordor, le zuffe e i rancori riaffiorano di tanto in tanto. Allo stesso modo, le malvagie orde dell'Oscuro Signore sono molto frazionate e portate alle lotte intestine.



Leader Il Re degli Stregoni

这是在全直发 在在发星发生

di Angmar Banda da G. 1 – Guidata dal Re degli Stregoni



Banda da G. 2 – Guidata da un Orco Capitano



Banda da G. 3

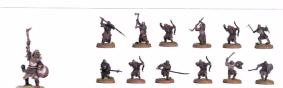




Primo esempio

Si tratta di una forza abbastanza semplice scelta dalla lista dell'esercito di Mordor. Nota che in questo caso il Re degli Stregoni ha una banda da guerra, anche se è il Leader, mentre il Corrotto no. Shelob non può avere una banda da guerra, perché è un Eroe Indipendente.





Banda da G. 6 – Guidata da un Orco Capitano

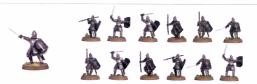


Leader Aragorn, Erede di Isildur



Secondo esempio

Questa forza include addirittura quattro contingenti alleati e cinque bande da guerra. Nota che entrambe le bande da guerra di Rohan fanno parte dello stesso contingente alleato, dunque ognuna non conta come un contingente alleato separato.

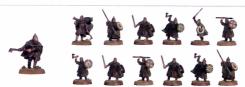


Banda da G. 1 – Guidata da un Capitano di Minas Tirith



Banda da G. 2 - Guidata dal Re dei Morti





Banda da G. 4 – Guidata da Grimbold

Contingente di Minas Tirith

Contingente dei Feudi

Contingente di Rohan

η Εμπαρουσή εξ. «Εμπος μοί συρή εξε Εμπαρουσή εξε Εμπαρουσή εξε Εμπαρουσή εξε εξευναρουσή εξε εξευναρουσή εξε

Scheda dell'armata

Nome della banda da guerra	Esercito	Nome della banda da guerra	Esercito			
	Leader 🗆		Leader 🗆			
Eroe P.	Equipaggiamento e opzioni	Eroe P.	Equipaggiamento e opzioni			
M F Fo D A Fe C Possanza Volontà Fato		M F Fo D A Fe C Possanza Volontà Fato				
No. Guerriero P. M F Fo D A Fe C	No. Guerriero P. M F Fo D A Fe C	No. Guerriero P. M F Fo D A Fe C	No. Guerriero P. M F Fo D A Fe C			
Equipaggiamento e opzioni	Equipaggiamento e opzioni	Equipaggiamento e opzioni	Equipaggiamento e opzioni			
No. Guerriero P. M F Fo D A Fe C	No. Guerriero P. M F Fo D A Fe C	No. Guerriero P. M F Fo D A Fe C	No. Guerriero P. M F Fo D A Fe C			
M P FO D A FE C	IN F FO D A FE C	W P FO D A FE C	M F FO D A FE C			
Equipaggiamento e opzioni	Equipaggiamento e opzioni	Equipaggiamento e opzioni	Equipaggiamento e opzioni			
Nome della banda da guerra	Esercito Leader	Nome della banda da guerra	Esercito			
Eroe P.	Equipaggiamento e opzioni	Eroe P.	Equipaggiamento e opzioni			
M F Fo D A Fe C Possanza Volontà Fato		M F Fo D A Fe C Possanza Volontà Fato				
No. Guerriero P.	No. Guerriero P.	No. Guerriero P.	No. Guerriero P.			
M F Fo D A Fe C						
Equipaggiamento e opzioni	Equipaggiamento e opzioni	Equipaggiamento e opzioni	Equipaggiamento e opzioni			
No. Guerriero P.	No. Guerriero P.	No. Guerriero P.	No. Guerriero P.			
M F Fo D A Fe C Equipaggiamento e opzioni	M F Fo D A Fe C Equipaggiamento e opzioni	M F Fo D A Fe C Equipaggiamento e opzioni	M F Fo D A Fe C Equipaggiamento e opzioni			

ာီအျားကြောင့် မြောင်းထုတ္ချား ေကာင္မမလုတ္ပုံး မြောင္မမလုတ္ပုံး မြောင္မမလုတ္ပုံး ေကာင္မမလုတ္ပုံး ေတတ္ပုံး ေကာင္မမလုတ္ပုံး ေကာင္မမလုတ္ပုံး ေတြးမွာ မလုတ္ပုံး ေက

COMBATTERE UNA BATTAGLIA A PUNTI SCONTRO

Puoi concordare con l'avversario quale battaglia a punti Scontro vuoi giocare oppure tirare un D6 e consultare la tabella sottostante:

D6	Risultato
1	Fino alla morte!
2	Dominio
3	Resistete!
4	Signori della battaglia
5	Perlustrazione
6	Posizione sopraelevata

Ciascuna battaglia include le informazioni necessarie a giocare divise nelle seguenti categorie: Eserciti, Disposizione, Posizioni iniziali, Iniziativa, Obiettivi e Regole speciali (se presenti).

ESERCITI

Tutti gli scenari a punti Scontro sono ideati per essere combattuti tra due armate dello stesso valore in punti, tuttavia nulla ti impedisce di fare diversamente. A volte una difesa disperata può risultare appagante quanto una battaglia che hai buone possibilità di vincere, di certo è altrettanto emozionante!

Partite multigiocatore

Questi scenari sono creati per essere giocati da due forze avversarie, ma ciò non vuol dire che debbano esserci solo due partecipanti! Se hai diversi giocatori, dividili in due squadre e stabilisci quale Eroe sia a capo dell'alleanza, così avrai due eserciti con i quali combattere la battaglia.

Naturalmente funziona meglio se una squadra è composta unicamente da modelli del Male o del Bene, ma se ciò non fosse possibile dovrai trovare una motivazione plausibile perché le due fazioni combattano assieme. Nota che solo i modelli del Bene possono usare Resistere! e le azioni eroiche degli Eroi del Bene, così come solo i modelli del Male possono usare Resistere! e le azioni eroiche degli Eroi del Male. Allo stesso modo, gli stendardi del Bene hanno effetto unicamente sui modelli del Bene e gli stendardi del Male influenzano unicamente quelli del Male.

DISPOSIZIONE

Vale la pena notare che la sezione Disposizione di ciascuno scenario riguarda solo gli elementi scenici insoliti o particolari che devono essere collocati sul campo di battaglia, poiché sono solitamente connessi agli obiettivi. Il resto dell'allestimento dipende da te e dal tuo avversario, ma dovresti mirare ad avere il 33-50% del tavolo coperto da terreni di qualche tipo.

Il modo più veloce (e imparziale) di preparare il campo di battaglia è che un giocatore posizioni tutti gli elementi scenici, mentre l'altro vince automaticamente lo spareggio per scegliere la zona di schieramento. In alternativa, tu ed il tuo avversario potete fare a turno a collocare i terreni (che possono andare da singoli alberi e mura ad intere foreste, da rovine ad ampi edifici) fino a che non siete entrambi soddisfatti del risultato. Qualunque metodo decidi di usare, accertati di fare tutto il possibile per dar vita ad un campo di battaglia che rievochi l'immaginario del Signore degli Anelli, ma che presenti anche una sfida strategica per entrambi i giocatori!

POSIZIONI INIZIALI

Questa è la sezione dello scenario che ti illustra dove schierarti. Alcuni scenari indicano di schierare tutti i tuoi modelli all'inizio della partita, altri chiedono di far entrare le bande da guerra come rinforzi man mano che la partita procede. In quest'ultimo caso troverai le regole per far giungere i rinforzi nella sezione 'Regole speciali'.

INIZIATIVA

Qui lo scenario ti indica quale fazione abbia l'iniziativa nel primo turno.

OBIETTIVI

Gli scenari punti Scontro stabiliscono il vincitore e lo sconfitto di uno scenario tramite i Punti Vittoria. Entrambe le fazioni guadagnano Punti Vittoria a seconda di determinati traguardi sul campo di battaglia, come l'uccisione di nemici, la conquista di aree ecc. Alla fine della partita vince la forza con più Punti Vittoria. Se una forza ha un numero di Punti Vittoria che è il doppio o più di quelli dell'altra, non solo vince, ma può proclamare una Vittoria Schiacciante! Se entrambe le forze hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, la partita è un pareggio.

Primo fra pari

Se stai giocando una partita multigiocatore (vedi a sinistra) potrebbe essere una buona idea mantenere traccia dei Punti Vittoria separatamente. Alla fine della partita entrambe le fazioni possono sommare i Punti Vittoria di tutti i partecipanti per determinare quale abbia vinto, ma il giocatore con più Punti Vittoria della fazione trionfante potrà, naturalmente, vantarsi per la gloria quadagnata!

REGOLE SPECIALI

Infine questa sezione contiene tutte le regole speciali che si applicano allo scenario. Spesso riguardano le modalità di arrivo dei rinforzi, ma possono anche introdurre altri effetti spettacolari.

MORTE IMPROVVISA

Oltre alle condizioni di vittoria elencate nelle battaglie, se la forza di un giocatore viene completamente eliminata l'avversario vince automaticamente!

FINO ALLA MORTE!

È giunto il momento di uccidere il nemico ad ogni costo. Ancora una volta le forze del Bene e del Male si scontrano sul campo di battaglia. Non si concederà, né chiederà terreno. Solo i Valar sanno chi trionferà!

ESERCITI

Ciascun giocatore sceglie la propria forza, come descritto alle pp.4-9 e per un pari valore in punti concordato precedentemente.



DISPOSIZIONE

Colloca gli elementi scenici come descritto a pagina 9.

POSIZIONI INIZIALI

Entrambi i giocatori tirano un D6: il giocatore con il risultato più alto sceglie una delle zone di schieramento. Poi indica una banda da guerra della propria forza e tira un D6.

Con un risultato di 1-3, tutti i modelli di quella banda da guerra devono schierarsi nella zona di schieramento ed entro 12"/28cm dalla linea centrale del tavolo. Con 4-6 possono schierarsi ovunque nella zona di schieramento. Indipendentemente dal risultato, nessun modello può schierarsi a più di 6"/14cm dal capitano della propria banda da guerra.

Una volta fatto ciò, l'avversario sceglie una delle proprie bande da guerra e tira per posizionarla come descritto in precedenza. I giocatori fanno a turno fino a che tutte le bande da guerra non si sono schierate.

INIZIATIVA

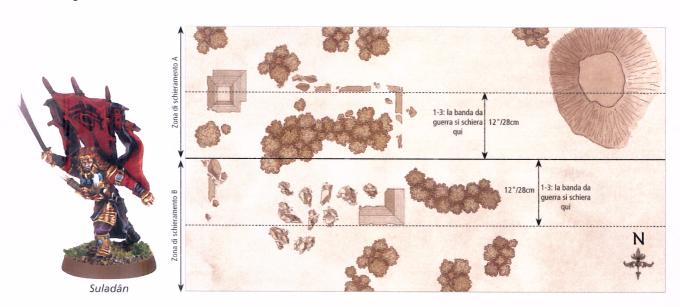
Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

OBIETTIVI

La partita dura fino alla fine di un turno nel quale una forza è stata ridotta ad un quarto (25%) del proprio numero iniziale di modelli o meno; a quel punto la forza che ha totalizzato più Punti Vittoria vince la partita. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, la partita è un pareggio. I Punti Vittoria si accumulano così:

- Guadagni 3 Punti Vittoria se la forza nemica va in Rotta alla fine della partita. Se la tua forza è ancora integra ti aggiudichi invece 5 Punti Vittoria.
- Guadagni 1 Punto Vittoria se infliggi una o più Ferite al Leader nemico (non valgono le Ferite salvate da un tiro Fato riuscito). Se uccidi il Leader nemico ti aggiudichi invece 3 Punti Vittoria.
- Guadagni 1 Punto Vittoria se hai uno stendardo alla fine della partita. Se possiedi almeno uno stendardo ed il tuo avversario no ti aggiudichi invece 2 Punti Vittoria.





သုံးများကြောင့် မြေးသုံးများကြောင့် မြောသုံးများများ မြောက်မြောက်မြောက်မြေး မြောက်များကြောင့် မြောက်များ မြေး

DOMINIO

Il campo di battaglia deve essere protetto! L'armata che controlla quest'area avrà un vantaggio notevole in futuro. In questo caso il dominio può essere ottenuto solamente scacciando il nemico da diversi punti chiave; il fallimento non è una possibilità.

ESERCITI

Ciascun giocatore sceglie la propria forza, come descritto alle pp.4-9 e per un pari valore in punti concordato precedentemente.

DISPOSIZIONE

Colloca gli elementi scenici come descritto a pagina 9. Poi posiziona cinque segnalini obiettivo sul campo di battaglia; uno viene automaticamente messo al centro del tavolo. Per collocare gli altri obiettivi entrambi i giocatori tirano un D6, chi ottiene il risultato più alto posiziona un obiettivo ovunque sul campo di battaglia ad almeno 12"/28cm dall'obiettivo già posato e 6"/14cm dal bordo del tavolo. L'avversario in seguito colloca un terzo obiettivo ad almeno 12"/28cm dagli obiettivi già posati e 6"/14cm dal bordo del tavolo. I giocatori poi fanno a turno nel collocare i due obiettivi rimanenti, seguendo le regole illustrate precedentemente.

POSIZIONI INIZIALI

Entrambi i giocatori tirano un D6: il giocatore con il risultato più alto sceglie una delle zone di schieramento.

Poi indica una banda da guerra della propria forza e tira un D6. Con un risultato di 1-3, tutti i modelli di quella banda da guerra devono schierarsi nella zona di schieramento ed entro 12"/28cm dalla linea centrale del tavolo. Con 4-6 possono schierarsi ovunque nella zona di schieramento. Indipendentemente dal risultato, nessun modello può schierarsi a più di 6"/14cm dal capitano della propria banda da guerra.

Una volta fatto ciò, l'avversario sceglie una delle proprie

bande da guerra e tira per posizionarla come descritto in precedenza. I giocatori fanno a turno fino a che tutte le bande da guerra non si sono schierate.

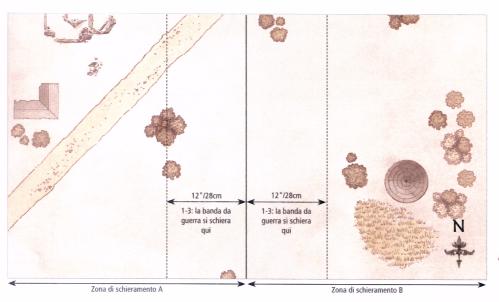
INIZIATIVA

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

OBIETTIVI

La partita dura fino alla fine di un turno nel quale una forza è stata ridotta ad un quarto (25%) del proprio numero iniziale di modelli o meno; a quel punto la forza che ha totalizzato più Punti Vittoria vince la partita. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, la partita è un pareggio. I Punti Vittoria si accumulano così:

- Guadagni 3 Punti Vittoria per ogni segnalino obiettivo che si trova entro 3"/8cm da almeno uno dei tuoi modelli e non da modelli nemici.
- Guadagni 1 Punto Vittoria per ogni segnalino obiettivo che si trova entro 3"/8cm da modelli sia amici che nemici.
- Guadagni 1 Punto Vittoria se infliggi una o più Ferite al Leader nemico (non valgono le Ferite salvate da un tiro Fato riuscito). Se uccidi il Leader nemico ti aggiudichi invece 3 Punti Vittoria.
- Guadagni 1 Punto Vittoria se la forza nemica va in Rotta alla fine della partita. Se la tua forza è ancora integra ti aggiudichi invece 3 Punti Vittoria.





Faramir

ထွား ဗိုတ်သူများမှုတို့ မိန့် မိန်ကာရိုက်မြောက်မှာ မိန်တို့များကြောင့် မြောင်းများကြောင့် မြောင်းများမှုတို့ မြေ

RESISTETE!

Al culmine della battaglia si presenta una bizzarra opportunità: improvvisamente un'area piuttosto anonima diventa importante per il destino della guerra. Mentre la battaglia infuria, una forza si butta sull'obiettivo e tenta di conquistarlo.

ESERCITI

Ciascun giocatore sceglie la propria forza, come descritto alle pp.4-9 e per un pari valore in punti concordato precedentemente.

DISPOSIZIONE

Colloca gli elementi scenici come descritto a pagina 9. Una volta allestito il campo di battaglia colloca un segnalino obiettivo al centro di esso. I giocatori devono concordare quale direzione sia il nord, ciò è importante al fine di determinare da dove e quando giungano i rinforzi.

POSIZIONI INIZIALI

All'inizio della battaglia le forze devono ancora arrivare: i modelli non vengono schierati all'inizio della partita.

INIZIATIVA

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

OBIETTIVI

Quando una forza viene mandata in Rotta, la partita potrebbe terminare all'improvviso. Alla fine di ciascun turno successivo al verificarsi di tale condizione tira un D6. Con 1-2 la partita termina, altrimenti la battaglia continua per un altro turno!

Alla fine della partita la forza che ha totalizzato più Punti Vittoria vince la partita. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, la partita è un pareggio. I Punti Vittoria si accumulano così:

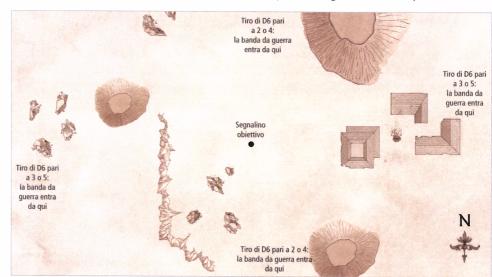
- Guadagni 1 Punto Vittoria per ciascuno dei tuoi modelli entro 6"/14cm dal segnalino obiettivo.
- Guadagni 1 Punto Vittoria se infliggi una o più Ferite al Leader nemico (non valgono le Ferite salvate da un tiro Fato riuscito).
 Se uccidi il Leader nemico ti aggiudichi invece 3 Punti Vittoria.
- Guadagni 1 Punto Vittoria se la forza nemica va in Rotta alla fine della partita.
 Se la tua forza è ancora integra ti aggiudichi invece
 3 Punti Vittoria

REGOLE SPECIALI

Maelstrom della Battaglia: alla fine della tua fase di Movimento tira un D6 per ciascuna delle tue bande da guerra che non sono sul campo di battaglia e consulta la tabella sottostante (il capitano della banda da guerra può usare la Possanza per modificare il tiro). I modelli non possono caricare nel turno nel quale arrivano, ma per il resto agiscono normalmente. Tira per ogni banda da guerra separatamente, schierane i modelli e poi tira per la successiva.

D6 Risultato

- 1 Al momento la banda da guerra non arriva. Viene considerata sul campo di battaglia al fine di determinare il termine della partita o la forza in Rotta.
- 2 L'avversario sceglie un punto sul bordo nord o sud del tavolo ad almeno 6"/14cm da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrano sul campo di battaglia da suddetto punto.
- 3 L'avversario sceglie un punto sul bordo est o ovest del tavolo ad almeno 6"/14cm da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrano sul campo di battaglia da suddetto punto.
- 4 Scegli un punto sul bordo nord o sud del tavolo ad almeno 6"/14cm da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrano sul campo di battaglia da suddetto punto.
- 5 Scegli un punto sul bordo est o ovest del tavolo ad almeno 6"/14cm da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrano sul campo di battaglia da suddetto punto.
- 6 Scegli un punto su un qualsiasi bordo del tavolo ad almeno 6"/14cm da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrano sul campo di battaglia da suddetto punto.



<u>သီးများကြေး များနီမျှတြင်း များနီများမြှော် မြားနီများမြှာ မြားနီများမြှား မြားနီများကြေး များနီများ မြားနီများ</u>

SIGNORI DELLA BATTAGLIA

Entrambi gli eserciti sono bloccati in una selvaggia campagna da numerose settimane ed il morale è basso. Solo il carisma dei rispettivi capitani può mantenere le armate sul campo: è giunto il momento che gli Eroi mostrino le propria qualità.

ESERCITI

Ciascun giocatore sceglie la propria forza, come descritto alle pp.4-9 e per un pari valore in punti concordato precedentemente.



DISPOSIZIONE

Colloca gli elementi scenici come descritto a pagina 9.

POSIZIONI INIZIALI

Entrambi i giocatori tirano un D6: il giocatore con il risultato più alto sceglie una delle zone di schieramento. Poi indica una banda da guerra della propria forza e tira un D6.

Con un risultato di 1-3, tutti i modelli di quella banda da guerra devono schierarsi nella zona di schieramento ed entro 12"/28cm dalla linea centrale del tavolo. Con 4-6 possono schierarsi ovunque nella zona di schieramento. Indipendentemente dal risultato, nessun modello può schierarsi a più di 6"/14cm dal capitano della propria banda da guerra.

Una volta fatto ciò, l'avversario sceglie una delle proprie bande da guerra e tira per posizionarla come descritto in precedenza. I giocatori fanno a turno fino a che tutte le bande da guerra non si sono schierate.

INIZIATIVA

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

OBIETTIVI

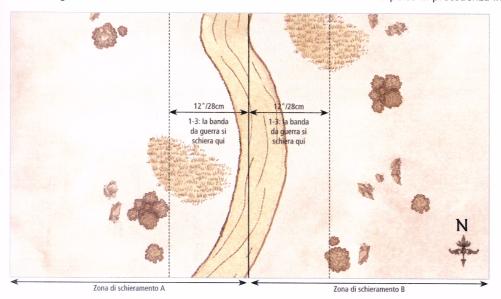
Quando una forza viene mandata in Rotta, la partita potrebbe terminare all'improvviso. Alla fine di ciascun turno successivo al verificarsi di tale condizione tira un D6. Con 1-2 la partita termina, altrimenti la battaglia continua per un altro turno!

Alla fine della partita la forza che ha totalizzato più Punti Vittoria vince la partita. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, la partita è un pareggio. I Punti Vittoria si accumulano così:

- Ogni volta che un modello nemico subisce una Ferita o spende un punto Fato guadagni 1 Punto Vittoria (dunque un modello che fallisce un tiro Fato conferisce 2 Punti Vittoria, 1 per la Ferita ed 1 per il punto Fato). Se un modello nemico viene rimosso dal gioco con punti Fato inutilizzati guadagni 1 Punto Vittoria per ciascuno di tali punti Fato.
- Guadagni 1 Punto Vittoria se la forza nemica va in Rotta alla fine della partita. Se la tua forza è ancora integra ti aggiudichi invece 3 Punti Vittoria.

REGOLE SPECIALI

Gara fra Campioni. Ogni volta che la tua forza uccide un Eroe nemico in combattimento, uno dei tuoi Eroi (a tua scelta) nello stesso combattimento recupera un singolo punto Possanza perso in precedenza in battaglia.





Gandalf il Grigio

युक्त वैक्रार्यिभवार में व्यक्तिश्रिक्ष कि विक्रार्थ कि विक्र कि विक

PERLUSTRAZIONE

Entrambi gli eserciti hanno inviato squadre di perlustrazione all'avanscoperta per indagare sulle forze nemiche. Ogni gruppo cerca di penetrare nel cordone nemico cercando di impedire all'avversario di infiltrarsi.

ESERCITI

Ciascun giocatore sceglie la propria forza, come descritto alle pp.4-9 e per un pari valore in punti concordato precedentemente.

DISPOSIZIONE

Colloca gli elementi scenici come descritto a pagina 9.

POSIZIONI INIZIALI

Alla vigilia della battaglia le forze devono ancora arrivare, dunque i modelli non si schierano all'inizio della partita. Entrambi i giocatori tirano un D6, chi ottiene il risultato più alto sceglie uno dei bordi lunghi del tavolo come proprio, l'avversario prende il bordo opposto.

INIZIATIVA

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

OBIETTIVI

La partita dura fino alla fine di un turno nel quale una forza è stata ridotta ad un quarto (25%) del proprio numero iniziale di modelli o meno; a quel punto la forza che ha totalizzato più Punti Vittoria vince la partita. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, la partita è un pareggio. I Punti Vittoria si accumulano così:

 Guadagni 1 Punto Vittoria per ciascuno dei tuoi modelli che esce dal campo di battaglia tramite il bordo opposto alla tua zona di schieramento.

- Guadagni 1 Punto Vittoria se infliggi una o più Ferite al Leader nemico (non valgono le Ferite salvate da un tiro Fato riuscito). Se uccidi il Leader nemico ti aggiudichi invece 3 Punti Vittoria.
- Guadagni 1 Punto Vittoria se la forza nemica va in Rotta alla fine della partita. Se la tua forza è ancora integra ti aggiudichi invece 3 Punti Vittoria.

