# SIGNORE DEGLIAVELLI GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE

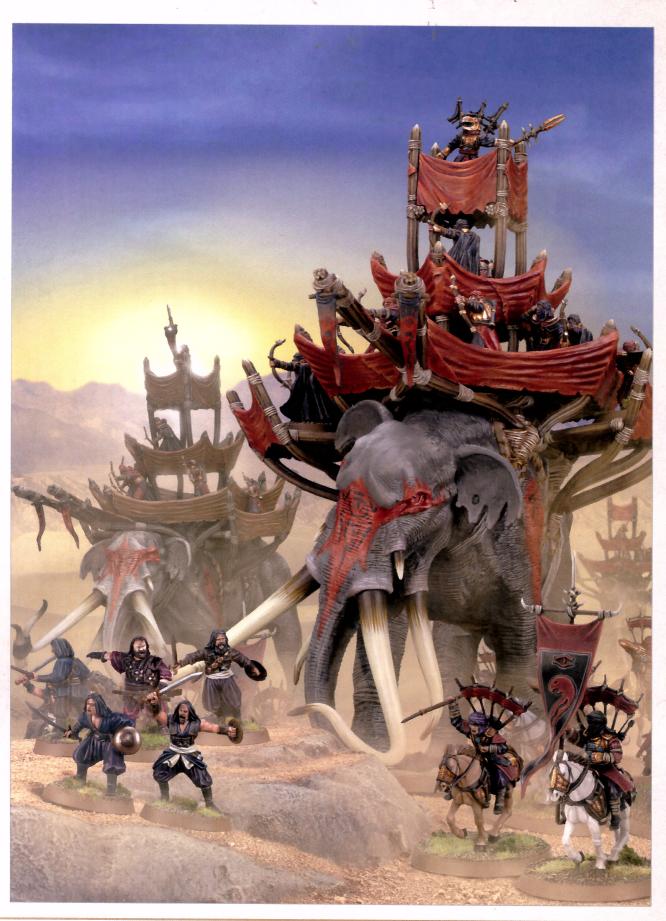
# I REGNI CADUTI



'Insieme, mio signore Sauron, regneremo su questa Terra di Mezzo'

Saruman, Le Due Torri





်များကြေး ငြံကော်များနှင့် ငြံကော်များ ပြောင်းများမြေး မြောက်မြေးများမှ ငြံကော်များကြေး မြောင်းများ

# INTRODUZIONE

Oltre Mordor esistono numerosi vasti reami. Molti combattono disperatamente per opporsi all'oscura volontà di Sauron, mentre altri portano distruzione in suo nome. Ad Isengard, Saruman il Bianco è stato corrotto da tetre ambizioni e ha creato vaste legioni per schiacciare le terre di Rohan. Ad est e a sud di Mordor si trovano i territori dei crudeli e malvagi Uomini i cui cuori sono stati soggiogati dal Signore degli Anelli. Ora, uniti da uno scopo comune, questi Regni Caduti rispondono al richiamo dell'Oscuro Signore e marciano per distruggere i Popoli Liberi della Terra di Mezzo.

Questo supplemento è una guida che ti aiuta a collezionare gli eserciti dei Regni Caduti 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 tre 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.

# 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 per mettere alla prova le tue armate e confrontarti con gli amici.



# GLI ESERCITI DEI REGNI CADUTI

Ciascun esercito ha la propria sezione, nella quale sono presentati il background e le regole di gioco di tutti i Guerrieri e gli Eroi, incluse le abilità speciali o gli equipaggiamenti che possono avere. Le armate in questione sono:

# Isengard (pagine 16-25)

Saruman il Bianco si è alleato con Mordor e ha schierato un vasto esercito per distruggere Rohan. Il Mago corrotto ha reclutato un contingente di vari tipi di empie creature; dai malvagi Orchi e i selvaggi Cavalcawarg, ai primitivi Uomini del Dunland, il cui odio per i Rohirrim li ha portati ad allearsi ad Isengard. Come se non bastasse, Saruman ha creato legioni di Uruk-hai, una brutale razza di Orchi resistenti al dolore e alla paura. Equipaggiate con armi affilate e armature di solido acciaio provenienti dalle forge di Saruman, grandi colonne di Uruk-hai guerrieri escono da Isengard e marciano in guerra.

# Harad e Umbar (pagine 26-39)

Al tempo della Guerra dell'Anello c'è solo una razza la cui fedeltà è divisa tra libertà e tirannia: gli Uomini. Nonostante molti dei loro reami si oppongano ai piani di Sauron, altri, come quelli meridionali, si sono piegati al suo volere.

L'armata dell'Harad e di Umbar rappresenta tutti gli uomini malvagi delle terre del sud: le forze tribali dell'Harad, la vasta Orda del Serpente con i suoi temuti Mûmakil, i Mahûd del Lontano Harad, i predoni delle flotte corsare ed i guardiani di Umbar. Molti di questi Uomini bellicosi combattono per la promessa di potere e ricchezza, alcuni per devozione a Sauron, altri per timore della sua ira. Tuttavia, un unico fattore li accomuna: il desiderio di vedere le città di Gondor rase al suolo.

# I Reami dell'Est (pagine 40-45)

Un'ombra cresce nelle lande ad est della Terra di Mezzo: eserciti che marciano al comando di Sauron, privi di Orchi e Troll, ma pieni di Uomini. Si tratta dei guerrieri dei Reami dell'Est, i misteriosi Esterling del Rhûn e i Variag del Khand. Questi empi individui hanno rinunciato volontariamente alla grazia della luce per allearsi con l'Oscuro Signore e lo venerano con lealtà quasi maniacale. Sono tra i seguaci più disciplinati e meglio equipaggiati di Sauron e combattono con un fervore pari solo alla loro prodezza marziale.

# BATTAGLIE NELLA TERRA DI MEZZO (pagine 46-47)

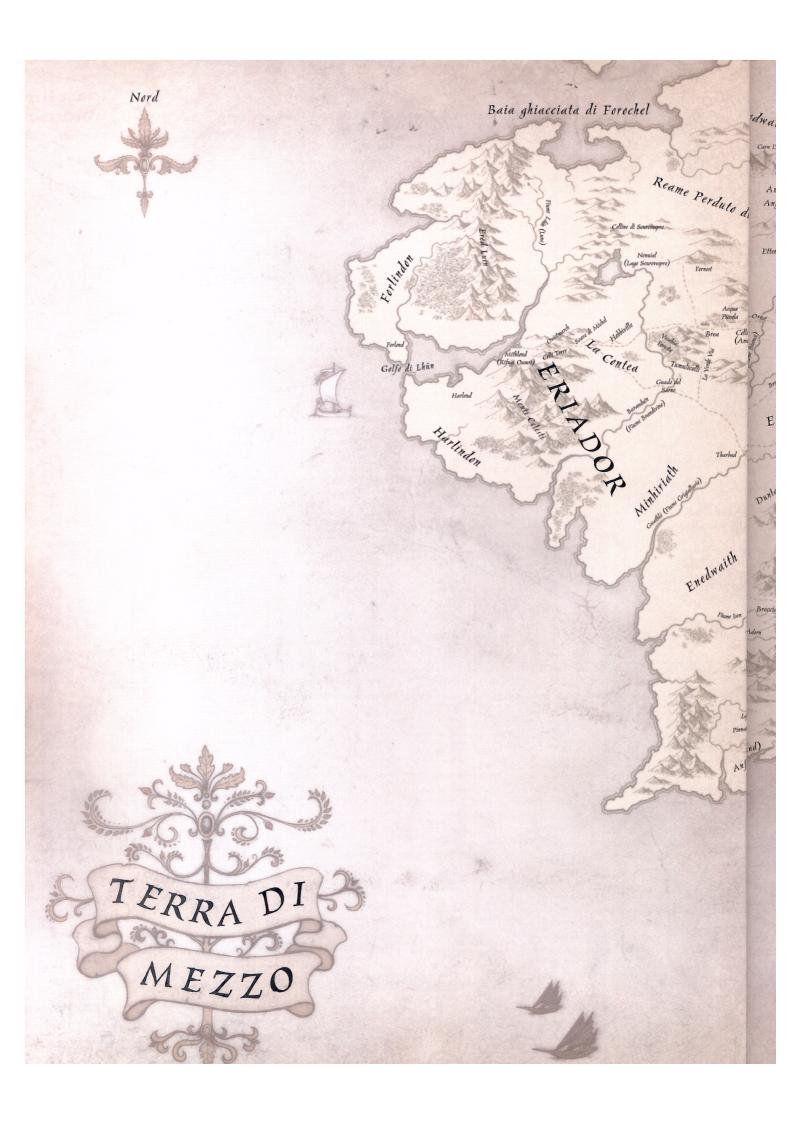
Qui troverai diversi scenari narrativi che ricreano scontri fondamentali della storia della Terra di Mezzo. A differenza delle battaglie a Punti Scontro, quelle a tema includono la storia dello scontro, una lista di partecipanti consigliati e tutte le regole speciali necessarie a ricreare fedelmente 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?'.