REGOLE SPECIALI

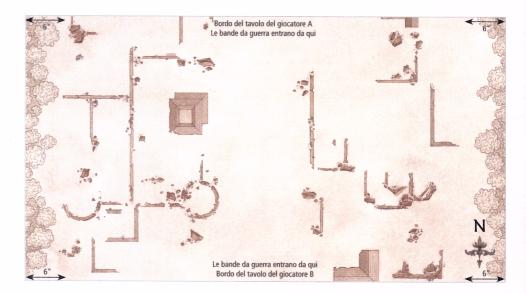
Rinforzi: alla fine della tua fase di Movimento tira un D6 per ciascuna delle tue bande da guerra che non sono sul campo di battaglia e consulta la tabella sottostante (il capitano della banda da guerra può usare la Possanza per modificare il tiro). I modelli non possono caricare nel turno nel quale arrivano, ma per il resto agiscono normalmente. Tira per ogni banda da guerra separatamente, schierane i modelli e poi tira per la successiva.

D6 Risultato

- 1-3 Al momento la banda da guerra non arriva, ma riceve +1 al tiro di dado del turno successivo. I modelli vengono considerati essere sul campo di battaglia al fine di determinare se la forza va in Rotta.
- 4-6 Il giocatore che controlla la banda da guerra sceglie un punto sul proprio bordo del tavolo ad almeno 6"/14cm da un angolo; tutti i modelli della banda da guerra entrano nel campo di battaglia da suddetto punto.



Galadriel



υν ταροδρομός Ε΄ Ερουταμαρίος Ερουταρογός Ε΄ Ε΄ Ερουταμοδρομός Ε΄ Ερουταμοδρομός Ε΄ Ερουταμας

POSIZIONE SOPRAELEVATA

Questa regione è dominata da una singola collina. Entrambe le armate la vogliono reclamare come propria. Il vincitore sarà avvantaggiato negli scontri futuri.

ESERCITI

Ciascun giocatore sceglie la propria forza, come descritto alle pp.4-9 e per un pari valore in punti concordato precedentemente.

DISPOSIZIONE

Una singola collina (più grande è meglio è) viene collocata al centro del tavolo. Una volta fatto ciò, disponi gli elementi scenici come descritto a pagina 9.

POSIZIONI INIZIALI

Entrambi i giocatori tirano un D6: il giocatore con il risultato più alto sceglie una delle zone di schieramento. Poi indica una banda da guerra della propria forza e tira un D6.

Con un risultato di 1-3, tutti i modelli di quella banda da guerra devono schierarsi nella zona di schieramento ed entro 12"/28cm dalla linea centrale del tavolo.

Con 4-6 possono schierarsi ovunque nella zona di schieramento. Indipendentemente dal risultato, nessun modello può schierarsi a più di 6"/14cm dal capitano della propria banda da guerra.

Una volta fatto ciò, l'avversario sceglie una delle proprie bande da guerra e tira per posizionarla come descritto in precedenza. I giocatori fanno a turno fino a che tutte le bande da guerra non si sono schierate.

INIZIATIVA

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

OBIETTIVI

Quando una forza viene mandata in Rotta, la partita potrebbe terminare all'improvviso. Alla fine di ciascun turno successivo al verificarsi di tale condizione tira un D6. Con 1-2 la partita termina, altrimenti la battaglia continua per un altro turno!

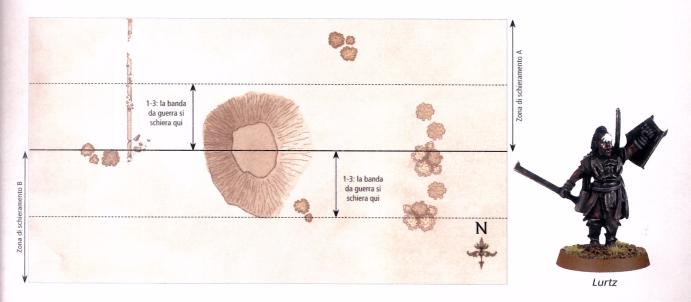
Alla fine della partita la forza che ha totalizzato più Punti Vittoria vince la partita. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, la partita è un pareggio. I Punti Vittoria si accumulano così:

- Guadagni 1 Punto Vittoria per ciascuno dei tuoi modelli sulla collina centrale o a contatto con essa.
- Guadagni 1 Punto Vittoria se infliggi una o più Ferite al Leader nemico (non valgono le Ferite salvate da un tiro Fato riuscito). Se uccidi il Leader nemico ti aggiudichi invece 3 Punti Vittoria.
- Guadagni 1 Punto Fato se la forza nemica va in Rotta alla fine della partita. Se la tua forza è ancora integra ti aggiudichi invece 3 Punti Vittoria.



REGOLE SPECIALI

Vento Sferzante: se il tiro per l'iniziativa dovesse finire in parità, i venti soffiano, rendendo i tiri più inaccurati. Fino alla fine del turno non si possono effettuare attacchi da tiro.



ταρ Εμπηταρινό της τη τη ποροφορίας Ευταμουρίας Ευταμουρίας Ευταμουρίας Ευταμουρίας Ευταμουρίας Ευταμουρίας Ε

EREGION E GRANBURRONE

Tra le razze presenti nella Terra di Mezzo, quella degli Elfi è la più antica, saggia e abile e quando si unisce sotto lo stendardo di un unico signore nessuno può resisterle.

Nei primi anni della Seconda Era, gli Elfi prosperarono nella parte occidentale della Terra di Mezzo, stabilendosi in grandi città sparse ovunque nell'Eriador. Allontanata l'ombra di Morgoth, i Priminati poterono godere nuovamente delle meraviglie della Terra di Mezzo. Il più grande tra i reami degli Elfi era Eregion. In tale luogo gli Anelli del Potere vennero forgiati da Celembrimor: un atto che avrebbe condannato tutte le terre a piegarsi innanzi alla furia di Sauron. Purtroppo con il passare del tempo gli Elfi caddero vittima delle macchinazioni di Sauron e in una serie di guerre secolari l'Oscuro Signore stroncò gran parte della loro forza; molti regni e città vennero annientati dalle sue potenti armate. Ancor oggi il numero di Elfi rimasti nella parte occidentale della Terra di Mezzo è relativamente esiguo; essi risiedono in sale nascoste agli occhi del Signore di Mordor o protette da incanti tali che nemmeno lui potrebbe superare.

Primo tra questi luoghi, ben noto negli altri reami della Terra di Mezzo, è il Rifugio di Imladris, conosciuto anche come Granburrone, una tranquilla dimora celata per mezzo di un grande potere. È qui che Elrond Mezzelfo ospita la sua corte, riunendo la saggezza della Terra di Mezzo contro Sauron. Fondata nella Seconda Era dagli Elfi sfuggiti all'attacco dell'Oscuro Signore contro il reame di Eregion, Granburrone è da allora un centro di sapere e cura, bastione di luce in un mondo vissuto troppo a lungo sotto l'ombra di Mordor.

Tutti gli esseri di buon cuore sono benvenuti tra le sue mura, che siano Elfi, Nani, Uomini o altre creature. Alcuni dei suoi ospiti sono semplicemente viandanti diretti a oriente, al di là delle montagne o a occidente, oltre le colline di Rhudaur, desiderosi di trascorrere qualche notte al sicuro nell'Ultima Casa Accogliente ad est del mare o a ovest dei monti. Più spesso giungono alla ricerca della saggezza che è possibile trovare nella dimora di Elrond Mezzelfo, i cui doni come guaritore e veggente sono impareggiabili.

Più a nord-ovest, sulla costa del Grande Mare, si trova l'unico regno elfico sopravvissuto alle prove degli ultimi secoli. Ivi, presso i Rifugi Oscuri di Lindon, un tempo approdavano le navi provenienti dalla beata Valinor, ma non accade più. A Lindon non giungono nuovi arrivi: gli Elfi stanno lasciando lentamente la Terra di Mezzo, portati a ovest da aggraziati vascelli creati dai costruttori navali dei Rifugi Oscuri.

Poche creature dal cuore malvagio possono confrontarsi con gli Elfi, poiché i Priminati sono imbevuti di una bontà e di una purezza che i corrotti servi di Sauron non possono sopportare. Quando vanno in guerra, gli Elfi brandiscono armi forgiate d'acciaio temprato e indossano armature così resistenti da rivaleggiare con le migliori cotte naniche. Essi colpiscono con grazia e abilità impensabili per Uomini o Nani, e possono camminare sul terreno più impervio senza pericoli né impedimenti. Queste armate non sono nulla se paragonate alle potenti schiere che marciavano sul mondo nelle ere passate, tuttavia restano comunque nemici terribili da affrontare.



ာသို့အျာသက်များ မြီး မိုကသို့အတြာမုံ မိုကသို့အလြယ်များ မြီး အမြာကြီး မြောက်မြောက်မှ မိုက်သို့အများကြောင့် မိုကသို့အမြေး မိုက်သို့အမြေး မိုက်သို့အမြေး မိုက်သို့အမြေး မိုက်သို့အမြေး မိုက်သို့အမြေးများ

Eroi di Eregion e Granburrone

Elrond (Elfo)

Valore in punti: 170

Elrond è anziano persino fra gli immortali Elfi, dato che ha combattuto contro Sauron in un'era precedente e ha visto Isildur appropriarsi dell'Anello prima che se ne perdessero le tracce. È il portatore di Vilya, uno dei tre Anelli degli Elfi.

Elrond era presente durante l'Ultima Alleanza tra Uomini e Elfi in qualità di Araldo di Gil-galad stesso. Era già un possente e rinomato guerriero, in prima linea nelle grandi battaglie della sua epoca. Sin da quei giorni ha sempre sperato di vedere terminare la minaccia di Sauron. Con i suoi guerrieri combatte contro l'Oscuro Signore e le sue forze da molti lunghi anni.

Equipag	giamen	ιο		
Armatura	pesante,	lama	elfica,	Vilya.

Vilya. Grazie al potere di Vilya, uno dei Tre Anelli degli Elfi, Elrond può ripetere i tiri di dado quando usa i punti Fato.

Regole speciali Terrore; Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Ira della Natura		4+
Rinnovamento	12"/28cm	3+



Mo M Fo D A Fe C P V F 6"/14cm 6/3+ 4 7 3 3 7 3 3 3

Elrond, Signore di Granburrone (Elfo)

Valore in punti: 205

Elrond è il Signore di Granburrone. Aiutato da un consiglio composto dagli Elfi più saggi, egli ha preparato piani per contrastare le diavolerie di Sauron e gli Elfi da ogni parte del mondo si recano a Granburrone per fornire tutto l'aiuto che possono. Adesso che le forze di Mordor si ingigantiscono nuovamente, la Terra di Mezzo ha bisogno della saggezza di Elrond più che mai.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
6"/14cm	6/34	Λ	Λ	3	3	7	3	3	3

Equipaggiamento Lama elfica e Vilya.

Vilya. Grazie al potere di Vilya, uno dei Tre Anelli degli Elfi, Elrond può ripetere i tiri di dado quando usa i punti Fato.

Regole speciali

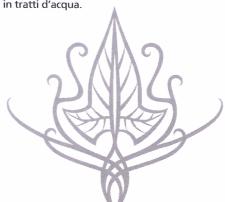
Terrore; Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Preveggenza degli Eldar. Prima che la partita abbia inizio, tira un D6 e prendi nota del risultato: questi sono i punti 'veggenza' per il resto della battaglia. Elrond può usare suddetti punti nella fase di Iniziativa, dopo che entrambi i giocatori hanno effettuato i propri tiri Iniziativa. Per ogni punto veggenza impiegato, Elrond può modificare uno dei due tiri Iniziativa di +1 o -1, fino ad un minimo di 1 e un massimo di 6.

Poteri magici		
	Gittata	Tiro di dado
Ira del Bruinen		4+
Rinnovamento	12"/28cm	3+

Ira del Bruinen. Questo incantesimo ha effetto su tutti i modelli nemici entro 6"/14cm da Elrond, ma soltanto un nemico può tentare di resistergli: se il tiro ha successo, tutti i nemici si salvano; viceversa, se il tiro viene fallito, tutti i nemici subiscono gli effetti del potere. Gli avversari entro 6"/14cm vengono Scaraventati a Terra. I modelli di Cavalleria sono automaticamente Scaraventati a Terra, sia il destriero che il cavaliere. Subito dopo, tutti i modelli colpiti subiscono un colpo a Forza 2, o a Forza 8 se si trovano in un ruscello, un fiume o in tratti d'acqua.





မှတို့ ငိုတ်ဦးထွာ်လျှင်း မြိုက်ပြုက်မြေမျှာ် ငို ငိုတ်ဦးများကြေး ငိုက်ဦးမျှတွေကို ငိုက်ဦးမျှတွေကို မြို့ မြိုက်

Valore in punti: 80



Gil-galad è stato il Sommo Re degli Elfi e il guerriero più valoroso della sua epoca. Durante l'Ultima Alleanza di Uomini ed Elfi ha combattuto su ogni campo di battaglia e il suo ardore e carisma hanno infuso coraggio e speranza in quei giorni oscuri. Sotto il suo comando, l'Ultima Alleanza ha affrontato Sauron e lo ha sconfitto nella Battaglia del Dagorlad. Tragicamente, Gil-galad venne ucciso alle pendici dell'Orodruin mentre combatteva contro Sauron e non visse abbastanza a lungo per vedere l'Oscuro Signore cadere. Priva della guida, l'Ultima Alleanza si disperse; Elfi e Uomini misero da parte quella unione che aveva reso possibile la vittoria. Cosa ancora peggiore, sebbene il potere di Sauron fosse stato intaccato, egli non venne distrutto e nei secoli a venire avrebbe riacquistato le forze ancora una volta.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
6"/14cm	9/3+	4	7	3	3	7	3	3	1

Erestor è il fidato capo consigliere di Elrond

Equipaggiamento

Armatura pesante e Aeglos.

Aeglos. Aeglos non segue le normali regole per le lance, ma conferisce a Gil-galad un +1 ai tiri di dado sulla tabella delle Ferite.

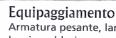
Opzioni

- Scudo...... *5 punti*
- Se il tuo esercito include Gil-galad, puoi promuovere un numero qualsiasi di Alti Elfi Guerrieri a Guardie del Re al costo di +1 punto per modello. Le Guardie del Re hanno Maestria 6/3+.

Regole speciali Terrore; Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Sommo Re degli Elfi. La gittata del tiro Resistere! di Gil-galad è 12"/28cm.

Erestor (Elfo)



Armatura pesante, lama elfica e pugnali da lancio noldorin.

Pugnali da lancio noldorin. Erestor ripete i tiri per Ferire falliti quando lancia questi pugnali o li utilizza in un combattimento.

Mantello elfico10 punti

Regole speciali Terrore; Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.



Mezzelfo. Nell'arco di molti secoli ha acquisito grande conoscenza degli stratagemmi dell'Oscuro Signore attraverso l'esperienza diretta. Sebbene il suo compito principale sia la difesa delle terre che circondano l'antico rifugio di Granburrone, il bisogno estremo o il capriccio del fato possono obbligarlo a interessarsi alle faccende esterne. In battaglia combatte con una lama elfica ed un paio di pugnali da lancio noldorin, che è in grado di scagliare con letale precisione per colpire i punti deboli dei nemici.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F	
6"/14cm	6/3+	Δ	7	2	2	5	1	1	3	

Círdan (Elfo)

Valore in punti: 90



Círdan è considerato anziano anche dagli Elfi e la leggenda della sua vita ha radici sepolte nel passato. Dai Rifugi Oscuri egli ha visto con i suoi occhi il passaggio della Seconda e della Terza Era ed ha osservato gli Elfi che in numero sempre maggiore lasciano la Terra di Mezzo per salpare verso gli approdi di Valinor. Eppure Círdan non si è sempre limitato a guardare: nell'arco dei secoli ha dovuto spesso combattere, sia per difendere i Rifugi Oscuri che per sconfiggere i servi di Sauron su campi di battaglia ancora più lontani.

Mo M Fo D Α 6"/14cm 6/3 + 4

Equipaggiamento Círdan è disarmato.

Regole speciali Terrore; Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Poteri magici

Gittata	Tiro di dado
	2+
-	2+
-	5+
	Gittata - - -

Elladan ed Elrohir (Elfi)

I figli gemelli di Elrond e Celebrían condividono il sangue misto del padre, pertanto anch'essi dovranno scegliere tra la vita eterna degli Elfi o quella limitata degli Uomini mortali. Non sappiamo che decisione prenderanno i due, ma l'amore fraterno che li unisce è tale che sceglieranno certamente il medesimo destino.

Mo M Fo D A Fe C P V F 6"/14cm 6/3+ 4 5 2 2 6 3 2 2

Equipaggiamento

Elladan e Elrohir hanno armatura e due lame elfiche ciascuno.

Opzioni

- Mantelli elfici......20 punti (per entrambi)
- Cavalli......20 punti (per entrambi)

Valore in punti: 140 per entrambi

Regole speciali Creature dei Boschi. Vedi regolamento.

Lame Elfiche Gemelle. Quando combattono a piedi, i due fratelli devono scegliere di usare uno dei tre stili seguenti in ogni fase di Combattimento. Ogni fratello può combattere con una sola spada (considerata come arma a due mani), con due spade (+1 Attacco) o difendere (si considera come se si stesse Facendo Scudo).

Legame Indissolubile. Se uno dei gemelli viene ucciso, l'altro impazzisce per il dolore. Per rappresentare ciò, la Forza del gemello sopravvissuto viene incrementata a 5, ma la Difesa viene ridotta a 4. Il sopravvissuto supera sempre ogni test di Coraggio che deve effettuare e deve cercare di caricare il modello che ha ucciso il fratello il più velocemente possibile. Se quel modello viene ucciso, il gemello sopravvissuto si muove per il resto della partita il più velocemente possibile verso il nemico visibile più vicino, caricandolo se ne è in grado.



Arwen (Elfa)

Arwen è la figlia di Elrond e, come il padre, è molto forte e coraggiosa. In quanto immortale è destinata a salpare dalla Terra di Mezzo verso l'Occidente, ma il suo amore per Aragorn la trattiene e la conduce verso un destino completamente diverso. Per questo motivo dovrà scegliere se seguire la vita eterna degli Elfi immortali o quella degli Uomini mortali, la cui razza vigorosa è destinata a dominare le ultime ere del mondo.

Mo M Fo D A Fe C P V F 6"/14cm 6/3+ 3 3 1 2 6 1 3 1

Equipaggiamento Lama elfica.

Opzioni

Regole speciali Cavaliere Esperto; Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Poteri magici

Gittata Tiro di dado Ira della Natura - 4+

Valore in punti: 60



Glorfindel, Signore dell'Occidente (Elfo)

Valore in punti: 130

Persino nelle sacre sale di Granburrone esistono poche creature in grado di affrontare apertamente i Nove e Glorfindel è una di queste. Probabilmente è uno dei guerrieri più potenti a dimorare presso Elrond; persino i terribili Spettri dell'Anello lo temono e osano sfidarlo unicamente quando sono tutti e nove uniti sotto il comando del loro Oscuro Capitano.

Mo M Fo D A Fe C P V F 6"/14cm 7/3+ 4 5 3 3 7 3 3 3

Equipaggiamento Lama elfica.

Opzioni

- Armatura di Gondolin......10 punti
- Asfaloth (cavallo)......10 punti

Armatura di Gondolin. Questa armatura pesante rende Glorfindel Resistente alla Magia.

Regole speciali Cavaliere Esperto; Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.



'युवा वृष्णां युक्त वृष्टि व्यक्ति किर्वाच क्रिक्ट विक्रा व्यक्ति विक्रा विक्र विक्रा विक्र विक्र विक्रा विक्रा विक्रा विक्रा विक्रा विक्रा विक्रा विक्रा विक्र विक्रा विक्रा विक्रा विक्रा विक्रा विक्रा विक्रा विक्र विक्र



Gildor Inglorion è un Elfo di nobile lignaggio, discendente della casa di Finrod. Mentre molti suoi simili nell'Eriador hanno scelto di dimorare nei pochi rifugi rimasti, come Imladris e Lindon, egli preferisce vivere nelle terre selvagge del nord, tenendo d'occhio i pericoli per le genti che abitano entro i confini dell'antico reame di Arnor. Queste terre non sono sicure quanto in passato, ma Gildor ed il suo popolo fanno il possibile per mantenere le strade agibili per i viaggiatori.

Le doti di Gildor sono adatte a questo stile di vita: come tutti i suoi simili è veloce, capace di percorrere lunghe distanze come un cavaliere, la sua vista è acuta come quella di un'aquila ed il suo udito è fine come quello di una volpe. In questo modo Gildor può giungere in battaglia inaspettatamente, nonostante si trovi a miglia di distanza.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	P	٧	F
8"/20cm	6/3+	4	4	2	2	6	1	4	1

Equipaggiamento

Lama elfica e mantello elfico.

Opzioni

 Se la tua armata include Gildor Inglorion, puoi promuovere un qualsiasi numero di Elfi Silvani Guerrieri a Noldor Esuli al costo di +1 punto per modello. I Noldor Esuli hanno movimento 8"/20cm.

Regole speciali Terrore; Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Poteri magici

oteri magici		
	Gittata	Tiro di dado
Immobilizzamento	12"/28cm	3+



Alto Elfo Invocatempesta (Elfo)

Valore in punti: 60



Tutti gli Elfi hanno una connessione naturale con i percorsi ed i ritmi del mondo ed usano un'unione di magia ed abilità per parlare con le bestie o sfruttare i venti. Alcuni dei Priminati hanno doti che superano quelle dei propri simili. Uno di tali gruppi è formato dagli Invocatempesta, Elfi che non solo evocano le forze elementali dei venti, ma le comandano.

Singolarmente gli Invocatempesta non sono molto forti, poiché solo i mistici più potenti possono attingere alla stregoneria senza venirne corrotti, tuttavia l'abilità magica di uno di essi può aumentare notevolmente l'efficacia di qualsiasi guerriero che combatta al suo fianco. Uno di questi individui è capace di invocare potenti soffi di vento che sferzano il nemico e lo spingono prima in una direzione e poi in un'altra. Confusa e disorientata dall'influenza arcana, la vittima non può opporsi agli alleati dell'Invocatempesta con le spade sguainate.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	P	٧	F
6"/14cm	5/3+	3	4	1	2	5	1	3	1

Equipaggiamento Armatura.

Regole speciali Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Concentrazione Estrema. Se quando lanci un incantesimo uno o più risultati di dado sono pari a 6 naturale (ovvero non modificato dalla Possanza ecc.) i punti Volontà usati per lanciare l'incantesimo non vengono spesi, ma tornano nella scorta di Volontà dell'Invocatempesta.

Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Invoca Venti	12"/28cm	2+
Rinforzare la Volontà	12"/28cm	4+

Invoca Venti. Un singolo modello entro la gittata viene soffiato via a 2D6"/4D6cm in direzione opposta a colui che ha lanciato l'incantesimo. Se ciò porta il bersaglio a contatto con un altro modello o con un'area di terreno intransitabile, esso si ferma ad 1" dall'ostacolo. In ogni caso, il modello viene Scaraventato a Terra e non può muoversi, per nessun motivo, in seguito nel turno.

Alto Elfo Capitano (Elfo)

Valore in punti: 75

Valore in punti: 9

Gli Alti Elfi Guerrieri vengono condotti in battaglia da capitani esperti. Un Alto Elfo Capitano è un veterano con secoli di combattimenti sulle spalle. Le sue abilità marziali sono state affinate durante lunghi anni e gli sono valse il rispetto di coloro che lo seguono. In battaglia guida i guerrieri con estrema precisione, lanciando attacchi ed effettuando finte proprio nel momento giusto ed evitando il pericolo quando la sconfitta è vicina. Nel momento in cui scende in campo pochi sopravvivono alla sua lama elfica.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	V	F
6"/14cm	6/3+	Δ	6	2	2	6	2	1	1

EquipaggiamentoArmatura pesante e lama elfica.

Opzioni

•	Cavallo10 punti	
•	Arco elfico5 punti	
•	Scudo5 punti	

Regole speciali Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.



Guerrieri di Eregion e Granburrone

Alto Elfo Guerriero (Elfo)

Gli Alti Elfi sono i guerrieri più letali di tutta la Terra di Mezzo, poiché combinano abilità marziale con equipaggiamento finemente realizzato. Sono molto efficaci con spada, lancia e arco, nonché le truppe più coraggiose a marciare sotto gli stendardi dei Popoli Liberi. Combattono con determinazione ferrea, coordinando gli attacchi in modo tale che pochi avversari riescano a sopravvivere a lungo prima di essere abbattuti.

Mo M Fo D A Fe C 6"/14cm 5/3+ 3 5 1 1 5

Equipaggiamento

Armatura pesante.

	pzioni	
•	Stendardo	25 punti
	Arco elfico	
•	Lama elfica	1 punto
•	Scudo	1 punto
•	Lancia	1 punto

Regole speciali Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.





"အျော် ကိုလည်းအလြမှတို့သိုင်းမြီး ကြိုက်ပြုတွင်ကြိုကြုံသည် ငိုက်သို့များသည်ကျောင်းမြီး ငိုက်သို့များကြီး ကြိုက်ပြုံများ

LOTHLÓRIEN E BOSCO ATRO

Nel cuore del territorio di Rhovanion si trova la foresta di Bosco Atro. Sul finire della Terza Era si tratta, come suggerisce il nome, di un luogo tetro e infestato in cui ben pochi oserebbero entrare. Quanti non sono usi alla foresta la trovano opprimente e detestabile, gravata da una presenza cupa e incombente quasi senza equali.