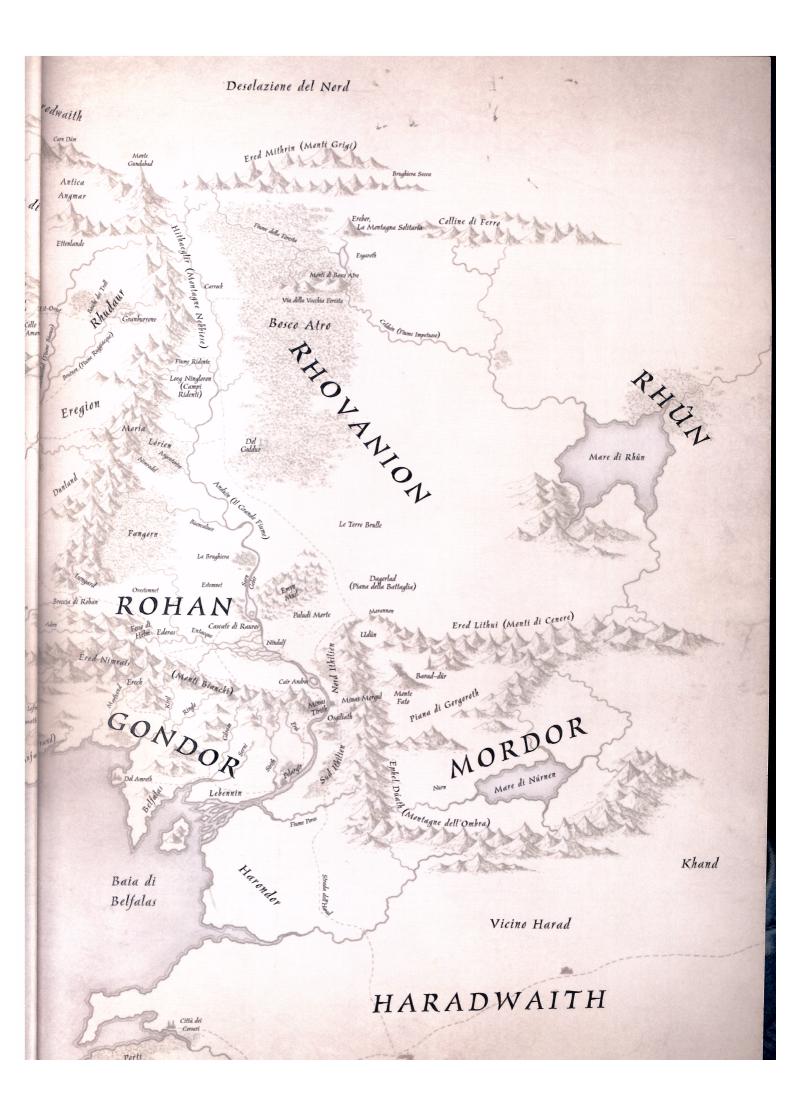


# **ULTERIORI INFORMAZIONI**

Questo volume contiene tutto il necessario per giocare al Gioco di battaglie strategiche del Signore degli Anelli con il tuo esercito di miniature dei Regni Caduti, 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.

မှ ငိုတားထွားမျှောင်းမှ ထိုကားမြောင်းကျွှော်ခဲ့ ငိုတား<u>ထျားကြောင်းမြ</u>ို့ ငိုတာ<u>းထုထျား</u>ခဲ့ ငိုတာ<u>းထ</u>ားမျှော်ခဲ့ ငိုတား<u>ထ</u>ားမျှော်





# SCEGLI 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 dai 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 sfida 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 Dragone 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 sufficienti Goblin potrai sopraffare persino un Dragone e se hai abbastanza Uruk-hai Esploratori nemmeno Boromir può sperare di trionfare.

# DIMENSIONI DELLA PARTITA

Per giocare una partita a punti Scontro tu ed il tuo avversario dovete concordare un valore in punti. Esso determina il limite massimo che 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. Per bilanciare ciò, molti giocatori sono lieti di concedere ai propri avversari qualche punto in più; dopotutto un paio di punti qua e là non cambieranno il corso della battaglia.