Difatti, diverse minacce si aggirano tra i suoi rami: ragni di dimensioni e appetito spropositati tessono enormi tele tra gli alberi coperti di muschio, Warg si aggirano nelle radure rigogliose e, nei recessi più bui, creature ancora più malvagie attendono di catturare gli incauti. Nonostante ciò, gli Elfi di Bosco Atro riescono a sopravvivere e sono ferventi sostenitori della lotta contro Sauron; difatti sono in prima linea in questa guerra, visto che Dol Guldur si trova vicino alle loro terre.

Colui che sconfina nei reami boscosi degli Elfi di Bosco Atro è di certo un nemico coraggioso, poiché pattuglie di guerrieri sorvegliano costantemente i confini e sono particolarmente abili con gli archi. Gli abitanti di Bosco Atro sono avversari astuti che circondano e tendono imboscate agli intrusi inconsapevoli, distruggendoli uno ad uno invece di affrontarli in un sanguinoso combattimento aperto. Per questo motivo gli aggraziati Elfi si muovono invisibili nel sottobosco, totalmente silenziosi tranne che per le voci camuffate e le canzoni mistiche che attirano le prede verso trappole accuratamente preparate. Poi, senza preavviso, gli Elfi Silvani colpiscono i bersagli con precise salve di frecce, uccidendo senza essere visti.

Per contro, il secondo grande Reame Boscoso, Lothlórien, si è sempre mantenuto libero dalla corruzione di Sauron. Là, un grande regno elfico si estende nelle radure tra i mallorn dorati, un rifugio di pace e di sollievo la cui storia risale ai tempi più antichi. Fintanto che gli Elfi di Lothlórien resteranno nella Terra di Mezzo, proteggeranno i Popoli Liberi e combatteranno l'Oscuro Signore. Lothlórien ha sopportato i mali che l'hanno tribolata in virtù della forza segreta celata nelle sue radure: alcuni tra gli Elfi più grandi e nobili vivono al suo interno. La più potente di loro è la Dama Galadriel, appartenente alla stirpe dei maggiori Elfi dell'antichità. Grazie ai poteri che controlla e a quello dell'anello elfico che custodisce, si è dimostrata una saggia guardiana del proprio reame, nonché un'avversaria risoluta dell'Oscuro Signore e di tutti i suoi crudeli complotti.

Tuttavia, è anche grazie all'abilità marziale dei difensori di Lothlórien che i confini e le aree circostanti sono state mantenute relativamente libere dall'influenza corruttrice di Sauron. Le capacità di combattimento degli Elfi è senza pari rispetto a quelle delle razze mortali della Terra di Mezzo. Si tratta di creature aggraziate e maestose, infuse di una gloria interiore davanti alla quale gli esseri malvagi tremano. Per numerosi secoli gli Elfi di Lothlórien si sono opposti ai servitori di Sauron e, nonostante il loro numero sia in diminuzione, rimangono nemici temibili che combattono la volontà dell'Oscuro Signore ad ogni occasione. Ora come in passato essi sono pronti a proteggere la Terra di Mezzo contro i mali che si avvicinano.



Eroi di Lothlórien e Bosco Atro

Galadriel (Elfa)

Valore in punti: 130

Galadriel è una grande maga, potente e terrificante allo stesso tempo. Saggia oltre ogni cognizione mortale, i suoi poteri sono temuti dai popoli inferiori e addirittura il suo reame è loro proibito, tranne agli altri Elfi e agli alleati più fidati. Grazie ai poteri magici che le conferisce Nenya, l'anello di mithril di Adamant, Lothlórien è protetta dal trascorrere del tempo e dagli assalti delle forze del male. Ella è talmente conscia della minaccia che grava sul proprio reame che alla Compagnia è concesso mettere piede a Lothlórien solo in virtù delle circostanze assolutamente eccezionali.

Lo specchio di Galadriel è un recipiente d'argento, ampio e profondo. Quando viene riempito con le acque pure di Caras Galadhon, Galadriel può comandare che riveli misteri e segreti del passato e del futuro. A volte lo specchio mostra eventi proibiti e inquietanti, spesso più bizzarri o utili di ciò che lo spettatore desidererebbe vedere.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
6"/14cm	6/3+	3	3	1	3	7	3	6*	3

Equipaggiamento

Galadriel è disarmata, ma indossa Nenya.

Nenya. Grazie ad esso, uno dei tre Anelli degli Elfi, Galadriel può ripetere i tiri di dado quando utilizza i punti Fato.

Opzioni

• Specchio di Galadriel......25 punti

Specchio di Galadriel. Lo specchio viene schierato entro 6" da Galadriel all'inizio della partita e in seguito non può essere mosso. Alla fine di ogni turno un Eroe del Bene entro 6"/14cm dallo specchio può riportare i propri punti Fato al numero iniziale.

Regole speciali Terrore; Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

* La Dama di Lothlórien. Galadriel può spendere un punto Volontà ad ogni turno senza ridurre la propria scorta.

Poteri magici

	Gittata	riro di dado
Luce Accecante		2+
Immobilizzamento	12"/28cm	3+
Comando	12"/28cm	4+

Celeborn (Elfo)

Celeborn è uno degli Elfi più anziani della Terra di Mezzo, saggio e potente quasi senza paragone. Le sue parole si sono sovente dimostrate cruciali nei consigli dei saggi fin dall'Ultima Alleanza fra Uomini ed Elfi. Nel corso dei secoli ha mantenuto salda la propria posizione contro l'Oscuro Signore e ha rappresentato una costante spina nel fianco di Sauron.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
6"/14cm	6/3+	4	4	3	3	7	3	3	3

Equipaggiamento Celeborn è disarmato. Valore in punti: 130

Opzioni

- Se la tua armata include Celeborn, puoi promuovere un qualsiasi numero di Galadhrim Guerrieri a Galadhrim Guardie al costo di +1 punto per modello. I Galadhrim Guardie hanno Coraggio 6.
- Se la tua armata include Celeborn, puoi promuovere un qualsiasi numero di Galadhrim Cavalieri a Galadhrim Cavalieri Scelti al costo di +1 punto per modello. I Galadhrim Cavalieri Scelti hanno Coraggio 6.

Regole speciali Terrore; Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Aura di Comando		2+
Immobilizzamento	12"/28cm	3+







Haldir è uno dei Galadhrim Capitani più fidati, un nobile Elfo determinato ad effettuare le scelte giuste in un periodo di oscurità e pericolo. A differenza di molti suoi simili, egli nutre una fede incrollabile nell'alleanza che una volta esisteva tra Uomini ed Elfi ed è convinto che solo se le due razze si ergeranno nuovamente fianco a fianco potranno sconfiggere Sauron e i suoi servitori. Perciò lascia che la Compagnia entri a Lothlórien, poiché comprende che la sua missione potrebbe plasmare il mondo.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
6"/14cm	6/3+	4	4	2	2	6	3	1	1

Equipaggiamento Lama elfica.

Opzioni

•	Mantello elfico10	punti
•	Armatura5	punti
•	Arco elfico5	punti

Regole speciali

Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Arciere Esperto. Nella fase di Tiro Haldir può tirare con l'arco due volte, invece di una.

Haldir, Difensore del Fosso di Helm (Elfo)

Valore in punti: 75



Scegliendo di guidare i propri Galadhrim al Fosso di Helm, Haldir ha messo piede su un sentiero oscuro che alla fine ha reclamato la sua vita. Il sacrificio del nobile Elfo non è stato vano, però. Grazie a lui Rohan è stata salvata dalle forze di Saruman consentendo ai Rohirrim di marciare a difesa di Gondor e quindi sconfiggere Sauron.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	P	٧	F
6"/14cm	6/3-	- 4	5	2	2	6	3	1	1

Equipaggiamento

Lama elfica, arco elfico e armatura.

Opzioni

Mantello elfico10 punti

Regole speciali

Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Alleati Fino alla Fine. Se Haldir si trova entro 12"/28cm da Aragorn o Théoden viene considerato essere nella gittata di uno stendardo e supera automaticamente i test di Coraggio.

Un Colpo Finale. Se Haldir viene ucciso in combattimento effettua subito un singolo colpo a Forza 4 contro ogni modello nemico che ha preso parte al combattimento fatale.

Rúmil (Elfo)

Valore in punti: 70



Rúmil è il fratello di Haldir e, come lui, è un indefesso protettore del Bosco d'Oro. Si tratta di un temibile guerriero la cui rinomata abilità con la spada elfica infonde il terrore in qualsiasi nemico. È particolarmente famoso per l'agilità e i riflessi fulminei, persino tra i lesti e straordinariamente veloci Elfi. Pochi avversari sono riusciti a colpirlo in combattimento e la maggior parte viene eliminata prima che possa persino attaccare.

Мо	М	Fo	D	Α	Fe	c	Р	٧	F
6"/14cm	6/3+	4	6	2	2	6	3	1	1

Equipaggiamento

Armatura, scudo e lama elfica.

Opzioni

Mantello elfico	10 punti
Arco elfico	5 punti
• Armatura	5 punti

Regole speciali

Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Parata Lesta. Se un modello del Male in combattimento con Rúmil ottiene uno o più 6 per vincere lo scontro, quei dadi devono essere subito tirati nuovamente (ricorda che non puoi ripetere un tiro già ripetuto).

Legolas è il figlio del Re degli Elfi Silvani e, come tutti i suoi simili, è un arciere letalmente preciso e dotato di una vista acuta. Fra i Popoli Liberi rappresenta gli Elfi come parte della Compagnia dell'Anello.

Fu la fuga di Gollum a portare un gruppo di Elfi di Bosco Atro presso il Consiglio di Elrond, dove il figlio di Thranduil, Legolas, recò le brutte notizie. Dunque Gollum fece sì che Legolas si trovasse al posto giusto nel momento giusto per unirsi alla Compagnia. Chi può dire come sarebbe andata la Guerra dell'Anello se l'infallibile arciere di Bosco Atro fosse stato altrove?

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	P	٧	F
6"/14cm	6/3+	4	4	2	2	6	3	2	3

Equipaggiamento Arco elfico.

Opzioni

•	Mantello elfico10) punti
•	Cavallo10) punti
•	Armatura	punti

Regole speciali

Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Arciere Provetto. Nella fase di Tiro Legolas può tirare con l'arco tre volte, invece di una, colpendo normalmente i bersagli con 3+. In alternativa può decidere di scoccare una singola freccia; in tal caso colpisce automaticamente, indipendentemente dagli eventuali oggetti Frapposti o dal fatto che il bersaglio sia in combattimento.



Thranduil, Re di Bosco Atro (Elfo)

Valore in punti: 90

Thranduil è il sovrano di tutti ali Elfi che vivono a nord della strada della foresta. Nonostante appaia un po' gretto ad alcuni dei popoli circostanti, egli è uno strenue sostenitore del Bianco Consiglio. Ha combattuto al fianco di Nani e Uomini durante la Battaglia dei Cinque Eserciti e nella Guerra dell'Anello ha aiutato Celeborn a sconfiggere le forze del male che operavano da Dol Guldur. Nonostante Thranduil riconosca la minaccia comune dei piani di conquista dell'Oscuro Signore, non si fida completamente di coloro che vivono oltre i confini del suo reame boscoso. Per lui la causa comune deriva dal pericolo condiviso e più raramente da altre fonti.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	P	٧	F
6"/14cm	6/2+	4	5	2	2	6	3	2	2

Equipaggiamento

Armatura, mantello elfico, lama elfica, arco elfico e Cerchietto dei Re.

Cerchietto dei Re. Questa corona consente a Thranduil di lanciare i poteri magici Aura di Spavento e Ira della Natura una volta per partita. L'incantesimo viene lanciato automaticamente e non devono essere spesi punti Volontà.

Opzioni

 Se la tua armata include Thranduil puoi promuovere un qualsiasi numero di Elfi Silvani Guerrieri a Guardie di Bosco Atro al costo di +2 punti per modello. Le Guardie di Bosco Atro hanno Maestria 5/2+.

Regole speciali

Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.







Nonostante gli Elfi Silvani spesso combattano per proteggere i propri regni, la maggior parte preferisce affrontare altre sfide. Alcuni vengono attratti dal brivido primitivo della caccia ad un nemico pericoloso, o sono costretti dal senso del dovere e dell'onore a mantenere l'assetto da guerra in ogni momento. Questi guerrieri sono incaricati di guidare in battaglia gli altri Elfi Silvani ogni volta che le forze del Male si radunano.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	P	٧	F
6"/14cm	6/3+	4	4	2	2	6	2	1	1

Equipaggiamento Lama elfica.

Opzioni

•	Arco elfico	.5 punti
•	Mantello elfico	.5 punti
•	Pugnali da lancio	.5 punti
•	Lancia degli Elfi Silvani (vd. n. 27)	5 nunti

Regole speciali

Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Galadhrim Invocatempesta (Elfo)

Valore in punti: 60



Gli Elfi hanno un'affinità con la natura ed attingono da essa per controllare l'ambiente circostante. Quelli particolarmente dotati in questo campo sono chiamati Invocatempesta, perché mentre gli altri riescono ad effettuare solo piccoli cambiamenti, essi sono in grado di comandare l'aria, sbalzando i nemici con folate e raffiche. I più potenti di tutti sono reclutati tra i ranghi dei Galadhrim, nei quali possono usare le proprie capacità per proteggere i reami boscosi.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F	
6"/14cm	5/3+	3	4	1	2	5	1	3	1	

Equipaggiamento Armatura.

Regole speciali Creatura dei Boschi. Vedi regolamento. Concentrazione Estrema. Se quando lanci un incantesimo uno o più risultati di dado sono pari a 6 naturale (ovvero non modificato dalla Possanza ecc.) i punti Volontà usati per lanciare l'incantesimo non vengono spesi, ma tornano nella scorta di Volontà dell'Invocatempesta.

Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Invoca Venti	12"/28cm	2+
Ira della Natura	-	4+

Invoca Venti. Un singolo modello entro la gittata viene soffiato via a 2D6"/4D6cm direzione opposta a colui che ha lanciato l'incantesimo. Se ciò porta il bersaglio a contatto con un altro modello o con un'area di terreno intransitabile, esso si ferma ad 1" dall'ostacolo. In ogni caso, il modello viene Scaraventato a Terra e non può muoversi, per nessun motivo, in seguito nel turno.

Galadhrim Capitano (Elfo)

Valore in punti: 65



Gli eserciti dei Galadhrim sono guidati da capitani veterani che hanno combattuto in numerose battaglie nel corso delle loro vite immortali. L'esperienza acquisita da un Galadhrim Capitano lo rende un leader esperto, rispettato dai propri uomini e fidato, poiché fa ciò che deve quando è necessario. I più temuti sono i capitani dei Galadhrim Cavalieri, che uniscono superlative abilità di combattimento e disciplina ad ineguagliabili doti da cavallerizzi.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
6"/14cm	6/3+	Δ	5	2	2	6	2	1	1

Equipaggiamento Armatura.

Opzioni

•	Cavallo bardato1	5	punti
•	Lama elfica	5	punti
•	Arco elfico	5	punti
•	Scudo	5	punti

Regole speciali

Cavaliere Esperto; Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Rapidità. Vedi i Galadhrim Cavalieri a p.27.

Guerrieri di Lothlórien e Bosco Atro

Elfo Silvano Guerriero (Elfo)

Valore in punti: 7

Valore in punti: 8

Quasi tutti gli Elfi Silvani vengono chiamati alle armi prima o poi, per sfruttare le letali abilità con arco, lancia e spada a difesa delle proprie dimore. Essi non indossano armature come i cugini Alti Elfi, poiché per trionfare preferiscono affidarsi alla furtività. Sono esperti nei travestimenti e nelle imboscate e molti nemici sono stati eliminati da una salva di frecce prima ancora di realizzare cosa li abbia colpiti. La tempesta di dardi iniziale è seguita da un devastante assalto che spazza via il nemico dal campo.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	
6"/1/cm	E/2 :	2	2	1	1	Е	

Opzioni	
Stendardo	25 punti
Mantello elfico	5 punti
Arco elfico	2 punti
Pugnali da lancio	2 punti
Lama elfica	1 punto
Lancia degli Elfi Silvani	1 punto

Lancia degli Elfi Silvani. Un modello armato con una lancia degli Elfi Silvani può supportare un modello amico normalmente. Inoltre può usare la propria lancia per parare, dunque un modello che porta una lancia degli Elfi Silvani può Farsi Scudo.

Regole speciali Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.



Galadhrim Guerriero (Elfo)

I Galadhrim Guerrieri sono i più valorosi difensori di Lothlórien, combattenti senza età che hanno temprato le proprie abilità marziali in infinite battaglie. Nonostante si vedano di rado fuori dal Bosco d'Oro, sono comunque un importante baluardo contro i piani di Sauron, poiché se Lothlórien dovesse cadere, il resto della Terra di Mezzo lo seguirebbe a breve.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C
6"/14cm	5/3+	3	4	1	1	5

Equipaggiamento Armatura.

Opzioni

•	Stendardo	25 punti
•	Corno da guerra	20 punti
•	Arco elfico	2 punti
	Lama elfica	
	Scudo	
	Lancia	

Regole speciali Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.



Galadhrim Cavaliere (Elfo, Cavalleria)

Valore in punti: 18

I Galadhrim Cavalieri formano probabilmente la cavalleria più temibile della Terra di Mezzo. La maestria elfica in arcione è leggendaria, anche se si descrive meglio come una collaborazione tra Elfi immortali e bestie mortali. Un Galadhrim Cavaliere riesce a guidare il proprio veloce destriero nelle foreste più fitte o persino sulle rocce più appuntite. Quando manovrabilità e rapidità si combinano con l'ineguagliabile abilità marziale degli Elfi, questi soldati diventano un'inarrestabile forza che non può essere bloccata dalle azioni dei nemici mortali.

Mo	М	Fo	D	Α	Fe	C
6"/1/cm	E/2 .	2	Α	1	-1	Е

Equipaggiamento Armatura e cavallo bardato.

Almatura e cavallo L

Opzioni

•	Stendardo25 punti	i
•	Arco elfico2 punti	i
•	Lama elfica1 punto	,
•	Scudo1 punto	,

Regole speciali

Cavaliere Esperto; Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Rapidità. I destrieri dei Galadhrim si muovono di 12"/28cm. La regola speciale Creatura dei Boschi si applica anche ad essi, dunque l'intero modello considera gli elementi boscosi come sgombri ai fini del movimento.





Gli Elfi Silvani non affidano la difesa a mura o fortificazioni, ma cercano invece di aggirare e sopraffare il nemico in campo aperto. A tal fine, le Sentinelle ricoprono un ruolo fondamentale. Si tratta di Elfi guerrieri che percorrono i sentieri lontani dagli insediamenti elfici e che conoscono in prima persona il male portato da Sauron. Nascosto dietro la forma ed il nome del Necromante, esso corruppe il Grande Bosco Verde e lo trasformò nell'orrore tetro e malsano che è Bosco Atro. Mentre Elrond ed i suoi compagni combattono contro l'Oscuro Signore per gesta del passato, le Sentinelle sono bloccate in scontri giornalieri per la sopravvivenza contro i servitori di Sauron. Se dovessero fermarsi, anche solo per un momento, il regno di Thranduil cadrebbe, seguito a breve dal Rhovanion.

Benché possa sembrare assurdo visto il loro compito grave, molte Sentinelle portano flauti e corni: ciò è fondamentale per il loro ruolo, perché la musica è intessuta di versi magici, ciascun motivo creato per ingannare, respingere o infondere coraggio a seconda delle necessità. Tali stupende armonie sono spesso l'ultima cosa che un intruso ode, prima di essere abbattuto da questi letali protettori dei reami boscosi della Terra di Mezzo.

Mo M Fo D A Fe C 6"/14cm 5/3+ 3 3 2 1 5

Equipaggiamento
Arco elfico e mantello elfico.

Regole speciali Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Canto Magico. Una sentinella può cantare una singola canzone a ogni turno.
Queste funzionano esattamente come i poteri magici, tranne per il fatto che vengono lanciate automaticamente, non è possibile resistere e non richiedono l'utilizzo di Volontà.

Inno di Elbereth. Gittata 12"/28cm. Questo canto innalza lo spirito del modello bersaglio, che supera automaticamente qualsiasi test di Coraggio per il resto del turno.

Madrigale di Eldamar. Gittata 12"/28cm. Il modello del Male bersaglio deve superare un test di Coraggio o effettuare un movimento completo sotto il controllo del giocatore del Bene, anche se si è già mosso. Con questo movimento non può entrare nella zona di controllo di un altro modello o effettuare un'azione che lo danneggerebbe (come saltare giù da un pendio ecc). I modelli influenzati non possono muoversi ulteriormente in quel turno.

Lai di Gondolin. Questi tristi versi narrano della potente città elfica di Gondolin: un nome che gela il cuore delle creature del Male. Se la Sentinella intona questo canto, incute Terrore fino alla fine del turno.

Guardia della Corte dei Galadhrim (Elfo)

Valore in punti: 12



La sorveglianza delle aree più preziose di Caras Galadhon è affidata alle Guardie della Corte dei Galadhrim. Ognuna di esse è un Elfo di nobili origini il cui lignaggio risale agli albori della Terra di Mezzo e le cui gloria e gesta sono leggendarie. Nonostante tutte le Guardie della Corte dei Galadhrim abbiano lo stesso equipaggiamento, il loro addestramento e le loro capacità sono tanto diverse quanto le foglie su un albero, in modo che Lothlórien sia sempre difesa da querrieri adatti al ruolo. Si dice che chiunque oltrepassi le aree protette dalle Guardie venga ucciso prima ancora di vedere i letali sorveglianti. Il problema di tali voci è che è impossibile stabilirne la veridicità, poiché i morti non ne parlano.

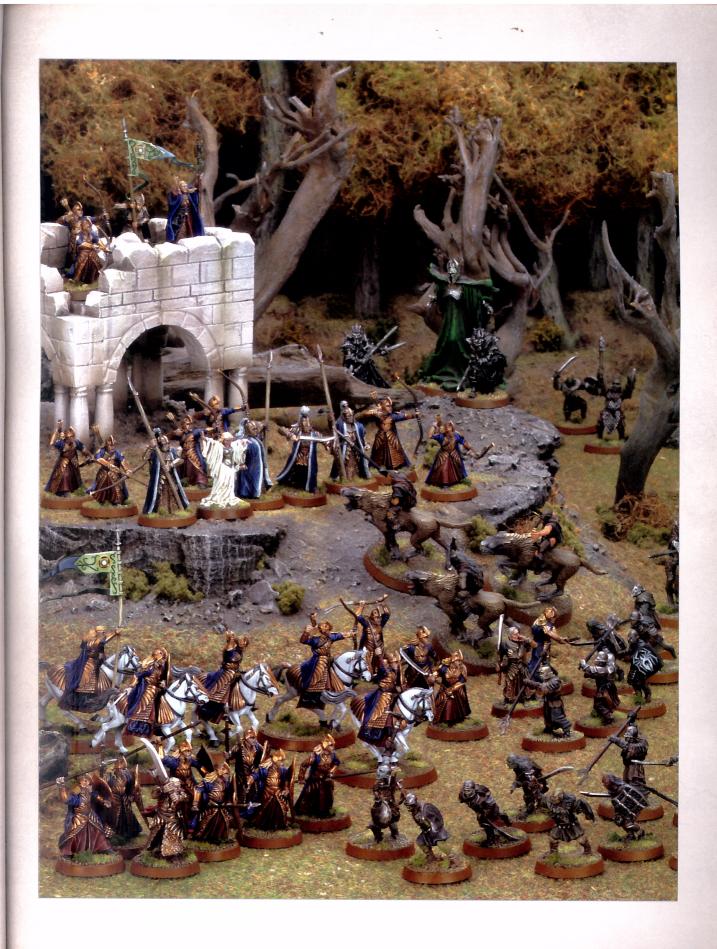
Mo M Fo D A Fe C 6"/14cm 6/3+ 3 5 1 1 6 **Equipaggiamento** Armatura pesante e picca.

Opzioni

• Stendardo25 punti

Regole speciali Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Stile di Combattimento di Caras Galadhon.
Oltre alle normali regole per le picche,
le Guardie della Corte dei Galadhrim possono
Farsi Scudo. Nota che le normali restrizioni
del Farsi Scudo si applicano comunque: una
Guardia della Corte dei Galadhrim che si Fa
Scudo non può essere supportata da un altro
modello con lancia o picca, nemmeno da
un'altra Guardia della Corte dei Galadhrim.