# Quale limite in punti?

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

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

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

# SCEGLI IL TUO ESERCITO

Una volta stabilite le dimensioni della partita, devi 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 necessarie a trasformare la tua collezione di miniature Citadel in una forza pronta a conquistare o difendere la Terra di Mezzo. Quando scegli un'armata solitamente selezioni i modelli da un'unica lista dell'esercito (ma a volte puoi formare un'alleanza fra due o più armate, come spiegato in seguito). Se vuoi sapere quale supplemento consultare per un dato esercito, dai un'occhiata alla tabella in basso.

Supplemento I Regni degli Uomini	Eserciti Minas Tirith, i Feudi, Rohan, Arnor, Númenor.
l Popoli Liberi	Eregion e Granburrone, Lothlórien e Bosco Atro, la Compagnia, la Contea, gli Erranti delle Terre Selvagge, il Bianco Consiglio, il Popolo di Durin.
Mordor	Mordor.
l Regni Caduti	lsengard, Harad e Umbar, i Reami dell'Est.
Moria e Angmar	Moria, Angmar.

# BANDE DA GUERRA

Ogni forza che gioca a 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 bande 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, archi o scudi, ma può anche essere un manufatto più bizzarro, a seconda dell'esercito in questione, come un'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 uno dei suoi 12 seguaci, 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 capitano 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 di cui ha bisogno è difficile. A causa di ciò, c'è un limite al numero di archi che puoi includere nella forza.

La tua armata può equipaggiare 1/3 (arrotondando per eccesso) dei propri Guerrieri con archi, archi degli Orchi, archi lunghi, archi elfici 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 per gli 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 ognuno di questi supplementi, ma non sono contemplati in tutte le edizioni del regolamento: li 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 riportate qui.

	Mo	M	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, alla famosa Compagnia dell'Anello e agli eroi della Terza Era. Non esistono regole che ti impediscono di agire diversamente, ma agli hobbisti in genere piace dare ai propri eserciti un tema che ricordi eventi e alleanze famose, o almeno situazioni che sarebbero potute sorgere, dunque evita 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 seguaci della banda da guerra. Nota che se una Macchina d'Assedio include un Eroe, questi deve essere il capitano.

# Eroi Indipendenti

Questa icona al fianco di una voce nella lista dell'esercito indica un Eroe Indipendente. Questo tipo di Eroe non può avere seguaci: ogni Eroe Indipendente forma sempre una banda da guerra da un modello. Alcuni Eroi semplicemente non fungono da buoni capitani, magari non piacciono alle truppe, sono 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 uno degli Eroi 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 preferirebbe 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 si verificano quando diversi gruppi si uniscono per una causa comune. Per rappresentare ciò non devi per forza scegliere tutte le tue bande da guerra dalla stessa lista dell'esercito. Esse possono provenire da qualsiasi armata della stessa fazione.

Le alleanze hanno molti vantaggi, compensano i punti deboli della tua armata e ti consentono di collezionare e usare diversi modelli. Inoltre, gli alleati 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 e gli Erranti delle Terre Selvagge.

Eserciti del Male: Mordor, Isengard, Harad e Umbar, Moria e Angmar e i Reami dell'Est.

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 (e 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 della Contea, dunque consiste di tre contingenti alleati: uno per ognuna delle armate nella forza.

#### Alleati e limite di archi

Se il tuo esercito è formato da diversi contingenti alleati, il limite di archi non viene calcolato per l'intera forza, ma separatamente per 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 15.

## Alleati e Leader

Se la tua armata contiene diversi contingenti alleati, il tuo Leader può essere scelto fra qualsiasi Eroe di qualunque contingente, sequendo 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

为生产产置为 di Angmar Banda da g. 1 – Guidata dal Re degli Stregoni



Banda da g. 2 – Guidata da un Orco Capitano



Banda da g. 3 Il Corrotto



Banda da g. 4 Shelob



Banda da g. 5 – Guidata da un Orco Capitano



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.



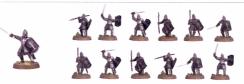


Leader Aragorn. Erede di Isildur

Contingente di Arnor

# 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.

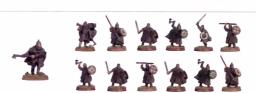


Banda da g. 1 – Guidata da un Capitano di Minas Tirith



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

# 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
Mo M Fo D A Fe  Possanza Volontà Fato	С	Mo M Fo D A Fe C Possanza Volontà Fato	
No. Guerriero	P. No. Guerriero P.	No. Guerriero P.	No. Guerriero P.
Mo M Fo D A Fe	C Mo M Fo D A Fe C	Mo M Fo D A Fe C	Mo M 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.
Mo M Fo D A Fe	C Mo M Fo D A Fe C	Mo M Fo D A Fe C	Mo M Fo D A Fe C
Equipaggiamento e opzioni	Equipaggiamento e opzioni	Equipaggiamento e opzioni	Equipaggiamento e opzioni
Nome della banda da guerra	Esercito	Nome della banda da guerra	Esercito
Eroe	P. Equipaggiamento e opzioni	Eroe P.	Equipaggiamento e opzioni
Mo M Fo D A Fe  Possanza Volontà Fato	С	Mo M Fo D A Fe C Possanza Volontà Fato	
No. Guerriero	P. No. Guerriero P.	No. Guerriero P.	No. Guerriero P.
Mo M Fo D A Fe  Equipaggiamento e opzioni	C Mo M Fo D A Fe C  Equipaggiamento e opzioni	Mo M Fo D A Fe C Equipaggiamento e opzioni	Mo M Fo D A Fe C  Equipaggiamento e opzioni
No. Guerriero	P. No. Guerriero P.	No. Guerriero P.	No. Guerriero P.
Mo M Fo D A Fe  Equipaggiamento e opzioni	C Mo M Fo D A Fe C  Equipaggiamento e opzioni	Mo M Fo D A Fe C  Equipaggiamento e opzioni	Mo M Fo D A Fe C  Equipaggiamento e opzioni
Equipaggiamento e opzioni	Equipaggiamento e opzioni	Equipaggiamento e opzioni	Equipaggiamento e opzioni

zapshmizer. Epszapise Epszapsyjser. The application of the constitution of the constit

# 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	Tenete la posizione!
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 nel primo turno, 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 il tiro Resistere! e le Azioni Eroiche degli Eroi del Bene, così come solo i modelli del Male possono usare il tiro 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 inusuali 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 richiedono 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 NEL PRIMO TURNO

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

# **OBIETTIVI**

Gli scenari a punti Scontro stabiliscono il vincitore e lo sconfitto 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 guadagnata!

# REGOLE SPECIALI

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!

प्य वैकार्यक्रिभ्युं हिंदी. विकारिक्षित्रकृष्टि विकार्यक्रिक्षित विकार्यक्रिक्षित विकार्यक्रिक्षित विकार्यक्रि

# 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 quartiere. Solo i Valar sanno chi trionferà!

#### **ESERCITI**

Ciascun giocatore sceglie la propria forza come descritto alle pp.4-9 e per il medesimo valore in punti concordato in precedenza.



# 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 disporsi nella zona di schieramento ed entro 12"/28cm dalla linea centrale del tavolo. Con 4-6 possono collocarsi ovunque nella zona di schieramento. Indipendentemente dal risultato, nessun modello può schierarsi a più di 6"/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 sono state schierate.

# INIZIATIVA NEL PRIMO TURNO

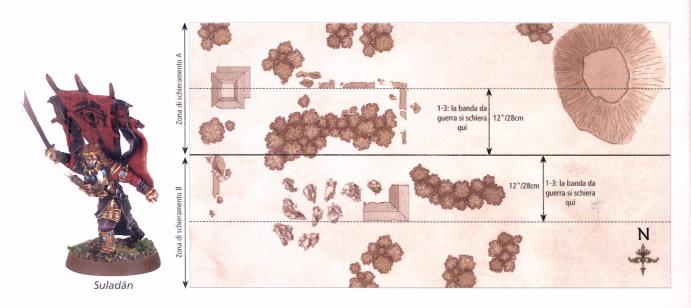
Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

# **OBIETTIVI**

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

- Guadagni 3 Punti Vittoria se la forza nemica è in Rotta alla fine della partita. Se la forza nemica è in Rotta e la tua no, 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 almeno uno stendardo alla fine della partita. Se possiedi almeno uno stendardo ed il tuo avversario nessuno ti aggiudichi invece 2 Punti Vittoria.