2

tagg ဗိုတ္တာအလြတ္ချိုင္တာ မိုက္သြတ္များ မိုက္သြတ္မွာ မိုက္သြတ္မွာကို မိုက္သြတ္မွာ မိုက္သည့္မွာ မိုက္သြတ္မွာ မိုက္မွာ မိုက္သြတ္မွာ မိုက္သြတ္မွာ မိုက္သြတ္မွာ မိုက္မွာ မိုက္မိ

IL POPOLO DI DURIN

Quando il mondo era ancora giovane, Durin, padre dei Nani, si stabilì nelle viscere delle Montagne Nebbiose. Essa diventò la più famosa magione nanica, chiamata Khazad-dûm: il tesoro più grande della Terra di Mezzo. Da allora sono passati secoli e né la storia né il destino sono stati clementi con i discendenti di Durin.

Khazad-dûm, fortezza un tempo possente, è divenuta preda dell'oscurità ed è ora chiamata Moria, il Nero Abisso. Non è la sola ad essere caduta nelle mani di creature malvagie, poiché i Nani scavano le proprie dimore nelle ossa delle montagne viventi, luoghi oscuri che attirano il male. Ora il potere e l'influenza di questa razza sono in declino e rappresentano solo una parte della gloria e della maestà dei giorni passati. Non tutto è perduto, però: i Nani sono combattenti valorosi, come i servitori di Sauron hanno appreso a proprie spese.

Le armate dei Nani sono forze d'élite: ciascun membro è un guerriero esperto. Per mantenere questa disposizione le schiere sono organizzate in bande, compagnie da guerra compatte composte tradizionalmente da parenti. In esse, scaltri veterani e combattenti temprati addestrano figli, cugini ed altri membri del clan nelle tattiche di guerra naniche. È questa natura famigliare a rendere doppiamente formidabili tali armate: ciascun Nano si batte con cieca ferocia per difendere i compagni. Fra le varie bande non c'è inimicizia, bensì rispetto fraterno; se possono aiutarsi fra loro, lo fanno sapendo di essere legate da vincoli di sangue e fratellanza.

L'élite di ogni fortezza è composta da duri guerrieri professionisti, arcigni soldati che traggono dall'arsenale reale le migliori armi, armature ed equipaggiamenti disponibili. Si tratta di bande scelte per il loro coraggio, spesso imparentate con il re della fortezza. In battaglia si comportano da esempio, combattono dove lo scontro è più acre e trionfano contro i mille orrori che assalgono le sale naniche. Militare nelle Guardie di Khazâd, come viene chiamata la guardia del corpo reale, è uno dei massimi traguardi a cui un Nano possa aspirare.

Le fortezze naniche sono sparse e distanti, poiché questo popolo ricerca oro e mithril in ogni dove. In virtù di ciò, le comunicazioni fra di esse sono quantomeno scomode. Per assicurare la possibilità di commerci viene mantenuta in via permanente una forza di esploratori. Si tratta di combattenti esperti, scelti fra coloro che amano sentire il sole sulla pelle, che pattugliano le strade fra le varie fortezze, danno la caccia alle creature del Male e le abbattono con risoluta efficienza. In questo ruolo sono coadiuvati dalle Guardie di Ferro, robusti veterani che rappresentano il terrore dei servi dell'Oscuro Signore colti lungo le vie commerciali naniche.

Il Popolo di Durin risponde prontamente alla chiamata alle armi, che sia in difesa delle fortezze o a protezione di coloro che reputa amici. Al garrire degli stendardi si raduna con elmi che risplendono orgogliosi alla luce del sole o scintillano al lucore delle torce. Al suo confronto non esiste alleato più fermo, né nemico più ostinato.



Eroi del Popolo di Durin

Durin, Re di Khazad-dûm (Nano)

Valore in punti: 160

Sovrano di Khazad-dûm nel periodo di massimo splendore, Durin fu un re severo e giusto che venne chiamato come il padre dei Nani. Si dice che egli, di costituzione possente e portamento regale, fosse il più prode guerriero dell'intera stirpe. Come si conviene a un sovrano di tale lignaggio, era coperto dalla migliore armatura e la Corona dei Re poggiava sulla sua fronte. Retaggio della sua casata, non si trattava di un mero gioiello, bensì di un prodotto di fattura senza pari; si mormora che contenesse incanti in grado di deflettere lame e frecce, proteggendo il portatore da terribili minacce. L'ascia che Durin brandiva fracassava scudi e fendeva piastre ad ogni colpo; al suo fianco si battevano le valorose Guardie del Focolare, così leali che si dice che nessuna abbia mai tentennato o si sia persa d'animo al fianco del sovrano.

Мо	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
5"/12cm	6/4+	4	9	3	3	6	3	3	1

Equipaggiamento

Armatura pesante di mithril, Corona dei Re, Ascia di Durin e Corno di Zirakzigil.

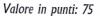
Ascia di Durin. Il portatore aggiunge +1 ai tiri per Ferire. Inoltre può ripetere il tiro di uno dei propri dadi per determinare il vincitore di un combattimento.

Corona dei Re. Se Durin subisce una Ferita, tira un D6. Con un risultato di 6, la Ferita viene ignorata. Se il test fallisce, Durin può comunque utilizzare normalmente i punti Fato.

Il Corno di Zirakzigil. Si tratta di un corno da guerra e fa sì che Durin incuta Terrore.

Opzioni

• Se la tua armata include Durin, puoi promuovere un qualsiasi numero di Nani Guerrieri a Guardie del Focolare per +2 punti a modello. Le Guardie del Focolare superano automaticamente i test di Coraggio se Durin è vivo e sul campo di battaglia.



Valore in punti: 75

Mardin (Nano)

Mardin era la guardia del corpo di Durin. Di solito il ruolo di protettore personale del re viene offerto a un membro della Guardia di Khazâd, tuttavia Mardin, una Guardia delle Cripte veterana, ha mostrato la forza del suo braccio e una notevole calma in molte battaglie, dunque non esiste compagno più affidabile. Orgoglioso e cupo, Mardin farà il necessario per proteggere il proprio sovrano dal pericolo.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
5"/12cm	5/4+	4	7	2	2	5	3	1	1

Equipaggiamento

Armatura nanica e Torozûl.

Torozûl. Quando tira per Ferire contro un Troll, il portatore di quest'arma aggiunge +1 al tiro di dado sulla tabella delle Ferite.

Regole speciali

Difensore Giurato. Finché Durin si trova entro 12"/28cm, Mardin supera automaticamente tutti i test di Coraggio che deve effettuare. Se Durin viene ucciso o lascia il tavolo, Mardin torna a utilizzare le normali regole per il Coraggio.



Balin, figlio di Fundin (Nano)

Balin è uno dei Nani più famosi ad essere Equipaggiamento partito da Erebor. È un caro amico di Bilbo Armatura pesante nanica, ascia a due mani, Baggins e di Gandalf, uno dei compagni asce da lancio. che sopravvisse alla Battaglia dei Cinque Eserciti e aiutò a fondare il Regno sotto la Opzioni

Montagna con il Re Dáin. Fu Balin a guidare la sventurata spedizione a Moria.

• Ascia di Durin (vedi sopra: non può essere scelta se Durin è nella stessa forza) ... 10 punti



M Fo D A Fe C 5"/12cm 6/4+ 4





Dáin Piediferro è il re di Erebor nel periodo della Guerra dell'Anello e tiene la sua corte nelle viscere della Montagna Solitaria.
Benché appesantito dagli anni, Dáin è un potente monarca che discende direttamente dalla stirpe di Durin, signore della sua razza. Ha combattuto molte battaglie in tutta la Terra di Mezzo, acquisendo grande saggezza nelle arti del comando e della guerra. Di conseguenza è oggetto di una lealtà incredibile da parte dei suoi seguaci, tanto che essi non si arrendono mai finché è in vita.

Мо	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
5"/12cm	5/4+	4	9	3	3	7	3	3	2

Equipaggiamento

Armatura pesante di mithril e Barazantathûl.

Barazantathûl. Arma a due mani. Quando combatte con quest'ascia, Dáin aggiunge +1 ai tiri per Ferire, ma non subisce la solita penalità di -1 al tiro per vincere il combattimento.

Regole speciali

Il Re sotto la Montagna. La gittata del tiro Resistere! di Dáin è 12"/28cm invece di 6"/14cm.

Anziano. Dáin non è più agile come un tempo. Ogni volta che deve effettuare un test per Saltare o Scalare, il giocatore del Bene tira due dadi e deve scegliere il risultato più basso. Questo tiro può essere influenzato normalmente dalla Possanza.

Gimli, figlio di Glóin (Nano)

Valore in punti: 90



Proprio come tutti i suoi simili, Gimli, figlio di Glóin, è severo e schietto, ma anche un prode guerriero. Si batte come un leone, mulinando le letali asce con un'abilità superiore a quella dei Nani più valorosi e molti Orchi sono caduti sotto le sue lame. Quando il Re Dáin è vessato dagli emissari di Sauron, Gimli accompagna l'anziano padre, Glóin, al Consiglio di Elrond. Lì, i due mettono il consiglio al corrente dei progetti dell'Oscuro Signore e della sua caccia a Bilbo Baggins.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
5"/12cm	6/4+	4	8	2	2	6	3	2	2

Equipaggiamento

Armatura pesante nanica, ascia a due mani, asce da lancio.

Opzioni

Mantello elfico10 punti

Regole speciali

Asce dei Nani! All'inizio di ogni combattimento Gimli può scegliere di usare un'ascia per ogni mano (nel qual caso combatte con 3 Attacchi) oppure di usare l'ascia a due mani (nel qual caso somma +1 ai tiri per Ferire, ma non subisce la normale penalità di -1 al tiro per vincere il combattimento).

Flói Manodipietra (Nano)

Valore in punti: 70



Flói Manodipietra è il Custode del Sapere di Moria, titolo prestigioso conferito soltanto ai Nani con maggiore saggezza ed esperienza. Il compito del Custode del Sapere è registrare le battaglie del suo popolo, preservando la preziosa conoscenza dei nemici e dei modi per sconfiggerli.

Мо	М	Fo	D	Α	Fe	c	Р	٧	F
5"/12cm	1/1 ₊	1	6	2	2	5	1	3	1

Equipaggiamento Armatura nanica.

Regole speciali

Custode del Sapere. All'inizio del proprio movimento Flói può spendere un punto Volontà per annullare una regola speciale nemica per il resto del turno. Quest'abilità non possiede gittata: se Flói vede il nemico e ha un punto Volontà da spendere funziona. Per esempio, può impedire a un nemico di incutere Terrore, fermare la regola speciale Maestro della Battaglia di Gothmog e così via.

Il Sapere Vivente. Ogni volta che un Nano amico uccide un Eroe nemico o un modello nemico con Ferite multiple, Flói riceve un punto Volontà addizionale; può anche superare il punteggio iniziale. Pochi Nani nella Terza Era hanno sviluppato un amore per i viaggi pari a quello di Múrin e Drár. I due hanno vagabondato in lungo e in largo al di fuori delle loro montagne, spesso unendosi a bande di Raminghi in pattuglia su una strada particolare o, a volte, godendo soltanto della reciproca, silente compagnia. Sebbene non siano parenti, Múrin e Drár sono compagni inseparabili e trascorrono il tempo in bisticci o nei tesi silenzi che ne risultano.

Alcuni ritengono che percorrere strade e sentieri della Terra di Mezzo sia pericoloso, ma per Múrin e Drár l'avventura vale il rischio. Entrambi maneggiano la spada con maestria e, dove Múrin preferisce combattere con lo scudo, Drár si dimostra infallibile con l'arco nanico.

Quando non sono in viaggio, i due si trovano spesso alla testa di una banda di arcigni veterani delle Colline di Ferro, tutti guerrieri robusti, scelti uno ad uno dagli irascibili Múrin e Drár per forza di braccio ed animo torvo. Un esercito che annovera questa banda di Nani bellicosi e turbolenti trae enormi vantaggi dalla loro formidabile potenza di veterani temprati.

Múrin

Mo M Fo D A Fe C P V F 5"/12cm 5/4+ 4 8 2 2 5 3 1 1

Equipaggiamento

Armatura nanica, scudo e Kalazâl.

Kalazâl. La spada Kalazâl permette a Múrin di ripetere ogni tiro per Ferire contro Orchi, Goblin e Uruk-hai.

Drár

Mo M Fo D A Fe C P V F 5"/12cm 5/4+ 4 7 2 2 5 3 1 1

Equipaggiamento

Armatura nanica e arco dei nani.

Regole speciali

Arciere Esperto. Drár può tirare due volte nella fase di Tiro.

Opzioni

 Se la tua armata include Múrin e Drár, puoi promuovere un qualsiasi numero di Nani Guerrieri o Nani Esploratori a Veterani delle Colline di Ferro al costo di +2 punti per modello. I Veterani delle Colline di Ferro hanno Forza 4.







युवा र्राण्यायिष्ठ में हिंदी. व्यक्तिर्विष्ठ कि देश के कि विकार कार्य कि विकार कि कि विकार कि वि विकार कि वि विकार कि वि

Valore in punti: 75

Valore in punti: 60



I Nani Capitani conducono le armate del popolo di Durin per la Terra di Mezzo. Ognuno di essi è un veterano di dozzine di battaglie che ha dimostrato innumerevoli volte il proprio valore contro il nemico. Essi generalmente assumono il comando di parte di un contingente, sebbene le loro abilità siano tali che potrebbero comandare intere armate se fosse necessario.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
5"/12cm	5/4+	4	7	2	2	5	2	1	1

Equipaggiamento Armatura nanica.

Opzioni

_	- 1-2.0	
•	Asce da lancio	punti
•	Ascia a due mani	punti
•	Scudo	punti

Nano Re (Nano)

I re dei Nani governano i reami di questa Equipaggiamento razza nella Terra di Mezzo, da Ered Luin fino Armatura pesante nanica. oltre le Colline di Ferro. Arcigni e inflessibili, **Opzioni** sono fedeli alleati dei loro amici e mortali nemici degli avversari. Data la loro natura ostinata e inflessibile, questi sovrani non



Мо 5"/12cm 6/4+ 4 8

Mezzo non potrebbe spezzarlo.

accettano sovente nuovi alleati, ma una volta presa la decisione, il legame risultante è solido come pietra e tutto l'oro della Terra di

•	Asce da lancio5	punt
•	Ascia a due mani5	punt



Portatore dello Scudo (Nano)



Solo tramite dimostrazioni di valore e possanza un Nano può ascendere al rango di Portatore dello Scudo, divenendo campione della fortezza. Tali individui hanno il compito, impartito dal re, di rimanere inamovibili nella linea di battaglia anche quando la mischia infuria cruenta, per rinvigorire i compagni con il loro valoroso esempio. Gli altri Nani, ispirati e intimoriti dalla presenza nelle loro fila di un guerriero così prode, combattono anche nelle circostanze più disperate, determinati a provare il proprio valore agli occhi del Portatore dello Scudo.

Questi campioni hanno un ulteriore dovere: sono infatti considerati protettori del re. Ogni Portatore dello Scudo si batte con ferocia raddoppiata nelle vicinanze del sovrano, falciando i nemici per poter porre l'enorme scudo fra gli avversari ed il monarca circondato.

5"/12cm 5/4+ 4

Equipaggiamento

Armatura nanica e scudo.

Regole speciali

In Difesa del Re. All'inizio della partita nomina un singolo Nano Eroe che il Portatore dello Scudo deve proteggere. Se, all'inizio della fase di Combattimento, il Portatore dello Scudo si trova entro 3"/7cm dall'Eroe protetto e quest'ultimo è a contatto di basetta con uno o più nemici, il Portatore dello Scudo deve immediatamente dichiarare un Combattimento Eroico senza spendere nessun punto Possanza. Tuttavia il Portatore dello Scudo deve usare il movimento gratuito per raggiungere il combattimento in cui è coinvolto l'Eroe, se possibile. Se hai più di un Portatore dello Scudo, ciascuno di essi può proteggere un Eroe differente, se lo desideri. Assicurati che ciò sia chiaro al tuo avversario!

Guidare con l'Esempio. Nani Guerrieri e Nani Eroi entro 12"/28cm da un Portatore dello Scudo ripetono i test di Coraggio falliti.

Campione del Re (Nano)

Valore in punti: 125 (include 1 Campione del Re e 2 Araldi)

Quando dev'essere attuata la volontà del re, tale compito ricade sul suo Campione. Coperto dall'acciaio della migliore qualità ed armato di asce, egli marcia incontro al nemico, pronto a difendere l'onore del sovrano e della fortezza. È accompagnato in ogni occasione da una coppia di Araldi, Nani saldi e robusti che innalzano fieri vessilli, proclamando la regalità del sovrano e la potenza della fortezza.

Il Campione del Re non è mai un messaggero di pace, bensì un araldo di guerra.

Campione del Re

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	V	F
5"/12cm	6/3+	5	7	3	2	5	2	1	1

Equipaggiamento Armatura pesante nanica.

Araldo

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	P	٧	F
5"/12cm	4/4+	4	7	1	1	4	0	1	2

Equipaggiamento

Armatura nanica, scudo e stendardo.

Regole speciali

Il Dovere dell'Araldo. Quando due Araldi o un Araldo e il Campione del Re sono a contatto di basetta, ricevono +1 alla Difesa. Se due Araldi e un Campione del Re sono a contatto di basetta l'uno con l'altro, ricevono invece +2 alla Difesa.

A Guardia della Vita. Se il Campione del Re è ferito, uno degli Araldi può usare i propri punti Fato al posto del Campione finché è a contatto di basetta con esso. Nota che un Araldo non può subire vere Ferite al posto del Campione del Re, ma solo spendere punti Fato.



Guerrieri del Popolo di Durin

Nano Guerriero (Nano)

I Nani Guerrieri vengono addestrati a combattere sin da giovani e imparano l'arte della guerra sotto gli occhi attenti dei propri consanguinei. Questi allenamenti creano abili soldati con uno spirito combattivo resistente come le maglie di ferro che li proteggono.

Мо Fe C 5"/12cm 4/4+ 3

Equipaggiamento

Armatura nanica.

Onzioni

Opzioni	
Stendardo	25 punti
Corno da guerra	
Arco dei Nani	1 punto
Arma a due mani	1 punto
• Scudo	1 punto

Valore in punti: 8





Valore in punti: 15



Bande di Nani Esploratori pattugliano le lande circostanti le fortezze naniche, mantenendole al sicuro contro i servitori dell'Oscuro Signore. Anni di esperienza, trascorsi operando nelle condizioni più ostiche, lottando con ascia e arco sulle impervie pendici delle montagne, hanno forgiato una tipologia di guerrieri infaticabili, da cui non è possibile sfuggire.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C
5"/12cm	4/3+	3	5	1	1	4

Equipaggiamento Armatura.

Opzioni

•	Arco lungo dei Nani (arco) 3 punti
•	Asce da lancio3 punti
•	Arma a due mani1 punto

Regole speciali

Abitante della Montagna. I Nani Esploratori possono ripetere ogni tiro per Saltare e Scalare e si muovono attraverso aree rocciose classificate come terreno accidentato come se si trattasse di terreno aperto.

Guardia di Ferro (Nano)

Equipaggiamento Armatura nanica e asce da lancio.



Le Guardie di Ferro sono veterani arcigni e robusti, ricoperti da pesanti cotte di maglia. Il loro ruolo è da tradizione quello di difendere le tratte commerciali attorno alle fortezze naniche e ciò li ha resi guerrieri temprati. Questi soldati sono per forza di cose austeri e aggressivi, rinomati per le devastanti cariche contro i nemici in superiorità numerica, i quali vengono massacrati con asce da lancio e letali fendenti di spada.

Mo M Fo D A Fe C 5"/12cm 4/4+ 4 6 2 1 4



Squadra di Guardie delle Cripte (Nani) V. in p.ti: 25 (incl. 1 Scudo di Ferro e 1 Schidione)

Sebbene molti dei migliori Nani Guerrieri vengano scelti per servire nella Guardia di Khazâd, altri vengono selezionati per un incarico diverso, ma non meno pericoloso. Si tratta delle Guardie delle Cripte, abili guerrieri che eccellono nella guerra in angusti passaggi e su stretti camminamenti. Questi esperti guerrieri dei tunnel combattono in coppie e usano lance e grandi pavesi per respingere il nemico, facendo la guardia alle gallerie e ai portali di Khazad-dûm.



Scudo di Ferro

Mo M Fo D A Fe C 5"/12cm 4/4+ 4 9 1 1 4

Equipaggiamento

Armatura pesante nanica e scudo.

Schidione

Mo M Fo D A Fe C 5"/12cm 4/4+ 4 5 1 1 4

Equipaggiamento

Armatura nanica e lancia.

Regole speciali

Lancia e Scudo. Il peso dello Scudo di Ferro è tale che il portatore fa affidamento, per combattere in maniera efficiente, sulla presenza del compagno. A meno che non sia supportato da un modello con lancia, lo Scudo di Ferro applica -1 ai tiri per vincere il combattimento, anche quando si Fa Scudo.

I soldati veterani che costituiscono la Guardia di Khazâd sono scelti minuziosamente fra i Nani guerrieri più forti e coraggiosi di una fortezza. Al posto dei legami famigliari, essi fanno nuovi giuramenti al signore della roccaforte. Si tratta di una posizione parecchio prestigiosa e una banda è solitamente molto orgogliosa quando uno dei suoi membri viene scelto per proteggere la vita del sovrano. In battaglia le Guardie di Khazâd indossano spaventose maschere da guerra e sono dotate delle migliori armi e cotte di maglia di mithril disponibili.

Equipaggiamento

Armatura pesante nanica e ascia a due mani.

Regole speciali

Guardia del Corpo (Popolo di Durin).

All'inizio della partita, scegli un Eroe del Popolo di Durin fra quelli della tua forza, che tutti i tuoi modelli con questa regola dovranno proteggere. Finché quest'Eroe è sul tavolo, i modelli con la regola speciale Guardia del Corpo (Popolo di Durin) superano automaticamente tutti i test di Coraggio che devono sostenere.



Mo M Fo D A Fe C 5"/12cm 4/4+ 4 7 1 1 4

Balista dei Nani (Macchina d'Assedio)

Valore in punti: 60

La Balista utilizzata dai Nani è piuttosto diversa dalle voluminose e intrasportabili macchine da guerra delle altre razze. Questo strumento, piccolo e compatto per facilitarne il movimento, fornisce un potente supporto dove i Nani ne hanno più bisogno, che sia sul campo di battaglia o durante un assedio a una fortezza nemica. Date le dimensioni ridotte, bastano due serventi per trasportarla in stretti passaggi ed assemblarla senza sforzo.

Sebbene di piccola taglia, il marchingegno possiede una forza formidabile. Proprio come gli abili artigiani che la producono, la Balista dei Nani è perfettamente adatta alla guerra, in grado di lanciare proiettili devastanti. Un singolo colpo di una di queste macchine da guerra è sufficientemente letale da spaccare il cranio di un Troll di Caverna o mietere interi ranghi di Orchi Guerrieri.

	Forza	Difesa	Punti Demolizione
Balista	(9)	10	3
dei Nani			

Serventi

Una Balista dei Nani ha due Nani Guerrieri serventi con armatura nanica.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C
5"/12cm	4/4+	3	6	1	1	4

Opzioni

0	Nano Capitano Ingegnere	75 punti
0	Costruzione superiore	20 punti
0	Proiettili infuocati	15 punti
•	Veterani dell'assedio	15 punti
	Nano Guerriero servente addizionale8 punti	

Regole speciali

Colpo Penetrante (corto). Sebbene sia inverosimile che una pietra scagliata dalla Balista dei Nani passi 'attraverso' bersagli multipli, qualunque modello che si trova dietro alla vittima iniziale viene inevitabilmente investito da schegge di pietra, frammenti d'armatura e pezzi di carne. Questi frammenti affilati come rasoi sono in grado di uccidere o ferire seriamente i guerrieri vicini. Se si tira a un Bersaglio sul Campo di Battaglia, il proiettile è potenzialmente in grado di colpire svariati nemici. Il modello bersaglio subisce un colpo la cui Forza corrisponde a quella della Macchina d'Assedio, viene Scaraventato a Terra e scagliato a 1D6"/2D6cm in linea retta in direzione opposta alla Balista dei Nani. Qualsiasi altro modello che si trova sulla traiettoria della vittima subisce un singolo colpo a Forza 6 e viene Scaraventato a Terra se la sua Forza equivale a 5 o meno. Se il modello scagliato colpisce un ostacolo o un Bersaglio d'Assedio, si ferma immediatamente e infligge ad esso un singolo colpo a Forza 6.

Accurata. Le Baliste dei Nani sono più semplici da puntare rispetto alle Catapulte e alle altre Macchine d'Assedio pesanti. Quando una Balista dei Nani prende di mira un Bersaglio sul Campo di Battaglia, il colpo subisce una deviazione di soli 3"/8cm, anziché di 6"/14cm.