ညီအျားကြောင့် မြေးသုံးအတြား မြေးသုံးအကြောင့် မြေးသုံးအကြောင့် မြေးသုံးသည်။ မြေးသည် မြေးသုံးအကြောင့် မြေးသည့် မြေးသည့

# 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**

Ogni giocatore sceglie la propria forza come descritto alle pp.4-9 e per il medesimo valore in punti concordato in precedenza.

# 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 in gioco e 6"/14cm dal bordo del tavolo. L'avversario in seguito colloca un terzo obiettivo ad almeno 12"/28cm dagli obiettivi già in gioco e 6"/14cm dal bordo del tavolo. I giocatori poi fanno a turno nel collocare i due obiettivi rimanenti, seguendo le restrizioni illustrate precedentemente.

## POSIZIONI INIZIALI

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

Con un risultato di 1-3 tutti i modelli di quella banda da guerra devono 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 sono state schierate.

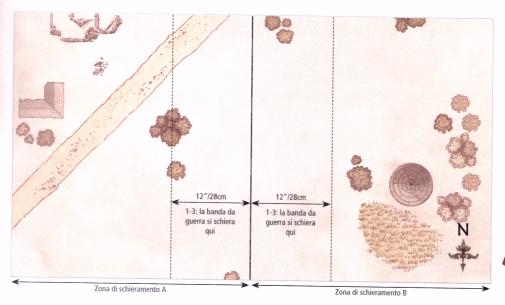
# INIZIATIVA NEL PRIMO TURNO

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

# OBIETTIVI

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

- Guadagni 3 Punti Vittoria per ogni segnalino obiettivo che ha almeno uno dei tuoi modelli e nessun modello nemico entro 3"/8cm.
- Guadagni 1 Punto Vittoria per ogni segnalino obiettivo che ha modelli sia amici che nemici entro 3"/8cm, ma i modelli amici sono più di quelli nemici.
- Guadagni 1 Punto Vittoria se infliggi una o più ferite al Leader nemico (non valgono le ferite salvate da un tiro Fato riuscito). Se uccidi il Leader nemico ti aggiudichi invece 3 Punti Vittoria.
- Guadagni 1 Punto Vittoria se la forza nemica è in Rotta alla fine della partita. Se la forza nemica è in Rotta e la tua no, ti aggiudichi invece 3 Punti Vittoria.





Faramir

ag thortaghygjö G. afmhlmefrgypjö & thortagoshmis G. thortagamis & thortamin of

# TENETE LA POSIZIONE!

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

# **ESERCITI**

Ciascun giocatore sceglie la propria forza come descritto alle pp.4-9 e per il medesimo valore in punti concordato in precedenza.

## DISPOSIZIONE

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

# POSIZIONI INIZIALI

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

# INIZIATIVA NEL PRIMO TURNO

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

# **OBIETTIVI**

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

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

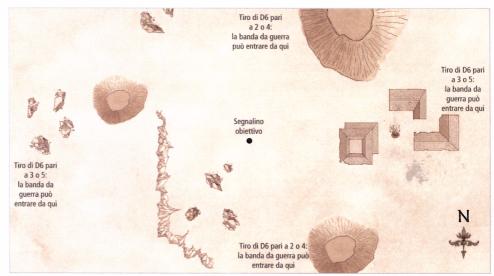
- Guadagni 1 Punto Vittoria per ciascuno dei tuoi modelli entro 6"/14cm dal segnalino obiettivo.
- Guadagni 1 Punto Vittoria se infliggi una o più ferite al Leader nemico (non valgono le ferite salvate da un tiro Fato riuscito). Se uccidi il Leader nemico ti aggiudichi invece 3 Punti Vittoria.
- Guadagni 1 Punto Vittoria se la forza nemica è in Rotta alla fine della partita. Se la forza nemica è in Rotta e la tua no, ti aggiudichi invece 3 Punti Vittoria.

# **REGOLE SPECIALI**

Maelstrom della Battaglia: alla fine della tua fase di Movimento tira un D6 per ciascuna delle tue bande da guerra che non è sul campo di battaglia e consulta la tabella sottostante (il capitano della banda da guerra può usare la Possanza per modificare il tiro). I modelli non possono caricare nel turno in cui arrivano, ma per il resto agiscono normalmente. Tira per ogni banda da guerra separatamente, schierane i modelli e poi tira per la successiva. Le bande da guerra non ancora arrivate vengono considerate sul tavolo al fine di determinare se una forza è in Rotta.

#### D6 Risultato

- 1 Al momento la banda da guerra non arriva.
- 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.