LA CONTEA

La statura di un Hobbit medio, sempre che ne esista uno, oscilla tra i sessanta centimetri e il metro e venti; chi supera tale limite è considerato davvero alto. Sebbene bassi, gli Hobbit non sono tozzi come i Nani, ma assomigliano più a dei bambini con dita svelte e corpi agili. I capelli sono invariabilmente ricci, di solito bruni e del medesimo colore dei peli che crescono in abbondanza sul dorso delle estremità inferiori. Di fatto i piedi costituiscono una peculiarità; le piante diventano dure e callose in quanto gli Hobbit, per scelta e diversamente dagli Uomini e dai Nani, non indossano nessun tipo di calzatura, scarpa o stivale che sia. Il motivo di tale comportamento è oltremodo semplice: non hanno bisogno di queste cose e preferiscono che le loro dita si muovano senza costrizioni. I volti amichevoli sono illuminati da occhi vivaci e, a quanto si dice, sono un popolo generoso e cordiale; solo i più perfidi non riescono a provare sentimenti positivi nei loro confronti.

La loro terra, nota come Contea, è ricca, feconda e graziata da un clima insolitamente mite; in virtù di ciò, i suoi abitanti sono versati, più che per la guerra, per attività come l'agricoltura. Anzi, ad una prima occhiata risultano praticamente inutili per il mondo esterno durante la Guerra dell'Anello: non posseggono armi, né guerrieri in grado di eguagliare i livelli dei Rohirrim o della gente di Khazâd o dei Númenóreani, e neppure si possono considerare commercianti prolifici. I loro edifici non hanno la maestosità di Gondor, né la grazia di Granburrone; osservandoli dall'esterno, si potrebbe pensare che gli Hobbit siano fini a se stessi, tuttavia l'analisi è superficiale ed errata, perché sono davvero

creature magnifiche. Sono proprio gentilezza, compassione e natura pacifica che hanno permesso ai pochi passati alla storia come eroi di diventare tali. Samvise e Frodo erano tutt'altro che possenti guerrieri o condottieri carismatici, ma l'amore che nutrivano per la Contea e l'esigenza di fare quel che era giusto li hanno resi termini di paragone agli occhi di tutti.

Tale natura gentile rende ancora più deprecabili gli eventi accaduti nella Contea: Saruman, caduto in disgrazia e fuggito da Isengard, tessé un sinistro complotto mirato a devastare questa landa. Mentre Frodo e i suoi compagni si battevano contro l'Oscuro Signore, la loro gente venne schiavizzata; solo qualche sacca di resistenza tenne duro contro Saruman e il suo esercito di violenti e vagabondi. Quando i quattro viaggiatori fecero ritorno trovarono una Contea schiacciata dalla tirannia e cercarono di cambiare lo stato delle cose.

Tutto ciò che serviva per sollevare gli Hobbit contro l'oppressore era una scintilla che desse fuoco alla furia. Fu allora che il mondo vide il vero coraggio di questo popolo, radunatosi per battersi contro lo Stregone caduto e i suoi energumeni. Con Frodo, eroe di ritorno dalla Guerra dell'Anello, come simbolo ad unire e rendere saldi i cuori, e Merry e Pipino come capitani, gli Hobbit si prepararono alla guerra.

La Battaglia di Acquelunghe fu breve, ma ebbe un forte impatto. Gli Hobbit dimostrarono di essere un popolo che combatte e che non si lascia sottomettere.



Eroi della Contea

Frodo dalle Nove Dita (Hobbit)

Valore in punti: 65

Frodo ritorna dall'avventura dell'Anello profondamente cambiato, così come la Contea è cambiata in sua assenza. Intristito dal male che ha dovuto sopportare, sofferente per ciò a cui è stato costretto ad assistere e indebolito dal fardello che ha portato, non è più così sbrigativo nel pronunciare giudizi di morte. Eppure è divenuto il più grande eroe che la Contea abbia mai conosciuto, un punto di riferimento per la sua gente.

Se gli Hobbit vogliono sbarazzarsi del giogo di Saruman e riprendersi ciò che è loro, avranno bisogno di più che forti braccia e coraggio: dovranno usare la saggezza e la forza interiore sviluppate dal Portatore dell'Anello.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	P	٧	F	
4"/10cm	3/3+	2	6	1	2	6	1	3	1	

Equipaggiamento Cotta di mithril.

\mathbf{C}	pzioni				
•	Mantello	elfico	 	 	

.....10 punti • Pony.....5 punti

Regole speciali Resistente alla Magia; Tira le Pietre. Vedi regolamento.

Non Guarirà Mai del Tutto. Frodo non può mai caricare alcun nemico. Se caricato, continuerà a combattere per difendersi, tuttavia, se vince il combattimento, non colpisce.

Il Ritorno dell'Eroe. Frodo conta come uno stendardo (nota che, ovviamente, non può essere raccolto né trasportato da un altro modello).



Samvise l'Impavido (Hobbit)

Il Sam che fa ritorno alla Contea è un Hobbit profondamente cambiato; reso più forte dalle difficoltà dei viaggi e incoraggiato dalle azioni compiute, dà prova di determinazione e valore in svariate situazioni, dapprima combattendo per la Contea, poi durante il lento processo di ricostruzione dopo la vittoria.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
4"/10cm	3/3+	3	3	1	2	5	2	2	3

Equipaggiamento Pungolo.

Opzioni

- Mantello elfico10 punti • Pony......*5 punti*
- Regole speciali Resistente alla Magia; Tira le Pietre. Vedi regolamento.



Peregrino, Capitano della Contea (Hobbit)

Valore in punti: 30

Valore in punti: 50

Del Pipino di una volta, Hobbit sciocco e inesperto, rimane ben poco; forgiato dal fuoco della battaglia che ha travolto Gondor, il figlio del Conte è ora un condottiero a tutti gli effetti, che non si farà di certo sopraffare dai banditi di Sharkey.

Al suo ritorno, egli si dirige a Tucburgo e raduna i fedelissimi di suo padre; forse per la prima volta un Hobbit guida un'armata, seppur raffazzonata, in difesa della Contea.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	P	٧	F
4"/10cm	3/3+	2	4	2	2	4	1	1	2

Equipaggiamento Armatura.

Opzioni

- Mantello elfico10 punti • Pony......5 punti
- Se la tua armata include Peregrino, puoi promuovere un qualsiasi numero di Hobbit Arcieri a Cacciatori dei Tuc al costo di +1 punto per modello. I Cacciatori dei Tuc hanno Maestria 3/3+.





Sono pochi i mortali in grado di affermare di aver affrontato il Re degli Stregoni di Angmar, e ancora meno quelli che hanno conficcato la spada nella sua carne nonmorta; ebbene, Merry ha fatto entrambe le cose. Il suo comportamento eroico sul Pelennor gli ha fatto guadagnare un'immensa fama, cambiandolo per sempre. Al ritorno, Merry è reso furioso dall'opera di Sharkey e si unisce rapidamente all'amico Pipino per rimettere le cose a posto.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
4"/10cm	3/3+	2	4	2	2	4	1	1	2

Equipaggiamento

Armatura e corno del Riddermark.

Corno del Riddermark. Se Merry impugna il corno del Riddermark, tutti gli Hobbit beneficiano di +1 al Coraggio. Se Merry viene ucciso, il corno è perduto.

Opzioni

•	Mantello elfico10)	punt
•	Pony	5	punt
•	Scudo	5	nunt

 Se la tua armata include Meriadoc, puoi promuovere un qualsiasi numero di Hobbit Miliziani a Brandybuck da Battaglia al costo di +1 punto per modello. I Brandybuck da Battaglia hanno Forza 3.

Regole speciali Resistente alla Magia; Tira le Pietre. Vedi regolamento.

Paladino Tuc (Hobbit)

Quando Frodo e i suoi compagni fanno ritorno dalla Guerra dell'Anello, Paladino ha radunato sotto di sé una forza di considerevoli dimensioni per proteggere i confini di Terra di Tuc.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F	
4"/10cm	2/3+	2	3	1	1	5	1	1	2	

Regole speciali

Resistente alla Magia; Tira le Pietre. Vedi regolamento.

Gente della Contea, a Me! Solo gli Hobbit possono beneficiare del tiro Resistere! di Paladino. Tuttavia, la gittata del Resistere! di Paladino è 12"/28cm invece di 6"/14cm.



K Lobelia Sackville-Baggins (Hobbit)

Valore in punti: 10

Valore in punti: 25

Sarebbe una bugia dire che Lobelia Sackville-Baggins sia popolare fra gli Hobbit, tuttavia nessuno nega che abbia dimostrato grande coraggio mentre gli sgherri di Sharkey la portavano alle Cavernechiuse. La sua caustica filippica bruciò le orecchie degli assalitori.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
4"/10cm	2/3+	1	2	1	1	6	0	3	1

Regole speciali Resistente alla Magia; Tira le Pietre. Vedi regolamento.

Veemente Sfuriata. Nessun Guerriero (né del Bene né del Male) può beneficiare del tiro Resistere! di un Eroe se Lobelia si trova entro 6"/14cm. I Guerrieri non possono usufruire del tiro Resistere! di Lobelia.

L'Ombrello non è più Forte della Spada. Se Lobelia vince un combattimento non colpisce (batte l'avversario, ma non infligge danno).



Fredegario Bolgeri (Hobbit)

Valore in punti: 5

Più comunemente chiamato 'Cicciotto' a causa del ventre notevole, Fredegario è uno dei pochi ad opporre resistenza quando Sharkey prende il controllo della Contea.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
4"/10cm	2/3+	2	3	1	1	3	0	0	1

Equipaggiamento

Fredegario Bolgeri è disarmato.

Fattore Maggot (Hobbit)

Valore in punti: 50

Valore in punti: 3

Valore in punti: 4

Il Fattore Maggot è un Hobbit di spiccato senso pratico, dotato di fin troppa caparbietà e buon senso. Nonostante alcuni ad Hobbiville lo considerino un semplice contadino, molti stranieri, sia Hobbit che Gente Alta, riconoscono la sagacia che si cela dietro il suo sguardo e l'acciaio nella sua spina dorsale.

Mo M Fo D A Fe C P V F

Equipaggiamento

Arma a due mani. Inoltre è accompagnato da Stretta, Zanna e Lupo che hanno il seguente profilo:

Mo M Fo D A Fe C 8"/20cm 3/5+ 3 3 1 1 2

l cani di Maggot usano sempre il suo Coraggio se egli è ancora vivo e sul campo di battaglia.

Regole speciali Resistente alla Magia; Tira le Pietre. Vedi regolamento.



Guerrieri della Contea

Hobbit Miliziano (Hobbit)

L'Hobbit medio non possiede alcuna abilità combattiva; gli Hobbit, infatti, sono un popolo pacifico che preferisce evitare ogni tipo di avventura e pericolo. La loro natura placida, tuttavia, non deve essere fraintesa con l'incapacità di ricorrere alle armi; infatti, unendo le forze, queste tranquille creature riescono a sconfiggere i banditi alla Battaglia di Acquelunghe.

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

Regole speciali Resistente alla Magia; Tira le Pietre. Vedi regolamento.



Hobbit Arciere (Hobbit)

A permanente protezione contro le invasioni ai danni dei confini della Contea vi è un gruppo relativamente modesto di Hobbit Arcieri, talvolta chiamati Guardie di Confine. Il loro unico compito è quello di proteggere i limiti della Contea dagli animali pericolosi.

Mo M Fo D A Fe C 4"/10cm 2/3+ 2 3 1 1 3 Equipaggiamento Arco.

Opzioni

• Corno da guerra20 punti

Regole speciali Resistente alla Magia; Tira le Pietre. Vedi regolamento.



Sceriffo (Hobbit)

All'interno dei confini della Contea non si sente l'esigenza di far rispettare le leggi; tuttavia, la gente mantiene un nucleo di Sceriffi per proteggersi dalle lotte intestine e dalle minacce esterne. Gli Sceriffi accorrono quando la Contea insorge per liberarsi dalla morsa di Sharkey.

Mo M Fo D A Fe C 4"/10cm 3/3+ 2 3 1 1 3 Valore in punti: 4



LA COMPAGNIA

Fra tutti gli eroi della lunga storia della Terra di Mezzo, pochi sono coraggiosi o riveriti quanto i membri della Compagnia dell'Anello. I Nove Viaggiatori, come li chiama Elrond, partono da Granburrone per portare l'Unico Anello a Mordor, dove Frodo potrà distruggerlo nel fuoco di Monte Fato e porre fine al potere dell'Oscuro Signore. Tale impresa è pericolosa, eppure ogni componente della Compagnia dell'Anello fa la sua parte spontaneamente, rischiando tutto per scortare a destinazione il Portatore dell'Anello ed allentare la stretta del Male sui Popoli Liberi.

La composizione della Compagnia è profondamente simbolica: essa incarna le speranze di tutti i popoli: Uomini, Elfi, Nani e Hobbit. Solo in una tale alleanza si può trovare il nerbo e la prodezza marziale necessari a trionfare contro le tremende forze di Mordor.

Per un certo periodo la Compagnia ha successo; il viaggio è arduo, ma essa riesce nel compito. I Nove viaggiano attraverso le tenebre di Moria, sconfiggendo l'Osservatore nell'Acqua e sfuggendo alla furia del Balrog. Ad Amon Hen, tuttavia, l'alleanza ha fine e i prodi guerrieri vengono separati. Gandalf è già perduto nell'oscurità e Boromir giace morente per mano degli Uruk-hai.

Nonostante lo scioglimento, gli eroi unitisi a Frodo nelle sale di Granburrone non si abbandonano alla disperazione, bensì continuano a lottare contro l'Oscuro Signore. Frodo e Sam proseguono nella missione di distruggere l'Unico Anello. Aragorn, Legolas e Gimli danno la caccia agli Uruk-hai che hanno rapito Merry e Pipino. Ogni singolo membro ricopre un ruolo cruciale nell'imminente vittoria contro Mordor e i suoi alleati.

La sudata vittoria contro Sauron viene infine ottenuta solo grazie all'eroismo della Compagnia dell'Anello: senza di essa non vi sarebbe stato futuro per l'Uomo, né per le altre creature dei Popoli Liberi. Il mite coraggio di quattro Hobbit, la saggezza di un Mago, le spade degli Uomini e l'incrollabile amicizia di un Elfo e un Nano fanno sì che il Bene trionfi sul Male.

LA COMPAGNIA: BANDA DA GUERRA

Solitamente una banda da guerra può includere un solo Eroe; quelle della Compagnia possono tuttavia annoverarne fino a nove. Se una banda da guerra della Compagnia include Samvise, può comprendere anche Bill il Pony, portando il numero massimo di Eroi a dieci. Se include solo Frodo e Sam può comprendere anche Sméagol.

Proteggete il Portatore dell'Anello. Finché Frodo è in vita, tutti gli altri membri della sua banda da guerra della Compagnia superano automaticamente tutti i test di Coraggio causati dalla forza in Rotta.



Gandalf il Grigio (Mago)

Valore in punti: 170

Obiettivo della vita di Gandalf è causare la sconfitta di Sauron; a tale scopo si prodiga enormemente per trovare alleati in tutta la Terra di Mezzo. Scopre così l'Unico Anello dove Saruman fallisce, mettendo in moto i grandi eventi che porteranno un giorno alla rovina dell'Oscuro Signore. Non si tratterà tuttavia di una vittoria priva di sacrifici: Gandalf pagherà un prezzo più alto di molti altri.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F	
6"/14cm	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3	

Equipaggiamento

Bastone (arma a due mani), Glamdring e Narya.

Glamdring. Quando Gandalf combatte con Glamdring invece che col bastone aggiunge +1 alla propria Forza, conferendole un valore pari a 5.

Narya. Gandalf può ripetere i tiri di dado quando usa punti Fato.

Opzioni

 Carretto di Gandalf. Un solido carretto su cui Gandalf viaggia travestito da venditore di fuochi d'artificio: conta come Cavalleria.

Мо	M	Fo	D	Α	Fe	C
8"/20cm	0	3	5	0	3	3

Regole speciali

*Bastone del Potere. Gandalf può spendere 1 punto Volontà ad ogni turno senza ridurre la propria scorta di Volontà.

Poteri magici

•	Gittata	Tiro di dado
Luce Accecante		2+
Aura Terrificante	-	2+
Immobilizzamento	12"/28cm	3+
Comando	12"/28cm	4+
Rinforzare la Volont	à12"/28cm	4+
Folata Magica	12"/28cm	5+



Gandalf il Bianco (Mago)

Dopo l'epico scontro con il Balrog, Gandalf fa ritorno alla Terra di Mezzo con l'aspetto di Gandalf il Bianco. I suoi poteri sono più forti che mai, superiori a quelli del suo vecchio maestro Saruman. D'ora in poi il Cavaliere Bianco sarà un punto di riferimento per i Popoli Liberi della Terra di Mezzo.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
6"/14cm	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3

Equipaggiamento

Bastone (arma a due mani), Glamdring e Narya.

Glamdring. Quando Gandalf combatte con Glamdring invece che col bastone aggiunge +1 alla propria Forza, conferendole un valore pari a 5.

Narya. Gandalf può ripetere i tiri di dado quando usa punti Fato.

Valore in punti: 220

Opzioni

_	P2.0	
•	Ombromanto	15 punti
•	Mantello elfico	10 punti

Ombromanto. Il padre dei cavalli può essere cavalcato solo da Gandalf.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C
12"/28cm	0	Δ	5	0	1	5

Regole speciali

*Bastone del Potere. Gandalf può spendere 1 punto Volontà ad ogni turno senza ridurre la propria scorta di Volontà.

Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Luce Accecante	4.6	2+
Immobilizzamento	12"/28cm	2+
Aura Terrificante		2+
Comando	12"/28cm	3+
Rinforzare la Volont	à12"/28cm	3+
Il tuo Bastone è Rotto	! 12"/28cm	3+



Aragorn - Grampasso (Uomo)



Aragorn ha percorso gran parte della Terra di Mezzo ostacolando i servitori del Nemico. Pochi, fra coloro che ha aiutato, ne conoscono la vera identità: il guerriero malconcio che si è battuto al loro fianco è il vero re di Gondor, la più grande speranza per il futuro dell'Uomo. Solo a Brea, quando giunge in soccorso di Frodo, intraprende il cammino verso il trono.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F	
6"/14cm	6/3+	4	5	3	3	6	3*	3	3	

Opzioni

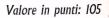
	<i>Σ</i> ΡΔΙΟΙΤΙ	
•	Andúril, Fiamma dell'Ovest	75 punti
•	Mantello elfico	10 punti
•	Cavallo	10 punti
•	Armatura	5 punti
	Arco	5 nunti

Andúril, Fiamma dell'Ovest. Se combatte con Andúril, Aragorn non ha mai bisogno di un tiro superiore a 4+ per Ferire, a prescindere dalla Difesa dell'avversario (la regola non si applica contro bersagli che hanno punti Demolizione invece di Ferite). I suoi tiri per Ferire possono essere modificati con la Possanza come di consueto.

Regole speciali

*Possente Eroe. Aragorn può spendere 1 punto Possanza ad ogni turno senza ridurre la sua scorta di Possanza. Qualsiasi punto Possanza addizionale speso durante il turno riduce la sua scorta di Possanza come di consueto.

Boromir di Gondor (Uomo)





Boromir, figlio di Denethor, Sovrintendente di Gondor, è un potente guerriero. I suoi padri regnarono su quella landa fin dagli antichi giorni dei Re, proteggendo la Terra di Mezzo dalle malvagie orde di Mordor. Giunto a Granburrone dopo una visione profetica, egli è senza dubbio il più prode combattente della Compagnia. La sua volontà è tuttavia flebile e ciò lo rende una facile preda per la tentazione dell'Anello. Boromir quasi distrugge ogni possibilità di successo della Compagnia.

Мо	М	Fo	D	Α	Fe	C	P	٧	F
6"/14cm	6/4±	4	6	3	3	6	6	1	0

Equipaggiamento

Armatura, scudo e il corno di Gondor.

Opzioni

•	Mantello elfico	10	punti
	Cavallo		

Corno di Gondor. Boromir può suonare il corno all'inizio di un combattimento se è in inferiorità numerica di due a uno o più. L'avversario con il valore di Coraggio più elevato deve effettuare un test di Coraggio. Se lo supera, il combattimento si svolge normalmente. Se fallisce, Boromir vince automaticamente il combattimento e può colpire i nemici.

Legolas (Elfo)

Valore in punti: 90



Legolas è principe di Bosco Atro, giunto a Granburrone con notizie del suo regale padre. Lascia l'Ultima Casa Accogliente come membro della Compagnia dell'Anello e darà innumerevoli prove di valore. Come tutti gli Elfi, Legolas è maestro nelle discipline marziali, ma è particolarmente abile con l'arco lungo: può scagliare diverse frecce in un attimo o scoccare un unico dardo dalla cui precisione non c'è scampo.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	P	٧	F	
6"/14cm	6/3+	4	4	2	2	6	3	2	3	

Equipaggiamento Arco elfico.

Opzioni

• 1	Mantello elfico	10 punti
• (Cavallo	.10 punti
• /	Armatura	5 punti

Regole speciali Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Arciere Provetto. Nella fase di Tiro Legolas può tirare tre volte con l'arco, invece di una, colpendo normalmente i bersagli con 3+. In alternativa può decidere di scoccare una singola freccia; in tal caso colpisce automaticamente, indipendentemente da oggetti Frapposti o dal fatto che il bersaglio sia in combattimento.

Frodo si è gettato nell'impresa di portare l'Anello a Mordor e scagliarlo nel fuoco di Monte Fato, ponendo fine per sempre al suo potere. Non è un guerriero orgoglioso e feroce come molti altri, ma solo lui ha la forza morale per riuscire, poiché l'Anello ha una sua volontà malvagia e pervicace. L'Anello vuole essere trovato!

Mo M Fo D A Fe C P V F 4"/10cm 3/3+ 2 3 1 2 6 2 3 3

Equipaggiamento L'Anello.

EMMANA.

L'Anello. Frodo può indossare l'Anello in ogni momento durante la sua fase di Movimento, divenendo immediatamente invisibile per tutti tranne gli Spettri dell'Anello. Il modello viene dichiarato impossibile da vedere. Dato che è invisibile, il portatore si muove automaticamente attraverso gli altri modelli, questi si muovono automaticamente attraverso di esso (non lo vedono, quindi non gli badano: diamo per scontato che Frodo li schivi).

Mentre è invisibile, Frodo non può caricare né essere caricato da nemici che non lo vedono: viene a tutti gli effetti ignorato. Per evitare confusioni, è meglio non metterlo a contatto di basetta con nessun modello se possibile. Frodo può indossare l'Anello anche se è già stato caricato, nel qual caso viene immediatamente separato dai nemici che non possono vederlo.

Se Frodo indossa l'Anello, il giocatore del Bene deve tirare un dado immediatamente prima di muoverlo nella fase di Movimento. Il giocatore deve tirare il dado anche se non intende muovere Frodo, ma in tal caso può farlo in qualsiasi momento della fase di Movimento. Il tiro viene effettuato da parte di Frodo, per cui il giocatore del Bene può utilizzare i suoi punti Possanza per modificare il risultato, se lo desidera.

Con un risultato di 3, 4, 5 o 6, il giocatore del Bene muove Frodo come di consueto. Con 1 o 2 Frodo viene invece mosso dal giocatore del Male.

A prescindere da chi lo muova, Frodo è ancora parte della fazione del Bene ed ogni altra sua azione, come tirare o combattere, resta sotto il controllo del giocatore del Bene. Ciò significa che il giocatore del Male può soltanto muoverlo, facendogli anche caricare eventuali modelli che possono vederlo (nel qual caso, non deve effettuare test di Coraggio per caricare nemici che incutono Terrore). Se il giocatore del Male sta muovendo Frodo, egli non può effettuare Azioni Eroiche né raccogliere o posare altri oggetti; non può essere costretto ad azioni che causerebbero danno diretto al modello, come saltare da una scogliera, né essere mosso fuori dal tavolo se lo scenario lo permette. Ciò rappresenta la lotta fra Frodo e la volontà di Sauron.

Se il giocatore del Bene desidera che Frodo si tolga l'anello, questi deve prima superare un test di Coraggio. Il test può essere effettuato in ogni momento del movimento di Frodo, una volta stabilito quale fazione lo controlla. Se il test fallisce, Frodo deve indossare l'Anello fino al turno successivo, quando avrà di nuovo la possibilità di toglierlo.

Se Frodo è l'unico modello della fazione del Bene rimasto e sta indossando l'Anello, viene considerato una perdita: la mente è stata sopraffatta dal suo potere. Dato che molti scenari dipendono dalla sua sopravvivenza, ciò è molto importante! Se l'obiettivo del Male è uccidere Frodo e questi è l'unico modello della fazione del Bene rimasto sul tavolo ed indossa l'Anello, l'obiettivo è raggiunto.

Opzioni

Cotta di mithril. Il mithril è un metallo raro, leggero come una piuma e robusto come scaglie di drago. Il valore di Difesa del portatore è aumentato di +3; nel caso di Frodo passa da 3 a 6.

Pungolo. Pungolo è una lama magica che emana una luce blu quando gli Orchi sono vicini. Se Frodo brandisce Pungolo aggiunge +1 alla propria Forza, conferendole un valore pari a 3.





Gimli figlio di Glóin viene da Erebor ed è il rappresentante dei Nani presso la Compagnia dell'Anello. Porta la sua ascia al fianco di Aragorn dai confini di Granburrone fino alle tenebre minacciose del Cancello Nero di Mordor. Robusto anche per i canoni del suo popolo, quando è irritato o i suoi amici sono in pericolo diventa una forza di distruzione quasi inarrestabile. L'acciaio nanico è la rovina di Orchi e Goblin per tutto il lungo viaggio della Compagnia verso Mordor e il conto dei morti viene tenuto per un'amichevole rivalità con Legolas.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
5"/12cm	6/4+	4	8	2	2	6	3	2	2

Equipaggiamento

Armatura nanica pesante, ascia a due mani e asce da lancio.

Opzioni

Mantello elfico10 punti

Regole speciali

Asce dei Nani! All'inizio di ogni combattimento Gimli può scegliere di usare un'ascia per ogni mano (nel qual caso combatte con 3 Attacchi) oppure di usare l'ascia a due mani (nel qual caso somma +1 ai tiri per Ferire, ma non subisce la normale penalità di -1 al tiro per vincere il combattimento).

Samvise Gamgee (Hobbit)

Valore in punti: 30



Sam è il valoroso compagno ed amico fedele di Frodo: di tutta la Compagnia, solo lui è incapace di abbandonarlo mentre compie il lungo viaggio verso Mordor per distruggere l'Anello. Determinato e saldo di cuore, la sua lealtà resta incrollabile nonostante le peripezie della missione.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
4"/10cm	3/3+	2	3	1	2	5	1	1	2

Opzioni

Mantello elfico10 punti

Regole speciali Resistente alla Magia; Tira le Pietre. Vedi regolamento.

Meriadoc Brandybuck (Hobbit)

Valore in punti: 10



Meriadoc Brandybuck, detto Merry, è un giovane Hobbit scavezzacollo e intrigante. È per puro caso che si trova coinvolto nella più grande avventura della sua vita. Nonostante fosse pacifico e felice nella Contea, si adatta prontamente alle nuove entusiasmanti scoperte. Come ogni Hobbit, è meno entusiasta delle necessarie ristrettezze culinarie.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
4"/10cm	3/3+	2	3	1	1	4	0	0	1

Opzioni

Mantello elfico10 punti

Regole speciali

Resistente alla Magia; Tira le Pietre. Vedi regolamento.

Peregrino Tuc (Hobbit)

Valore in punti: 10



Peregrino Tuc, detto Pipino, è grande amico e compagno dell'irrequieto coetaneo Meriadoc Brandybuck. A causa di un incontro fortuito i due vengono catapultati da un'esistenza rurale nella Contea fra i pericoli più oscuri e terribili.

Mo M Fo D A Fe C P V F 4"/10cm 3/3+ 2 3 1 1 4 0 0 1

Opzioni

Mantello elfico10 punti

Regole speciali Resistente alla Magia, Tira le Pietre. Vedi regolamento.

ျားများကြောင့် မေးသုံးများကြီး များသူများကြီး များသူများကြီး မြောက်မြောင်းများကြီး များသူများကြောင့် မြောက်များ

Bill, usato come bestia da soma, è ben pasciuto dagli Hobbit che serve, i quali a loro volta lo difendono con coraggio.

Mo M Fo D A Fe C P V F 8"/20cm 1/6+ 3 4 1 2 2 0 1 1

Regole speciali

Pasti Ufficiali. Gli Hobbit considerano Bill uno stendardo.

Seconda Colazione. Ogni turno, un singolo membro della Compagnia che termina il proprio movimento a contatto di basetta con Bill può tentare di recuperare un punto Possanza, Volontà o Fato. Tira un dado: con un risultato di 6, il punto viene recuperato.

Solo un Pony. Bill non può caricare il nemico e nessun altro modello può utilizzare i suoi tiri Resistere!. Esso può tuttavia utilizzare i tiri Resistere! di qualunque Hobbit amico.



Sméagol (Hobbit)

Sméagol e Gollum sono due lati della stessa medaglia, due personalità in conflitto in una creatura ossessionata dall'Unico Anello. La gentilezza di Frodo Baggins dà a Sméagol la possibilità di sbarazzarsi per un po' del perfido Gollum.

Mo M Fo D A Fe C P V F 5"/12cm 4/4+ 4 4 2 2 4 1 0 1 Valore in punti: 35

Equipaggiamento

Sméagol può strangolare con le forti dita e non è mai considerato disarmato. Mai.

Regole speciali

Servire il Padrone del Tesoro. Per includere Sméagol, l'armata deve comprendere Frodo.

Abitante delle Caverne. Vedi regolamento.





GLI ERRANTI DELLE TERRE SELVAGGE

Sul finire della Terza Era una ristretta cerchia di potenti domina gran parte della Terra di Mezzo; tuttavia esistono altre forze nascoste in valli e foreste, praticamente dimenticate dal mondo esterno. Si tratta di regni minori che raramente vanno in guerra, ma che i servi di Sauron farebbero bene a non sottovalutare.

Il più vetusto di questi reami dimenticati è la foresta di Fangorn. Fra le fronde dimorano gli Ent, pastori degli alberi della Terra di Mezzo. Essi abitano il mondo da innumerevoli anni, curandosi poco di ciò che giace fuori dai loro confini ed assopendosi sempre più sotto il peso dei millenni. Ora, irati di fronte al tradimento di Saruman e all'ombra crescente di Sauron, gli Ent si destano dal torpore e si alleano con le genti di buon cuore.

Appollaiate sulle alte vette delle Montagne Nebbiose, le Grandi Aquile sono forse le più distanti e misteriose fra le creature dimenticate della Terra di Mezzo. Possenti, dotate di intelligenza sorprendente e ferocia predatoria, sono un nemico formidabile. Pochi sanno della loro esistenza e ancora meno si sono guadagnati la loro fiducia. Solo i Maghi possono affermare di godere dell'amicizia delle Aquile e non rivelano come abbiano compiuto una simile impresa.

Nella Terra di Mezzo si stendono lande ancora più curiose. Ai confini di Gondor s'innalza la foresta del Drúadan, dimora dei Wose. Si tratta di un popolo semplice, spinto tuttavia dall'odio per gli Orchi e con il cuore puro e votato alla causa della libertà.

Nei pressi della Vecchia Foresta abita colui che ha poteri in grado di rivaleggiare con gli esseri più forti: Tom Bombadil. Creatura antica, il cui aspetto allegro e le canzoni liete celano una temibile autorità mistica, il vecchio Tom è amico di ogni essere mite; la sua splendida moglie, Baccadoro, offre un caldo benvenuto e una mano amica ai viaggiatori con nobili scopi che si trovano in pericolo nelle loro terre.

Fra questi erranti e genti perdute possiamo annoverare altri individui, separati dai rispettivi popoli a causa della loro natura unica o della passione per il vagabondaggio. Essi, come gli abitanti delle terre dimenticate, non vantano i potenti eserciti degli Uomini, né le armerie dei Nani o la saggezza degli Elfi, tuttavia ciascuno di essi ha un ruolo preciso nella Guerra dell'Anello. Gondor non può vincere il conflitto contro Sauron se il mondo oltre i suoi confini cade preda di tirannia ed oscurità.



Eroi degli Erranti delle Terre Selvagge

Tom Bombadil (Spirito)

Valore in punti: 160

Tom Bombadil è un essere misterioso che vive in un piccolo cottage al limitare della Vecchia Foresta; non ha molti interessi salvo raccogliere fiori e cantare, ma non nega mai il suo aiuto ai viaggiatori in pericolo. Sotto l'aspetto innocente si cela una creatura dal potere immenso a cui tutto deve obbedire. Nemmeno l'Anello ha influenza su di lui; l'unico limite alle sue facoltà è la sua stessa decisione di non attraversare mai i confini della minuscola tenuta.

Mo M Fo D A Fe C P V F 6"/14cm ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?

Equipaggiamento

Tom porta grandi stivali gialli, una giacca blu e un vecchio cappellaccio logoro con una lunga penna azzurra nella fascia. È armato con una grossa foglia su cui è adagiato un mucchio di candidi gigli (viene considerato disarmato).

Regole speciali

Tom è il Signore. Tom considera qualsiasi tipo di terreno accidentato come terreno aperto e ottiene sempre un 6 per Saltare e Scalare (taluni affermano che le rocce e gli alberi si scostino con riverenza al suo passaggio...). Non può essere danneggiato dagli attacchi a distanza; ciò significa che i proiettili che lo colpiscono scompaiono e vengono eliminati e che è immune agli effetti di qualsiasi potere magico. Nessun modello può entrare nella zona di controllo di Tom, a meno che il giocatore del Bene non lo permetta (compresi i modelli spostati dall'incantesimo Folata Magica). Tom carica normalmente i modelli nemici e la sua fazione vince sempre ogni combattimento a cui egli prende parte. Tuttavia, né Tom né gli altri modelli del Bene coinvolti nel medesimo combattimento possono colpire. Tom e tutti i modelli del Bene entro 3"/8cm da lui superano automaticamente tutti i test di Coraggio.

*Ridete e Siate Felici! Tom può spendere 1 punto Volontà ad ogni turno.

Poteri magici

Hey! Vieni, Bel Dol! Gittata 3"/8cm. Tiro di dado: 2+. Tom può guarire istantaneamente il corpo e la mente dei suoi amici con la semplice volontà e una gioiosa canzone. Il potere può essere usato su un singolo modello amico. Il modello recupera istantaneamente una singola Ferita perduta, oltre a un singolo punto ciascuno di Possanza, Volontà e Fato spesi. Inoltre si riprende dagli effetti di qualsiasi potere magico nemico.





Valore in punti: 140

Baccadoro, misteriosa creatura che vive con Tom Bombadil, è un bellissimo spirito femminile. Sembra la personificazione dei poteri vivificanti e lenitivi delle acque più pure e cristalline.

Mo M Fo D A Fe C P V F 6"/14cm ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?

Equipaggiamento

Baccadoro è disarmata.

Regole speciali

Figlia del Fiume. Baccadoro non può essere danneggiata dagli attacchi a distanza; ciò significa che i proiettili che la colpiscono scompaiono e vengono eliminati e che è immune agli effetti di qualsiasi potere magico. Nessun modello del Male può entrare nella zona di controllo di Baccadoro (compresi i modelli spostati dall'incantesimo Folata Magica) e Baccadoro, a sua volta, non

entrerà mai nella zona di controllo di alcun modello del Male. Baccadoro e tutti i modelli del Bene entro 6"/14cm da lei superano automaticamente tutti i test di Coraggio.

Tom Deve Badare Alla Sua Casa e Baccadoro lo Aspetta. Baccadoro non può essere usata in forze delle quali non fa parte Tom Bombadil.

*Ridete e Siate Felici! Baccadoro può spendere 1 punto Volontà ad ogni turno.

Poteri magici

Canzone Rinfrescante. Gittata 3"/8cm. Tiro di dado: 2+. Baccadoro guarisce il corpo e la mente dei suoi amici con la volontà e una gioiosa canzone. Il potere può essere usato su un singolo modello amico. Il modello recupera istantaneamente una singola Ferita perduta, oltre a un singolo punto ciascuno di Possanza, Volontà e Fato spesi. Inoltre si riprende dagli effetti di ogni potere magico nemico.





Barbalbero è il maggiore esponente dell'antica razza degli Ent; esseri che vagavano nelle foreste della Terra di Mezzo ancor prima che gli Elfi vi giungessero e ne facessero la loro dimora. Esso non si cura molto del mondo che giace oltre i confini della foresta di Fangorn, ma lo scempio dei suoi amati terreni boschivi genera in lui una furia distruttiva.

Mo M Fo D A Fe C P V F 6"/14cm 8/4+ 8 8 3 3 7 3 6 3

Regole speciali

Terrore, Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Spaccapietra. Qualsiasi colpo contro un bersaglio con punti Demolizione viene raddoppiato (come se fosse Intrappolato) e risolto a Forza 10.

Tira le Pietre. Se un Ent rimane completamente immobile e non è ingaggiato in combattimento, può sradicare una roccia dal terreno e lanciarla durante la successiva fase di Tiro. Ciò funziona come una balestra con gittata 18"/42cm e Forza 10. Il giocatore del Bene, se lo desidera, può scagliare la roccia contro le mura di una fortificazione o un altro edificio; in questo caso, dichiara il bersaglio e tira per Colpire e Ferire come di consueto. Se il colpo causa un danno sufficiente a provocare una breccia, questa sarà nel punto esatto in cui è stato diretto il tiro.



Gwaihir (Grande Aquila, Mostro)

Valore in punti: 125

Gwaihir è il signore delle Grandi Aquile delle Montagne Nebbiose, creatura saggia benché dal temperamento schivo.

Mo M Fo D A Fe C P V F 12"/28cm 8/4+ 6 8 2 3 6 1 1 1

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Volo. Gwaihir può sorvolare qualsiasi modello o terreno senza penalità.

Signore delle Aquile. Sebbene Gwaihir sia una creatura possente e nobile, a pochi è nota la sua acuta intelligenza. Solo le Aquile Giganti possono usufruire del suo tiro Resistere! o beneficiare delle sue Azioni Eroiche.

ကားများကြေး ငြံကေး များ မြောင်း ကြောင်းများ မြောင်းများ မြောင်းများမှာ မြောင်းမှာ မြ

Valore in punti: 90

Valore in punti: 40

Capo degli uomini selvaggi della foresta del Drúadan, Ghân-buri-Ghân non si cura del mondo al di fuori della propria selva. Come tutti i Wose, odia gli Orchi che oltrepassano i suoi confini. Di fronte al comune nemico acconsente prontamente a guidare Théoden e i suoi cavalieri nel bosco perché possano affrontare i servi di Sauron. Dopo la sconfitta dell'Oscuro Signore, il nuovo re Aragorn concede la Foresta del Drúadan ai Wose in via permanente.

Mo M Fo D A Fe C P V F 6"/14cm 4/3+ 4 4 2 2 4 3 1 1

Equipaggiamento
Lancia e cerbottana venefica.

Cerbottana venefica. Il portatore può usare la cerbottana venefica nella fase di Tiro se non si è mosso nella precedente fase di Movimento. L'arma ha gittata 12"/28cm e Forza 2. Ogni volta che un D6 ottiene 1 per Ferire con la cerbottana venefica, il giocatore deve ritirare il dado.

Regole speciali Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Odia gli Orchi. Ghân-buri-Ghân somma +1 al tiro di dado quando tira per Ferire in combattimento contro Orchi, Goblin e Uruk-hai.

Incedere Furtivo. Ghân-buri-Ghân, se lo desidera, può muoversi nascosto e silenzioso. Viene considerato dotato di mantello elfico.



Bilbo Baggins (Hobbit)

La vita di Bilbo cambiò per sempre quando Gandalf il Grigio giunse alla Contea per reclutarlo per un'impresa della massima importanza. Sebbene terrorizzato e confuso in prima istanza, il giovane Hobbit accettò la sfida e compì azioni che gli valsero la fama di eroe in molte terre, tranne forse nella natìa Contea. Da allora egli ha vissuto a lungo, i giorni dell'avventura persi nel passato. Ora è debole, ma la sua ferrea volontà e il buon cuore l'hanno salvato dal terribile potere dell'Anello, di cui è stato a lungo inconsapevole guardiano.

Mo M Fo D A Fe C P V F 4"/10cm 3/3+ 3 5 1 2 6 1 3 3 Opzioni

• Se Frodo non è nella Forza, Bilbo può portare l'Anello (vedi pagina 45)...... gratis

Equipaggiamento

Bilbo possiede Pungolo e indossa la cotta di mithril; entrambi i bonus sono stati aggiunti al suo profilo. Nota che se sia Bilbo che Frodo sono inclusi nell'armata, Bilbo avrà Pungolo e la cotta di Mithril, mentre Frodo porterà l'Anello.



Bandobras Tuc, il Ruggitoro (Hobbit, Cavalleria)

Bandobras Tuc, il Ruggitoro, è una leggenda nella Contea. Gran parte della sua fama è dovuta alla sua stazza: tutti sanno che è alto, forte, in grado di bere il suo peso in pinte di birra e non in mezze pinte e di cavalcare un cavallo vero. Il resto della sua fama è da ricercare nella testardaggine e nella natura insolitamente bellicosa che rivela quando affronta gli invasori della sua amata Contea, come più di un Orco ha notato.

Mo M Fo D A Fe C P V F 4"/10cm 3/3+ 3 4 2 2 4 2 1 1 Equipaggiamento
Cavallo.





रैया विकार विकार विकार कि विकार कि विकार कि विकार विका

Guerrieri degli Erranti delle Terre Selvagge

Grande Aquila (Grande Aquila, Mostro)

Le Grandi Aquile delle Montagne Nebbiose non si curano dei problemi del mondo, ma in tempi di estrema necessità prestano aiuto a chi lo richiede.

Mo M Fo D A Fe C 12"/28cm 7/4+ 6 8 2 3 5

Valore in punti: 90

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Volo. Le Grandi Aquile possono sorvolare qualsiasi modello o terreno senza penalità.





Ent (Ent, Mostro)

Pastori di boschi, gli Ent vagavano un tempo per tutte le grandi foreste della Terra di Mezzo. Ora il loro numero si fa sempre più esiguo e sono uno spettacolo raro: si trovano solo nelle profondità della Foresta di Fangorn, sulle pendici orientali delle Montagne Nebbiose. Incuranti del mondo esterno, essi intervengono raramente negli affari delle terre al di fuori della loro selva.

Mo M Fo D A Fe C 6"/14cm 7/4+ 8 8 3 3 6

Regole speciali Terrore; Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Spaccapietra. Qualsiasi colpo contro bersagli con punti Demolizione viene raddoppiato (come se fosse Intrappolato) e risolto a Forza 10.

Tira le Pietre. Se un Ent rimane completamente immobile e non è ingaggiato in combattimento, può sradicare una roccia dal terreno e lanciarla durante la successiva fase di Tiro: funziona come una balestra con gittata 18"/42cm e Forza 10. Il giocatore del Bene può scagliare la roccia contro le mura di una fortificazione o un altro edificio; in questo caso, dichiara il bersaglio e tira per Colpire e Ferire come di consueto. Se il colpo causa un danno sufficiente a provocare una breccia, questa sarà nel punto esatto in cui è stato diretto il tiro.



Wose Guerriero (Uomo)

I Wose vivono nella Foresta del Drúadan da molto prima dell'era di Elendil e raramente mettono piede nel mondo all'esterno. Dato che hanno imparato a difendersi da Orchi e Warg predatori, essi sono nemici pericolosi.

Mo M Fo D A Fe C 5"/12cm 3/3+ 3 3 1 1 3

Equipaggiamento
Lancia e cerbottana venefica.

Valore in punti: 7

Cerbottana venefica. Il portatore può usare la cerbottana venefica nella fase di Tiro se non si è mosso nella precedente fase di Movimento. L'arma ha gittata 12"/28cm e Forza 2. Ogni volta che un D6 ottiene 1 per Ferire con la cerbottana venefica, il giocatore deve ritirare il dado.

Regole speciali Creatura dei Boschi. Vedi regolamento base.

Incedere Furtivo, Odia gli Orchi. Vedi Ghân-buri-Ghân a pagina 51.



IL BIANCO CONSIGLIO

La saggezza delle menti più acute della Terra di Mezzo unita all'abilità marziale degli Elfi: il Bianco Consiglio è il principale avversario di Sauron negli anni di mezzo della Terza Era e probabilmente il più grande conclave di saggezza e prodezza dell'intera epoca e non solo. Occhi e orecchie di questo venerabile corpo, teso principalmente ad impedire all'Oscuro Signore di rinforzarsi, si estendono in tutti i luoghi dove Sauron non ha il dominio totale.

Capo formale del consiglio è Saruman il Bianco, condottiero forte e carismatico il cui cuore nasconde un'ambizione che un giorno sarà la sua rovina. A parte ciò, non esiste alcuna gerarchia e l'opinione di tutti i consiglieri ha egual valore.

La parola d'ordine del Bianco Consiglio è prudenza: i suoi membri scelgono di lavorare in segreto, lontano dagli occhi di Sauron, finché ciò sarà possibile. Anche così, non si può vincere solo grazie a scaltrezza e conoscenza: prima o poi, dove l'astuzia fallisce, bisognerà ricorrere ad abili lame.

L'azione più clamorosa del Bianco Consiglio è probabilmente l'attacco al Necromante e alle sue forze nell'insidioso nascondiglio di Dol Guldur. Tra le fronde di Bosco Atro, i saggi si unirono sotto la guida di Saruman il Bianco per sconfiggere l'Oscuro Signore e i suoi servi. Radunare tali esseri non è esente da rischi, poiché i membri dell'assemblea sono di valore incalcolabile nella lotta contro Sauron: non sono compresi soltanto i maghi Gandalf, Saruman e Radagast,

ma anche potenti signori degli Elfi come Elrond, Celeborn e, ovviamente, la Dama Galadriel.

In battaglia il Bianco Consiglio è praticamente imbattibile: i suoi membri sono astuti e padroneggiano incantesimi e poteri magici e chiunque vi si oppone si ritrova raggirato o completamente distrutto. La prodezza dei signori degli Elfi significa morte certa per le creature del Male abbastanza coraggiose (o stupide) da affrontarne l'imperitura furia. Sebbene ridotto nelle dimensioni e clandestino negli scopi, il Bianco Consiglio rappresenta una delle più grandi speranze dei Popoli Liberi.

IL BIANCO CONSIGLIO: BANDA DA GUERRA

Solitamente una banda da guerra può includere un solo Eroe. Quelle del Bianco Consiglio possono tuttavia annoverarne fino a dodici. In aggiunta agli Eroi qui elencati puoi anche scegliere i seguenti come membri del Bianco Consiglio: Gandalf il Grigio, Celeborn, Círdan, Glorfindel, Erestor, Elrond, Thranduil, Arwen e Legolas.

Uniti nello Scopo. Un membro di una banda da guerra del Bianco Consiglio aggiunge +1 ai tiri di dado quando tenta di resistere a un potere magico finché un altro membro della banda da querra si trova entro 6"/14cm.



Saruman il Bianco (Mago)

All'epoca in cui il Necromante terrorizza Bosco Atro, Saruman il Bianco è a capo del Bianco Consiglio, posizione raggiunta prevalentemente grazie alla supremazia nell'Ordine degli Stregoni. La conoscenza di cui dispone è vasta e le sue abilità magiche irreprensibili, ma c'è un elemento nel suo carattere che non manca di inquietare gli alleati; forse la sua lingua melliflua è troppo convincente, o la rivalità con Gandalf troppo accentuata.

La vera natura di questo disagio si palesa ai compagni solo dopo molti anni, quando Saruman il Bianco precipita dalla grazia fino all'oscurità; qualcuno azzarda che nel farlo abbia perso la parte migliore dei propri poteri. Ora come ora, tuttavia, l'uomo guida il Bianco Consiglio verso lo scopo finale: opporsi a Sauron e ai suoi piani nella Terra di Mezzo.

Mo M Fo D A Fe C P V F 6"/14cm 5/4+ 4 5 1 3 7 3 6* 3

Equipaggiamento

Bastone (arma a due mani).

Opzioni

• Cavallo......10 punti

Valore in punti: 150

Regole speciali

*Bastone del Potere. Saruman può spendere 1 punto Volontà ad ogni turno senza ridurre la propria scorta di Volontà.

Voce di Curunír. La gittata del tiro Resistere! di Saruman il Bianco è 12"/28cm invece di 6"/14cm e, a differenza del tiro Resistere! di altri Eroi, può influenzare altri Eroi.

Acerrima Rivalità. Saruman non effettua mai un movimento come parte di un'Azione Eroica dichiarata da Gandalf, né accetta l'aiuto di Gandalf sotto forma dell'incantesimo Rinforzare la Volontà; se Gandalf lancia questo potere magico su di lui, esso non ha effetto.

Poteri magici

_	Gittata	Tiro di dado
Immobilizzamento	18"/42cm	2+
Aura Terrificante	-	2+
Comando	18"/42cm	3+
Folata Magica	12"/28cm	4+



Valore in punti: 125

Galadriel, Protettrice di Lothlórien (Elfa)

Galadriel è l'erede di una nobile discendenza, i cui poteri possono essere delicati come una brezza estiva o distruttivi come una bufera invernale. In momenti di estremo bisogno ella può rivelare il suo aspetto più terribile e vendicativo, altrimenti ben celato. Trasfigurata dalla cupa bellezza della guerra, diventa selvaggia e lunatica; la sua forma normalmente serena e alabastrina sfrigola di luce oscura e trasuda energie arcane.