# SIGNORI DELLA BATTAGLIA

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

# **ESERCITI**

Ciascun giocatore sceglie la propria forza come descritto alle pp.4-9 e per il medesimo valore in punti concordato in precedenza.



# 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 sono state schierate.

# INIZIATIVA NEL PRIMO TURNO

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

# **OBIETTIVI**

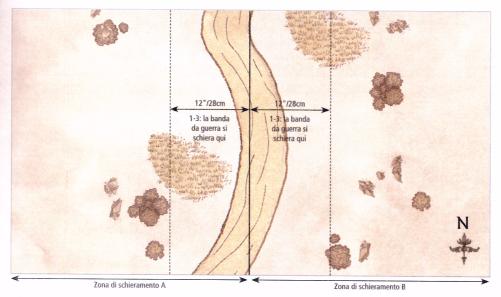
Quando una forza viene mandata in Rotta, la partita potrebbe terminare all'improvviso. Alla fine di ciascun turno, dopo che tale condizione si è verificata, tira un D6. Con 1-2 la partita termina, altrimenti la battaglia continua per un altro turno.

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

- Ogni volta che un modello nemico subisce una ferita o spende un punto Fato guadagni 1 Punto Vittoria (dunque un modello che fallisce un tiro Fato conferisce 2 Punti Vittoria, 1 per la ferita ed 1 per il punto Fato). Se un modello nemico viene rimosso dal gioco con punti Fato inutilizzati guadagni 1 Punto Vittoria per ciascuno di tali punti Fato.
- Guadagni 1 Punto Vittoria se la forza nemica è in Rotta alla fine della partita. Se la forza nemica è in Rotta e la tua no, 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

<u> မှတ္တီးမြေး များပြောင်းမှတ်</u> မီး မေးသည် မေးမှာ မ

# **PERLUSTRAZIONE**

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

#### **ESERCITI**

Ciascun giocatore sceglie la propria forza come descritto alle pp.4-9 e per il medesimo valore in punti concordato in precedenza.

## 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 NEL PRIMO TURNO

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

# **OBIETTIVI**

La partita dura fino alla fine del turno nel quale una forza è stata ridotta ad un quarto (25%) o meno del proprio numero iniziale di modelli; a quel punto la forza che ha totalizzato più Punti Vittoria vince 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 è uscito dal campo di battaglia dal 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 è in Rotta alla fine della partita. Se la forza nemica è in Rotta e la tua no, ti aggiudichi invece 3 Punti Vittoria.

## REGOLE SPECIALI

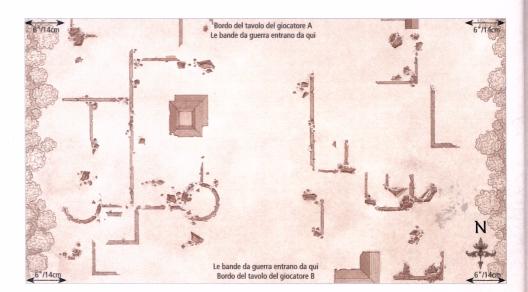
Rinforzi: alla fine della tua fase di Movimento tira un D6 per ciascuna delle tue bande da guerra che non è sul campo di battaglia e consulta la tabella sottostante (il capitano della banda da guerra può usare la Possanza per modificare il tiro). I modelli non possono caricare nel turno in cui arrivano, ma per il resto agiscono normalmente. Tira per ogni banda da guerra separatamente, schierane i modelli e poi tira per la successiva. Le bande da guerra non ancora arrivate vengono considerate sul tavolo al fine di determinare se una forza è in Rotta.

#### D6 Risultato

- 1-3 Al momento la banda da guerra non arriva, ma riceve +1 al tiro di dado del turno successivo.
- 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



# 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 il medesimo valore in punti concordato in precedenza.

# DISPOSIZIONE

Una singola collina (più grande è, meglio è) viene collocata al centro del tavolo. 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 posizionarsi nella zona di schieramento ed entro 12"/28cm dalla linea centrale del tavolo.

Con 4-6 possono collocarsi ovunque nella zona di schieramento. Indipendentemente dal risultato, nessun modello può schierarsi a più di 6"/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 sono state schierate.