Galadriel ricorre raramente a questo aspetto guerriero, poiché conosce bene i rischi presenti nel corteggiare un potere simile. Tempi duri richiedono tuttavia misure drastiche e, quando Lothlórien è destinata ad essere attaccata dall'Oscuro Signore, tali soluzioni sono l'unico modo per assicurarsi una vittoria duratura.

Mo M Fo D A Fe C P V F 6"/14cm 6/3+ 3 4 3 3 7 3 3 3

Equipaggiamento

Armatura e Nenya.

Nenya. Grazie al potere di Nenya, uno dei tre anelli elfici, Galadriel può ripetere i tiri di dado quando usa punti Fato.

Regole speciali Terrore; Creatura dei Boschi. Vedi regolamento.

Sembiante Battagliero. Tutti i modelli nemici entro 6"/14cm da Galadriel subiscono una penalità di -1 al Coraggio.

Poteri magici

. ottorr magner		
	Gittata	Tiro di dado
Luce Accecante	- 4	2+







Radagast, che vive al limitare di Bosco Atro, è un membro dell'Ordine degli Stregoni cui appartengono anche Gandalf e Saruman. Meno propenso rispetto ai compagni a mostrare i propri poteri, è un maestro di sfumature e forme e la sua abilità con i volatili e le creature della Terra di Mezzo non ha eguali. Benché Saruman derida le capacità di Radagast e lo abbia sempre disprezzato, egli è un membro leale del Bianco Consiglio e Gandalf lo considera un prezioso alleato.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F	
6"/14cm	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3	

Equipaggiamento
Bastone (arma a due mani).

Opzioni

• Cavallo......10 punti

Regole speciali

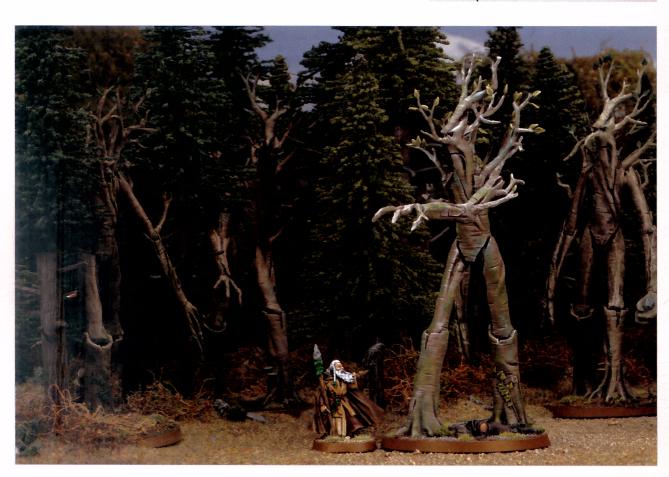
*Bastone del Potere. Radagast può spendere 1 punto Volontà ad ogni turno senza ridurre la propria scorta di Volontà.

Signore dei Volatili. Per rappresentare le bestie che esplorano per lui il campo di battaglia, si considera che Radagast abbia sempre ogni punto del campo di battaglia entro la linea di vista.

Tutt'Uno con la Natura. Finché si trova a piedi Radagast può attraversare aree di terreno accidentato senza subire penalità e si considera che indossi sempre un mantello elfico.

Poteri magici

3	Gittata	Tiro di dado
Spaventa Cavalcatura	12"/28cm	2+
Aura Terrificante	-	2+
Immobilizzamento	12"/28cm	3+
Rinnovamento	12"/28cm	3+
Aura di Spavento	-	5+



LA BATTAGLIA DI ACQUELUNGHE

L'amata terra della Contea è vessata dai Ruffiani, sgherri di bassa lega che si dilettano ad opprimere gli Hobbit e devastare i terreni verdeggianti. Il ritorno dei Viaggiatori, Frodo, Sam, Pipino e Merry, ha dato il via a una rivolta, ma l'unico modo che gli Hobbit hanno per liberare la landa è scoprire e scacciare la mente dietro ai saccheggi.

'Sveglia! Sveglia! Paura, fuoco, nemico! Sveglia!'. Il grido d'allarme degli abitanti della Terra di Buck risuona in tutta la Contea.

PARTECIPANTI - BENE

Fino a 275 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito della Contea. La forza deve includere Frodo dalle Nove Dita, Samvise l'Impavido, Peregrino, Capitano della Contea e Meriadoc, Capitano della Contea, ovvero i Viaggiatori, ma nessun altro eroe con nome.

PARTECIPANTI - MALE

Il giocatore del Male sceglie una forza composta da un massimo di 175 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Isengard (supplemento I Regni Caduti). Gli unici Eroi con nome che possono essere inclusi sono Sharkey (il Capo) e Verme (che può avere un qualsiasi numero di seguaci); gli unici Guerrieri che possono essere inclusi sono i Ruffiani.

DISPOSIZIONE

Lo scenario si gioca su un tavolo di 24"/56cm x 36"/84cm, che rappresenta la via di Acquelunghe. La strada, fiancheggiata da siepi, è larga 6"/14cm e va da un bordo lungo all'altro (vedi mappa). Una barricata improvvisata copre la strada in larghezza sul lato orientale del tavolo (vedi mappa).

POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del Male posiziona tutti i propri modelli non Eroi sulla strada entro 6" dal bordo ovest del tavolo; gli Eroi arrivano più tardi (vedi regole speciali). Il Bene si schiera ovunque entro 6" dal lato est del tavolo con le seguenti condizioni: non più di due Eroi possono iniziare sulla strada e tutti i modelli di Hobbit devono iniziare la battaglia entro 6" da un Eroe.

OBIETTIVI

Il giocatore del Bene vince se uccide il Capo. Il giocatore del Male vince se uccide tutti e quattro i Viaggiatori. Una volta raggiunta una delle condizioni di vittoria, la partita termina all'istante.

REGOLE SPECIALI

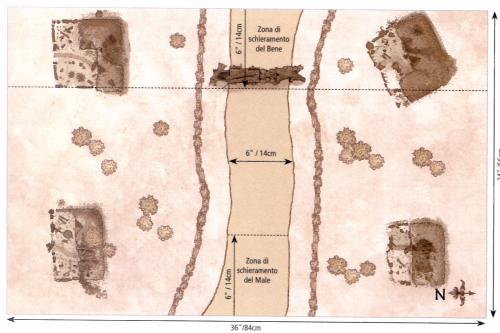
Imboscata. Gli Hobbit hanno teso bene le trappole. Prima dell'inizio del primo turno, tutti gli Hobbit Arcieri possono tirare una volta.

Rinforzi. In questo scenario sono disponibili diversi rinforzi. I modelli non possono caricare nel turno in cui arrivano, ma possono altrimenti agire normalmente.

La Contea si Desta. Quando un modello di Hobbit non Eroe viene ucciso, collocalo a lato ed usalo come rinforzo. Al termine di ogni fase di Movimento del Bene, tira un D6 per ogni Hobbit non Eroe ucciso. Con un risultato di 6, il modello può arrivare sul tavolo da un qualsiasi bordo.

La Folla. Quando un Ruffiano viene ucciso, il giocatore del Male può collocarlo a lato ed usarlo come rinforzo. Alla fine di ogni fase di Movimento del Male, il giocatore del Male può far arrivare sul tavolo D3 Ruffiani, tra quelli collocati come rinforzi, dal bordo occidentale, sulla via di Acquelunghe.

Arriva il Capo. Il 'Capo' non appare immediatamente sul tavolo: si aspetta che i suoi sgherri sedino la ribellione. A partire dal quinto turno, dopo l'arrivo sul tavolo dei Ruffiani, il giocatore del Male tira un D6. Con un risultato di 4+ arrivano tutti gli Eroi del Male, entrando sul tavolo dal bordo occidentale, sulla via di Acquelunghe.





Ruffiano

rap ဗိုက်သွန်လုရှိနှင့်မှီ. များလြက်လျှာ်မှု ဗိုက်သွန်များကြောင့်မြှင့် ဗိုက်သွန်လျှာ်မှု မိုက်သွန်လျှင့်မြှင့် မိုက်သွန်လျှင့်မြှင့် မိုက်သွန်လျှင့်မြှင့် မြှားသွန်လျှင့်မြှင့် မြှားသွန်လျှင့်မျှင့်မြှင့် မြှားသွန်လျှင့်မျှင

L'ULTIMA ALLEANZA

La più importante battaglia della Seconda Era, ultima grande alleanza fra Uomini ed Elfi, cerca di arrestare i perfidi progetti dell'Oscuro Signore Sauron. Qui, sulle pendici di Monte Fato, è in gioco il destino dell'intera Terra di Mezzo.

Dopo parecchie campagne e molti scontri, la battaglia finale ha luogo quando Sauron si getta nella mischia sulle pendici di Monte Fato. Qui, nel cuore dell'azione, l'Oscuro Signore si batte contro Uomini ed Elfi, i più grandi guerrieri della loro epoca. Infine viene sconfitto, l'anello strappato dalla sua mano e il suo spirito spezzato e bandito.

Nota: piuttosto che cercare di rappresentare l'intera battaglia con migliaia di guerrieri, abbiamo estratto una parte dell'azione incentrata sugli eroi più importanti. Ci sono abbastanza partecipanti da catturare lo spirito della mischia più grande che si estende tutt'attorno. È uno scontro enorme, per cui è utile avere due o più giocatori per fazione, con ciascuno che controlla una parte dell'armata, specialmente per le forze del Male.

PARTECIPANTI - BENE

Per la fazione del Bene ci sono Gil-galad, Elrond e fino a 400 punti di loro seguaci ed altre bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Eregion e Granburrone. Inoltre la fazione del Bene contiene i seguenti modelli dalla lista dell'esercito di Númenor (supplemento I Regni degli Uomini): Elendil, Isildur e fino a 300 punti di loro seguaci ed altre bande da guerra.

PARTECIPANTI - MALE

Per la fazione del Male c'è Sauron, accompagnato da un massimo di 1.200 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Mordor (supplemento Mordor); non può essere scelto nessun altro Eroe con nome. Nota che all'inizio della battaglia Sauron è in possesso dell'Unico Anello.

DISPOSIZIONE

Lo scenario si gioca su un tavolo da 72"/168cm x 48"/112cm, poiché ti servirà spazio a sufficienza per le massicce forze coinvolte. Sul lato della fazione del Male ci sono colline che rappresentano le pendici di Monte Fato. L'intera area è disseminata di pile di pietre intransitabili e piccoli affioramenti rocciosi che formano ostacoli.

POSIZIONI INIZIALI

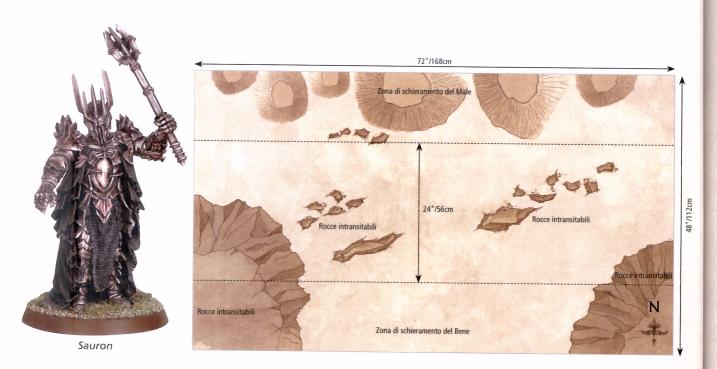
Le due armate si schierano sui lati lunghi del tavolo, a non meno di 24"/56cm l'una dall'altra. La fazione del Male schiera per prima metà dei propri modelli. Poi la fazione del Bene schiera il suo intero esercito e infine quella del Male schiera il resto delle proprie armate.

OBIETTIVI

La prima fazione che uccide i tre quarti (75%) dei modelli nemici vince la battaglia: il resto dell'armata fugge lasciando il vincitore padrone assoluto del campo. Qualsiasi modello fugga dal tavolo viene considerato una perdita, come se fosse ucciso. Inoltre il giocatore del Bene vince all'istante se uccide Sauron.

REGOLE SPECIALI

La Furia di Isildur. Se Elendil viene ucciso, Isildur combatte con furia vendicativa. Per il resto della partita, nella fase di Combattimento, Isildur può costringere tutti gli avversari a ripetere il tiro di dado che ha dato il risultato più alto ai fini di determinare il vincitore del combattimento in qualsiasi combattimento sia coinvolto.



IL CANCELLO EST

I Nani abbandonarono Moria molto tempo fa, ma Balin vi guida un'armata a recuperare l'antico regno. Riusciranno i Nani ad assaltare i cancelli e fare ritorno nella magione del loro popolo? Oppure i Goblin bloccheranno l'ingresso all'antico nemico e seguiteranno a regnare su Moria?

I Goblin si sono adagiati nell'occupazione di Moria, ma ne pattugliano tutt'ora i cancelli. Se avranno il tempo di dare subito l'allarme, potrebbero radunare forze sufficienti a bloccare la schiera nanica prima che stabilisca una testa di ponte. Per evitare ciò, Balin decide di guidare un piccolo contingente alla cattura del Cancello Est, rendendo sicura l'entrata a Khazad-dûm. Purtroppo l'avanzata è stata scoperta da una pattuglia di Goblin, che ora cerca di resistere all'assalto finché non riuscirà a suonare l'allarme. Riusciranno gli esploratori nanici ad intercettare la pattuglia prima che i nemici chiamino rinforzi?

PARTECIPANTI - BENE

La fazione del Bene include Balin e fino a 125 punti di suoi seguaci e altre bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito del Popolo di Durin. In questo scenario Balin non può avere l'Ascia di Durin, dato che non l'ha ancora trovata.

PARTECIPANTI - MALE

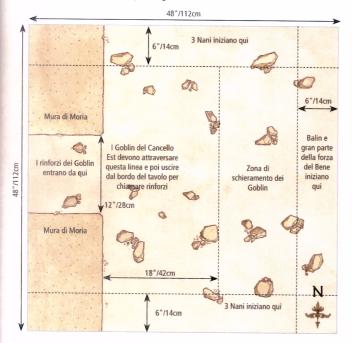
Per la fazione del Male ci sono 200 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Moria (supplemento Moria e Angmar).

DISPOSIZIONE

La partita si gioca su un tavolo di 48"/112cm x 48"/112cm. Sul lato occidentale del tavolo ci sono le Mura di Moria e il Cancello Est che porta nella roccaforte. Il resto dell'area di gioco è disseminato di pile di rocce e magari qualche albero solitario (vedi mappa).

POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del Male divide la propria forza in due gruppi equivalenti: uno è la pattuglia e l'altro i rinforzi.



Ciascun gruppo deve includere lo stesso numero di modelli (o numeri più vicini possibile). La pattuglia può essere schierata ovunque sul tavolo, a non meno di 18"/42cm dalle Mura di Moria (vedi mappa). Il resto dei Goblin viene messo da parte: si renderà disponibile per il giocatore del Male più tardi come rinforzo (vedi Regole speciali).

Il giocatore del Bene schiera poi fino a tre Nani ovunque entro 6"/14cm dal bordo settentrionale del tavolo e fino a tre Nani ovunque entro 6"/14cm dal bordo meridionale del tavolo. Il resto dell'armata del Bene, incluso Balin, deve poi essere schierata entro 6"/14cm dal bordo orientale del tavolo.

OBIETTIVI

Il Bene vince se Balin e almeno quattro Nani lasciano il tavolo attraverso il Cancello Est. Il Male vince se Balin viene ucciso o se uccide abbastanza modelli del Bene da impedirgli di raggiungere l'obiettivo.

REGOLE SPECIALI

Rinforzi dei Goblin. Uno dei Goblin della pattuglia deve attraversare il Cancello Est per suonare l'allarme e avvisare i rinforzi. Quando il giocatore del Male fa uscire un modello dal bordo occidentale del tavolo attraverso il Cancello Est, l'allarme suona e cominciano ad arrivare i rinforzi. In ciascuno dei turni seguenti, il giocatore del Male, quando ha terminato di muovere tutti i suoi modelli, deve tirare un dado per ciascun modello del Male che non è stato schierato all'inizio della partita. Con un risultato di 4 o più, il modello arriva immediatamente sul tavolo dal Cancello Est. Nota che la Possanza non può essere utilizzata per modificare il risultato del tiro per i Rinforzi.

La Forza del Numero. I Goblin di Moria devono cominciare ad effettuare test di Coraggio solo quando viene distrutta metà dell'intera forza del Male, non metà della forza di guardia.

Determinazione Feroce. Il desiderio di riconquistare Moria è così forte che Balin e i suoi Nani non devono effettuare test di Coraggio per il Terrore o per il fatto che la loro armata sia in Rotta.



Balin, figlio di Fundin



Goblin di Moria Predatore

ATTACCO A COLLE VENTO

Nel disperato tentativo di raggiungere Granburrone, Aragorn guida Frodo, Sam, Merry e Pipino nelle distese brulle e selvagge. I viaggiatori vengono inseguiti dai segugi di Sauron: i temibili Spettri dell'Anello. Sull'antica collina nota come Colle Vento, gli Hobbit vengono attaccati da quattro di questi esseri e dal Re degli Stregoni in persona.

Aragorn, accompagnato da Frodo, Sam, Merry e Pipino, decide di accamparsi qui per la notte, per poter meglio scrutare i dintorni. Al calar delle tenebre, la compagnia accende un fuoco per scacciare il gelo. Mentre Grampasso perlustra le pendici in cerca di legna da ardere, il nemico nota il fuoco e si avvicina non visto all'accampamento di fortuna. Lo scontro che segue coinvolge le lame quanto la volontà: riusciranno Frodo e compagni a resistere alla potenza di cinque terribili Nazqûl?

PARTECIPANTI - BENE

Lo scenario comprende Aragorn - Grampasso, Frodo Baggins, Samvise Gamgee, Meriadoc Brandybuck e Peregrino Tuc, tutti presenti nella lista dell'esercito della Compagnia.

PARTECIPANTI - MALE

Per la fazione del Male ci sono quattro Spettri dell'Anello senza nome e il Re degli Stregoni, presi dalla lista dell'esercito di Mordor (supplemento Mordor) con l'ammontare minimo di Possanza, Volontà e Fato. Dato che hanno lasciato i cavalli alle falde della collina, tutti gli Spettri dell'Anello sono a piedi.

DISPOSIZIONE

La partita si gioca su un tavolo di 48"/112cm x 48"/112cm. La sommità di Colle Vento è rappresentata da una piattaforma circolare innalzata, la cui cima misura circa 12"/28cm di diametro. Il confine della piattaforma è segnato da rovine che formano un cerchio spezzato attorno alla cima della collina.

Le rovine comprendono un misto di terreno aperto, muretti abbastanza bassi da poter essere saltati e mura più alte ed intransitabili, il tutto posizionato al centro dell'area di gioco. Il terreno circostante rappresenta le pendici più basse della collina ma, per fini pratici, una superficie piatta andrà benissimo. Nel centro delle rovine sorge un fuoco da campo, che può essere rappresentato come ritieni più opportuno: un pezzo di cotone può essere il fumo del falò.

POSIZIONI INIZIALI

La fazione del Bene inizia con gli Hobbit al centro del cerchio di rovine. Aragorn deve essere collocato entro 6"/14cm dal bordo settentrionale del tavolo. Una volta che il Bene si è schierato, il Male si schiera ad almeno 18"/42cm dalle Rovine, come mostrato nella mappa.

INIZIATIVA NEL PRIMO TURNO

Il giocatore del Bene ha l'iniziativa nel primo turno, ma nota che non può agire finché non vede il nemico (vedi regole speciali).

OBIETTIVI

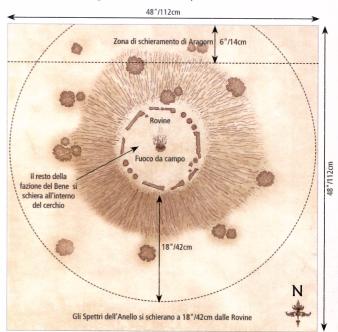
La fazione del Male vince se uccide Frodo o se all'inizio di qualsiasi turno non ci sono modelli del Bene all'interno delle Rovine. La fazione del Bene vince se non ci sono modelli del Male all'interno delle Rovine all'inizio di un qualsiasi turno dopo il quinto. Se all'inizio di un qualsiasi turno dopo il quinto non ci sono modelli all'interno del cerchio, e se Frodo è ancora vivo, la partita termina con un pareggio.

REGOLE SPECIALI

Scorgere le Ombre. La fazione del Bene non può agire finché non avverte la presenza del nemico in arrivo. Ciò si determina tirando un dado all'inizio di ogni turno. Con un risultato di 1, 2 o 3 i modelli del Male non sono stati individuati e il Bene non può fare nulla per quel turno: il Male può muoversi come di consueto. Con un risultato di 4, 5 o 6 il Bene comprende cosa sta succedendo ed entrambe le fazioni possono agire. Una volta che entrambe le fazioni sono attive, determina normalmente l'iniziativa. Probabilmente il Bene individuerà i nemici molto prima, ma lo farà automaticamente se all'inizio di qualsiasi turno ci sono modelli avversari entro 6"/14cm dal confine del cerchio, o se la fazione del Male ha cercato di tirare o usare poteri magici nel turno precedente.

La Forza del Bene. Amon Sûl era un tempo una grande fortezza del Bene. Ogni modello del Male che all'inizio del suo movimento si trova all'interno del cerchio deve effettuare un test di Coraggio come se fosse in Rotta.

Il Fuoco da Campo. Nessun modello può attraversare il fuoco. Ciascun modello del Bene adiacente al fuoco può prendere un tizzone ardente rinunciando a metà del Movimento; viene considerato un'arma da mischia, come una mazza o una spada. Il giocatore deve indicare all'avversario quali modelli hanno i ciocchi: segnalo sulla scheda. Se un modello con un tizzone vince un combattimento ma non uccide il nemico, può costringerlo a ritirarsi di una distanza pari ad un Movimento completo; dato che è già stato respinto di 1"/2cm come risultato del combattimento, nel prossimo turno il modello sarà fuori dal raggio di carica. Il giocatore del Bene può non usare i ciocchi.



ကြီး ကြောင်းများ မြေး မြောင်းများ မြေး မြောင်းများ မြေးမြေး မြောင်းများ မြေးများ မြေးများ မြေးများ မြေးများ မြ

FUGA VERSO IL GUADO

E si arriva fin qui... Aragorn, con un piccolo aiuto elfico, ha portato i quattro Hobbit ai confini di Granburrone, il Guado del Bruinen. Purtroppo, con la destinazione a portata di mano e la speranza che sboccia, essi scoprono che gli Spettri dell'Anello hanno seguito la loro usta. Chi vincerà la corsa verso il Guado?

Cacciatori e prede sono sfiniti dall'inseguimento e hanno pari determinazione. Aragorn non ha scelta se non affidare la salvezza di Frodo alla velocità del destriero elfico Asfaloth. La caccia finale ha inizio: il futuro della Terra di Mezzo corre su un filo. Se Asfaloth non metterà Frodo al sicuro dagli Spettri dell'Anello, Aragorn e gli altri saranno troppo lontani per intervenire. Solo raggiungendo Granburrone e il potere celato al suo interno Frodo sarà salvato e l'Anello protetto dalle grinfie degli inseguitori.

PARTECIPANTI - BENE

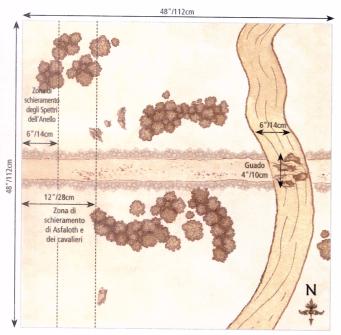
I seguenti modelli dalla lista dell'esercito della Compagnia: Aragorn - Grampasso, Frodo Baggins, Samvise Gamgee, Meriadoc Brandybuck e Peregrino Tuc. Nessuna opzione può essere presa. Il giocatore del Bene può prendere anche Glorfindel o Arwen (entrambi a cavallo di Asfaloth): entrambi si trovano nella lista dell'esercito di Eregion e Granburrone.

PARTECIPANTI - MALE

Per la fazione del Male ci sono otto Spettri dell'Anello senza nome e il Re degli Stregoni dalla lista dell'esercito di Mordor (supplemento Mordor). Tutti sono in arcione a cavalli.

DISPOSIZIONE

Lo scenario si gioca su un tavolo di 48"/112cm x 48"/112cm. Il fiume Bruinen scorre a 6"/14cm dal bordo orientale del tavolo ed è largo 6"/14cm; al centro è attraversato da un guado della larghezza di circa 4"/10cm . Il fiume è inizialmente considerato terreno accidentato, mentre il guado è terreno aperto. Due boschi piccoli ed uno grande si stendono ad ovest del fiume. La strada è segnata da una fila di siepi (vedi mappa).



POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del Bene schiera Arwen o Glorfindel (quello scelto fra i due), con Frodo come passeggero su Asfaloth, in qualsiasi punto entro 12"/28cm dal bordo occidentale del tavolo (vedi mappa). Il giocatore del Male schiera poi almeno 5 Spettri dell'Anello in qualsiasi punto entro 6"/14cm dal bordo occidentale del tavolo. Eventuali Spettri dell'Anello non schierati rimangono in riserva. I restanti modelli del Bene entrano nel primo turno dal bordo occidentale del tavolo.

OBIETTIVI

Il Bene vince se tutti gli Spettri dell'Anello vengono uccisi. Il Male vince se Frodo muore. Se entrambe le fazioni ottengono le condizioni di vittoria nello stesso turno, il risultato è un pareggio.



REGOLE SPECIALI

Sfiancati dalla Caccia. Aragorn, Frodo e Sam non hanno Possanza in questo scenario (tuttavia Aragorn può utilizzare il punto Possanza gratuito ogni turno, come di consueto). Inoltre Frodo non ha più Fato.

Ciascuno Spettro dell'Anello senza nome inizia lo scenario con solo 3 punti Volontà, mentre il Re degli Stregoni ne ha 5. Nessuno di essi ha punti Possanza o Fato. Inoltre, poiché i cavalli sono sfiancati, il destriero di ogni Spettro dell'Anello si muove di D6+4"/2D6+8cm. Se ottieni un 6 (o un qualsiasi doppio, se giochi in cm) quando determini il movimento degli Spettri dell'Anello, dopo aver mosso il modello il cavallo spira e viene rimosso. Lo Spettro dell'Anello è disarcionato.

Il Guado del Bruinen. Le acque del Bruinen possono innalzarsi al comando di Elrond in un'inondazione. All'inizio di ciascun turno successivo a quello in cui Asfaloth tocca il guado, il giocatore del Bene tira D6. Con 4+, Elrond è pronto e le acque possono essere scatenate in qualsiasi momento, durante una fase di Movimento seguente a scelta del giocatore del Bene. Quando l'acqua viene scatenata, rimuovi come perdita ogni modello (del Bene o del Male) nel fiume o sul guado. L'intero fiume viene ora considerato terreno intransitabile e il guado terreno accidentato.

Spettri dell'Anello sui Fianchi: se ci sono dei Nazgûl in riserva, a partire dal secondo turno, il giocatore del Male può tirare un D6. Con un risultato di 4-5 un modello di Spettro dell'Anello può entrare sul tavolo. Con un 6, due Spettri dell'Anello (se ce ne sono in riserva, altrimenti solo uno) possono entrare sul tavolo ed agire come di consueto, sebbene non possano caricare. Tali modelli non possono entrare in gioco ad est del fiume Bruinen. Non puoi utilizzare Spettri dell'Anello già uccisi nel corso di questo scenario.

AMON HEN

La Compagnia dell'Anello si è divisa: è il momento adatto perché Lurtz e la sua banda di Uruk-hai lancino l'attacco. Riuscirà la Compagnia a farsi strada combattendo o Lurtz tornerà ad Orthanc con un ricco bottino?

Boromir, in un lampo di follia, cerca di sottrarre a Frodo l'Unico Anello. Ora, con Frodo in fuga e gli Uruk-hai che sciamano dai boschi, la Compagnia si scioglie per sempre...

PARTECIPANTI - BENE

I seguenti modelli dalla lista dell'esercito della Compagnia: Aragorn - Grampasso, Boromir di Gondor, Legolas, Gimli figlio di Glóin, Frodo, Samvise Gamgee, Meriadoc Brandybuck e Peregrino Tuc. Aragorn ha un arco, Frodo ha la cotta di mithril e Pungolo e tutti i membri hanno un mantello elfico. Nessun'altra opzione può essere presa.

PARTECIPANTI – MALE

Lurtz e fino a 300 punti di suoi seguaci ed altre bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Isengard (supplemento I Regni Caduti). Gli unici altri Eroi ammessi sono Uruk-hai Capitani; gli unici Guerrieri ammessi sono Uruk-hai Esploratori e Uruk-hai Guerrieri.

DISPOSIZIONE

Lo scenario si gioca su un tavolo di 72"/168cm x 48"/112cm. Il fiume scorre in un angolo, con una spiaggia sabbiosa, un molo e alcune barche (vedi mappa). Dalla parte opposta c'è un alto colle che rappresenta lo Scranno dei Re. Il campo di battaglia è disseminato di terreno boschivo, con piccoli alberi e rocce sparsi.

POSIZIONI INIZIALI

Frodo dev'essere posizionato al centro dello Scranno del Re. Il resto della fazione del Bene dev'essere collocato ovunque sul tavolo, ma nessun modello può essere posizionato entro 6"/14cm da un altro.

La fazione del Male schiera quando il Bene ha completato lo schieramento. I suoi modelli vengono collocati lungo il bordo del tavolo indicato.

INIZIATIVA

Il giocatore del Male ha l'iniziativa nel primo turno.

OBIETTIVI

Il Bene vince se Frodo e Sam riescono a fuggire portandosi a contatto di basetta con una barca.

Il Male vince se cattura più di due Hobbit.

In qualsiasi altro caso, la partita termina con un pareggio.

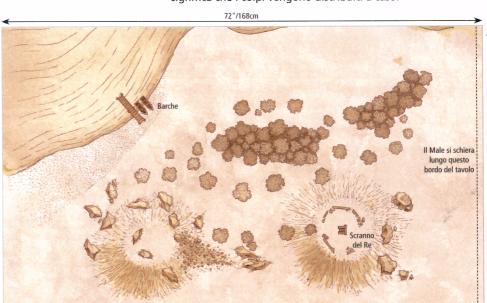
REGOLE SPECIALI

Cattura. La fazione del Male cerca di catturare gli Eroi nemici stordendoli e portandoli fuori dal tavolo. Qualunque modello ucciso con archi è considerato ucciso e non può essere stordito. I modelli possono essere storditi soltanto in corpo a corpo. Per stordire un nemico il combattimento si svolge come di consueto: se un modello del Bene subisce una Ferita mortale, il giocatore del Male può scegliere di stordirlo invece di ucciderlo. Il modello conserva 1 Ferita ma non può fare nulla. Il modello stordito viene coricato e può essere trasportato da un nemico, riducendone il Movimento della metà, o da due nemici al loro normale Movimento. Qualsiasi modello portato a un bordo del tavolo, a parte il fiume, viene considerato catturato.

Un modello che porta un nemico stordito non può fare altro. Se combatte, deve lasciare il fardello. Un modello stordito che non sta toccando alcun nemico può essere rianimato da qualsiasi modello del Bene che termina il proprio movimento a contatto di basetta con esso. Il modello stordito torna subito in sé e può agire per quel turno, ma prima deve alzarsi (spendendo metà del Movimento). Un modello stordito trasportato viene considerato un nemico ai fini del tiro, il che significa che i colpi vengono distribuiti a caso.



Boromir



L'ULTIMA MARCIA DEGLI ENT

L'arrivo di Merry e Pipino all'attenzione di Barbalbero fa sì che gli Ent scendano in battaglia. Adirati dalla distruzione dissennata della loro foresta per mano di Saruman, essi decidono di marciare su Isengard, per svellerne le pietre ed abbatterne i cancelli.

Innumerevoli secoli sono trascorsi da quando gli Ent uscirono dalla foresta in gran numero, ma le devastazioni degli Uruk-hai ne hanno provocato la furia. L'Ultima Marcia degli Ent sarà una gloriosa vittoria o un'ignominiosa sconfitta?

PARTECIPANTI – BENE

Per la fazione del Bene ci sono Barbalbero e 3 Ent dalla lista dell'esercito degli Erranti delle Terre Selvagge.

PARTECIPANTI - MALE

Le forze del Male includono fino a 500 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Isengard (supplemento I Regni Caduti).

DISPOSIZIONE

Lo scenario si gioca su un tavolo di 48"/112cm x 24"/56cm, che rappresenta una porzione del Cerchio di Isengard. Tre strutture di Saruman (rovine o miniere degli Orchi) vengono collocate sul tavolo ad almeno 12"/28cm l'una dall'altra. Inoltre il campo di battaglia è disseminato di crepacci e formazioni rocciose (vedi mappa).

POSIZIONI INIZIALI

I modelli del Bene vengono collocati a contatto con il bordo occidentale del tavolo. Il giocatore del Male divide la propria forza in tre gruppi equivalenti, ciascuno entro 3"/8cm da una singola costruzione.

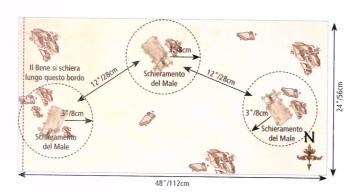
OBIETTIVI

Il Bene vince se tutte e tre le costruzioni di Saruman vengono distrutte (vedi regole speciali). Se Barbalbero viene ucciso, il miglior risultato ottenibile per il Bene è un pareggio. Il Male vince se spazza via la fazione del Bene.

REGOLE SPECIALI

Strutture di Saruman. Sparse per il Cerchio di Isengard ci sono diverse strutture complesse, che servono a Saruman per realizzare il suo piano.

Barbalbero e gli Ent devono distruggere le tre strutture per vincere lo scenario: ciascuna è considerata un Bersaglio d'Assedio con Difesa 10 e 6 punti Demolizione.



Difensori di Isengard. Ai fini di questo scenario la fazione del Male non è mai considerata in Rotta, a prescindere dalle perdite. Inoltre, qualunque guerriero del Male che viene ucciso potrebbe rientrare in gioco. Alla fine di ogni fase di Movimento del Male, tira un D6 per ogni modello del Male rimosso come perdita. Con un risultato di 4, 5 o 6, esso si rende disponibile come rinforzo e viene fatto entrare in gioco da qualsiasi struttura di Saruman non distrutta. I modelli che non arrivano come rinforzi devono essere messi via e non si può tirare ancora per essi.

Merry e Pipino. Sebbene non siano certo gli eroi della battaglia, Merry e Pipino sono presenti ed hanno un piccolo ruolo nella caduta di Saruman. Per rappresentare la loro influenza nell'attacco a Orthanc, il giocatore del Bene può fare uno speciale attacco da tiro con Barbalbero ogni turno. A prescindere dal fatto che Barbalbero si sia mosso, o sia in combattimento, Merry e Pipino possono lanciare una pietra ciascuno. Queste pietre colpiscono con 3+, hanno Forza 1 e gittata 8"/20cm. Ovviamente tali attacchi non possono prendere come bersaglio un nemico in combattimento con Barbalbero stesso, ma si possono usare per tirare sopra i suoi avversari ad altri nemici vicini. Merry e Pipino non possono essere considerati bersagli.



Barbalbero

Eroi di Eregion e Granburrone

***************************************	Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	P	٧	F	Pag.
Alto Elfo Capitano	6"/14cm	6/3+	4	6	2	2	6	2	1	1	21
Alto Elfo Invocatempesta	6"/14cm	5/3+	3	4	1	2	5	1	3	1	20
Arwen	6"/14cm	6/3+	3	3	1	2	6	1	3	1	19
Círdan	6"/14cm	6/3+	4	4	1	2	6	1	4	1	18
Elladan ed Elrohir	6"/14cm	6/3+	4	5	2	2	6	3	2	2	19
Elrond	6"/14cm	6/3+	4	7	3	3	7	3	3	3	17
Elrond, Signore di Granburrone	6"/14cm	6/3+	4	4	3	3	7	3	3	3	17
Erestor	6"/14cm	6/3+	4	7	2	2	5	1	1	3	18
Gildor Inglorion	8"/20cm	6/3+	4	4	2	2	6	1	4	1	20
Gil-galad	6"/14cm	9/3+	4	7	3	3	7	3	3	1	18
Glorfindel, Signore dell'Ovest	6"/14cm	7/3+	4	5	3	3	7	3	3	3	19

Guerrieri di Eregion e Granburrone

	Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Pag.
Alto Elfo Guerriero	6"/14cm	5/3+	3	5	1	1	5	21

Eroi di Lothlórien e Bosco Atro

	Мо	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F	Pag.
Celeborn	6"/14cm	6/3+	4	4	3	3	7	3	3	3	23
Elfo Silvano Capitano	6"/14cm	6/3+	4	4	2	2	6	2	1	1	26
Galadhrim Capitano	6"/14cm	6/3+	4	5	2	2	6	2	1	1	26
Galadhrim Invocatempesta	6"/14cm	5/3+	3	4	1	2	5	1	3	1	26
Galadriel	6"/14cm	6/3+	3	3	1	3	7	3	6*	3	23
Haldir	6"/14cm	6/3+	4	4	2	2	6	3	1	1	24
Haldir, Difensore del Fosso di Helm	6"/14cm	6/3+	4	5	2	2	6	3	1	1	24
Legolas	6"/14cm	6/3+	4	4	2	2	6	3	2	3	25
Rúmil	6"/14cm	6/3+	4	6	2	2	6	3	1	1	24
Thranduil, Re di Bosco Atro	6"/14cm	6/2+	4	5	2	2	6	3	2	2	25

Guerrieri di Lothlórien e Bosco Atro

	Mo	M Fo	D	Α	Fe	C	Pag.
Elfo Silvano Guerriero	6"/14cm	5/3+ 3	3	1	1	5	27
Elfo Silvano Sentinella	6"/14cm	5/3+ 3	3	2	1	5	28
Galadhrim Cavaliere	6"/14cm	5/3+ 3	4	1	1	5	27
Galadhrim Guerriero	6"/14cm	5/3+ 3	4	1	1	5	27
Guardia della Corte dei Galadhrim	6"/14cm	6/3+ 3	5	1	1	6	28

Eroi del Popolo di Durin

	Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F	Pag.
Araldo del Campione del Re	5"/12cm	4/4+	4	7	1	1	4	0	1	2	35
Balin, figlio di Fundin	5"/12cm	6/4+	4	8	2	2	6	3	3	1	31
Campione del Re	5"/12cm	6/3+	5	7	3	2	5	2	1	1	35
Dáin Piediferro, Re di Erebor	5"/12cm	5/4+	4	9	3	3	7	3	3	2	32
Drár	5"/12cm	5/4+	4	7	2	2	5	3	1	1	33
Durin, Re di Khazad-dûm	5"/12cm	6/4+	4	9	3	3	6	3	3	1	31
Flói Manodipietra	5"/12cm	4/4+	4	6	2	2	5	1	3	1	32
Gimli, figlio di Glóin	5"/12cm	6/4+	4	8	2	2	6	3	2	2	32
Mardin	5"/12cm	5/4+	4	7	2	2	5	3	1	1	31
Múrin	5"/12cm	5/4+	4	8	2	2	5	3	1	1	33
Nano Capitano	5"/12cm	5/4+	4	7	2	2	5	2	1	1	34
Nano Re	5"/12cm	6/4+	4	8	2	2	62	2	2	1	34
Portatore dello Scudo	5"/12cm	5/4+	4	8	2	2	4	1	0	0	34

Il Bianco Consiglio

	IVIO	IVI	F0	υ	Α	Fe	C	P	V	F	Pag.
Galadriel, Protettrice di Lothlórien	6"/14cm	6/3+	3	4	3	3	7	3	3	3	55
Radagast il Bruno	6"/14cm	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3	56
Saruman il Bianco	6"/14cm	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3	55

Guerrieri del Popolo di Durin

	Mo	M Fo	D	Α	Fe	C	Pag.
Guardia di Ferro	5"/12cm	4/4+ 4	6	2	1	4	36
Guardia di Khazâd	5"/12cm	4/4+ 4	7	1	1	4	37
Nano Esploratore	5"/12cm	4/3+ 3	5	1	1	4	36
Nano Guerriero	5"/12cm	4/4+ 3	6	1	1	4	35
Schidione	5"/12cm	4/4+ 4	5	1	1	4	36
Scudo di Ferro	5"/12cm	4/4+ 4	9	1	1	4	36

	Forza	Difesa	Punti Demol.	Pag.
Balista dei Nani	(9)	10	3	37

Eroi della Contea

	Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F	Pag.
Fattore Maggot	4"/10cm	3/3+	2	3	1	2	5	1	2	2	41
Stretta, Zanna e Lupo	8"/20cm	3/5+	3	3	1	1	2				41
Fredegario Bolgeri	4"/10cm	2/3+	2	3	1	1	3	0	0	1	40
Frodo dalle Nove Dita	4"/10cm	3/3+	2	6	1	2	6	1	3	1	39
Lobelia Sackville-Baggins	4"/10cm	2/3+	1	2	1	1	6	0	3	1	40
Meriadoc, Capitano della Contea	4"/10cm	3/3+	2	4	2	2	4	1	1	2	40
Paladino Tuc	4"/10cm	2/3+	2	3	1	1	5	1	1	2	40
Peregrino, Capitano della Contea	4"/10cm	3/3+	2	4	2	2	4	1	1	2	39
Samvise l'Impavido	4"/10cm	3/3+	3	3	1	2	5	2	2	3	39

Guerrieri della Contea

	Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Pag.
Hobbit Arciere	4"/10cm	2/3+	2	3	1	1	3	41
Hobbit Miliziano	4"/10cm	1/3+	2	3	1	1	3	41
Sceriffo	4"/10cm	3/3+	2	3	1	1	3	41

La Compagnia

	IVIO	IVI	۲O	υ	Α	Fе	C	P	٧	H	Pag.
Aragorn – Grampasso	6"/14cm	6/3+	4	5	3	3	6	3*	3	3	44
Bill il Pony	8"/20cm	1/6+	3	4	1	2	2	0	1	1	47
Boromir di Gondor	6"/14cm	6/4+	4	6	3	3	6	6	1	0	44
Frodo	4"/10cm	3/3+	2	3	1	2	6	2	3	3	45
Gandalf il Bianco	6"/14cm	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3	43
Ombromanto	12"/28cm	0	4	5	0	1	5				43
Gandalf il Grigio	6"/14cm	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3	43
Carretto di Gandalf	8"/20cm	0	3	5	0	3	3				43
Gimli, figlio di Glóin	5"/12cm	6/4+	4	8	2	2	6	3	2	2	46
Legolas	6"/14cm	6/3+	4	4	2	2	6	3	2	3	44
Meriadoc Brandybuck	4"/10cm	3/3+	2	3	1	1	4	0	0	1	46
Peregrino Tuc	4"/10cm	3/3+	2	3	1	1	4	0	0	1	46
Samvise Gamgee	4"/10cm	3/3+	2	3	1	2	5	1	1	2	46
Sméagol	5"/12cm	4/4+	4	4	2	2	4	1	0	1	47

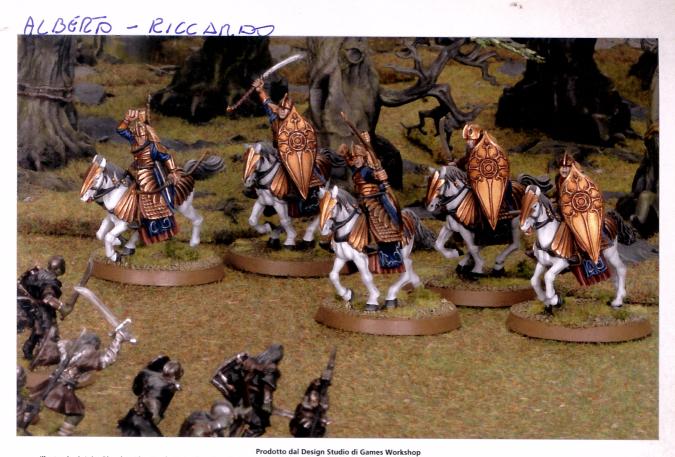
Eroi degli Erranti delle Terre Selvagge

	Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F	Pag.
Baccadoro	6"/14cm	?	?	?	?	?	?	?	?*	?	49
Bandobras Tuc, il Ruggitoro	4"/10cm	3/3+	3	4	2	2	4	2	1	1	51
Barbalbero	6"/14cm	8/4+	8	8	3	3	7	3	6	3	50
Bilbo Baggins	4"/10cm	3/3+	3	5	1	2	6	1	3	3	51
Ghân-buri-Ghân	6"/14cm	4/3+	4	4	2	2	4	3	1	1	51
Gwaihir	12"/28cm	8/4+	6	8	2	3	6	1	1	1	50
Tom Bombadil	6"/14cm	?	?	?	?	?	?	?	?*	?	49

Guerrieri degli Erranti delle Terre Selvagge

A000000A000000000000000000000000000000	Мо	M Fo)	D	Α	Fe	C	Pag.
Ent	6"/14cm	7/4+ 8		8	3	3	6	53
Grande Aquila	12"/28cm	7/4+ 6		8	2	3	5	52
Wose Guerriero	5"/12cm	3/3+ 3		3	1	1	3	53

<u>်ကျားကြား မြီး ငိုက်သို့ထုတ်ကို ငိုက်သို့ထုတ်ပွဲ မြီး ထိုက်ကြီး ထိုက်ပြုံမှတ်ကို ငိုက်သို့ထျားကြား မြီး ငိုက်သို့ထုတ်</u> ငိုက်



Prodotto dal Design Studio di Games Workshop
Illustrazioni: John Blanche, Alex Boyd, Kevin Chin, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade. Progetto grafico: Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor.
'Eavy Metal: Neil Green, David Heathfield, Mark Holmes, Matt Kennedy, Kornel Kozak, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren. Sviluppo del gioco: Robin Cruddace, Matthew Hobiday, Jervis Johnson, Phil Kelly, Mark Latham, Adam Troke, Jeremy Vetock, Sarah Wallen, Matthew Ward. Team dell'hobby: Dave Andrews, Steve Bowerman, Chad Mierzwa, Chris Peach, Duncan Rhodes. Scultori delle miniature: Mike Anderson, Giorgio Bassani, Trish Carden, Ed Cottrell, Juan Diaz, Martin Footitt, Mike Fores, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedström, Nick Ho, Matt Holland, Mark Jones, Neil Langdown, Darren Latham, Aly Morrison, Brian Nelson, Gavin Newton, Oliver Norman, Seb Perbet, Alan Perry, Michael Perry, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton. Fotografia: Christian Byrne, Glenn More. Produzione e Riprografia: Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Zaff Haydn-Davies, Kris Jaggers, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Markus Trenkner. Edizioni precedenti: Alessio Cavatore, Rick Priestley. Edizione italiana: Riccardo Barbera, Manuela Clausi, Pierluici Maio. Marco Maranta. Alberto Meletto. Pierluigi Maio, Marco Maranta, Alberto Meletto.

Copyright © Games Workshop Limited 2011 ad eccezione di tutto il materiale pertinente alla produzione cinematografica della New Line: La Compagnia dell'Anello, Le Due Torri e Il Ritorno del Re che sono © MMXI New Line Productions, Inc. Tutti i diritti sono riservati. La Compagnia dell'Anello, Le Due Torri, Il Ritorno del Re, Il Signore degli Anelli e i nomi dei personaggi, degli oggetti, degli eventi e dei luoghi ivi contenuti sono marchi commerciali della The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises in licenza alla New Line Productions. Inc. e a Games Workshop Ltd. Tutti i diritti sono riservati. Tutte le citazioni dalla trilogia letteraria di J.R.R. Tolkien II Signore degli Anelli (inclusi i volumi che la compongono) © The Tolkien Estate 1954-55, 1966. Tutti i diritti sono riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, 'Eavy Metal, Citadel ed il simbolo Citadel sono ®, TM e/o © di Games Workshop Ltd. 2000-2011, 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 di gioco specifiche, le strategie ed i materiali espansi sono copyright © di Games Workshop Limited 2011. Tutti i diritti sono riservati.

Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, contenuta in un sistema di recupero dati o trasmessa in nessuna forma elettronica, meccanica, fotocopia, registrata o con qualsiasi altro mezzo senza previo permesso della New Line Productions.

Le immagini sono solo a scopo illustrativo. Alcuni prodotti Citadel possono essere pericolosi se usati in modo scorretto. Games Workshop ne sconsiglia l'uso ai minori di 16 anni senza la supervisione di un adulto. Indipendentemente dall'età, fai attenzione quando utilizzi colle, strumenti taglienti e spray e assicurati di leggere e seguire le istruzioni riportate sulla confezione.

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

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





SIGNORE DEGLIANELLI GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE

onostante siano stanche di combattere, le morenti razze della Terra di Mezzo devono fare la propria parte nella battaglia contro Sauron. Man mano che i giorni si rabbuiano, le armate di Elfi e Nani si adunano nei loro rifugi segreti e persino gli Ent e gli Hobbit vengono chiamati alle armi. Hanno solo bisogno di una guida: sarai tu?

All'interno troverai:

- Regole per giocare partite a Punti Scontro usando la tua collezione di miniature Citadel.
- Un bestiario completo di tutti i Guerrieri e gli Eroi dei Popoli Liberi: Elfi, Nani, Hobbit ed Ent, oltre ai possenti Eroi della Compagnia e del Bianco Consiglio.
- Scenari narrativi che ricreano battaglie famose della storia della Terra di Mezzo.







SIGNOREDEGLI ANELLI

Un supplemento de

Per usare i contenuti di questo libro avrai bisogno di una copia del regolamento de Il Signore degli Anelli.





games-workshop.com