#### INIZIATIVA NEL PRIMO TURNO

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

# **OBIETTIVI**

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

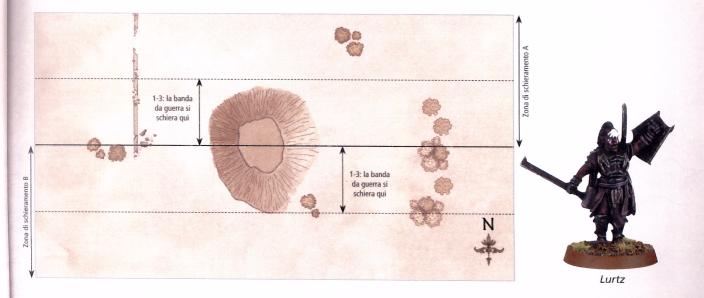
Alla fine della partita la forza che ha totalizzato più Punti Vittoria vince. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, la partita è un pareggio. I Punti Vittoria si accumulano così:

- Guadagni 1 Punto Vittoria per ciascuno dei tuoi modelli sulla collina centrale o a contatto con essa.
- Guadagni 1 Punto Vittoria se infliggi una o più ferite al Leader nemico (non valgono le ferite salvate da un tiro Fato riuscito). Se uccidi il Leader nemico ti aggiudichi invece 3 Punti Vittoria.
- Guadagni 1 Punto Vittoria se la forza nemica è in Rotta alla fine della partita. Se la forza nemica è in Rotta e la tua no, ti aggiudichi invece 3 Punti Vittoria.



# **REGOLE SPECIALI**

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



# ISENGARD

Isengard si trova ai confini orientali di Rohan. Si tratta della fortezza di Saruman il Bianco, mago e custode del sapere, che in passato condusse i Popoli Liberi della Terra di Mezzo contro l'Oscuro Signore Sauron.

Tuttavia, Isengard è caduta nell'ombra e Saruman è impazzito. Il Mago Bianco non è più un alleato dei Popoli Liberi, ma una minaccia letale seconda solo a Sauron stesso. A causa della sua cupidigia e ambizione, ha creato un'armata grande e potente. Isengard stessa è stata trasformata in una devastante macchina da guerra che ha saccheggiato le proprie lande per alimentare le forge ed equipaggiare le legioni del Mago Bianco. Il tradimento di questo luogo scuote le fondamenta stesse della Terra di Mezzo e, al comando di Saruman, le terre attorno a Rohan si macchieranno di sangue.

Situata presso le pendici meridionali delle Montagne Nebbiose, Isengard occupa una posizione di fondamentale importanza strategica: a sud di essa si trova la Breccia di Rohan, l'unico passaggio sicuro da un versante della catena montuosa all'altro. Isengard stessa è una fortezza dalla formidabile altezza, eretta nei primi anni di vita di Gondor. Al centro della roccaforte si trova la torre di Orthanc, un robusto edificio di lucida pietra nera, intriso di magia sufficiente a renderlo indistruttibile dagli assalti materiali. La Valle di Isengard, una volta una distesa quieta e piacevole, ora presenta uno scenario frastagliato e devastato: un luogo oscuro costellato di fossati e soffocato dal fumo delle fornaci.

In questa desolazione Saruman ha radunato un'armata adatta alle sue malvagie intenzioni. Ha creato le proprie legioni con ogni tipo di creatura spietata: dai perfidi Orchi ai selvaggi Uomini delle colline del Dunland. Tuttavia, i combattenti più potenti delle sue forze sono gli Uruk-hai Guerrieri, cioè i servitori più pericolosi e brutali dei poteri oscuri della Terra di Mezzo; una razza di Orchi generati unicamente per combattere, empi e quasi incrollabili, molto più forti dei cugini più piccoli. Sono creature disciplinate che, al contrario degli altri Orchi che si piegano solo sotto le frustate, obbediscono ciecamente agli ordini del proprio signore.

Le possenti legioni di Isengard sono una forza temibile. I suoi guerrieri sono tutti fanaticamente devoti alla Mano Bianca di Isengard, poiché Saruman è sempre stato un maestro nella manipolazione delle menti e nell'interpretare i desideri. Agli Orchi e agli Uruk-hai ha promesso una guerra senza fine e carne umana da divorare. Ai crudeli Uomini del Dunland ha promesso il suo aiuto per vendicarsi dei Rohirrim. Ha attratto spie e briganti con la promessa del saccheggio di oro e tesori ancor più grandi.

Saruman è anche un maestro di alchimia e metalli, di fusione e forgia, e grazie a queste conoscenze il suo esercito può conquistare la vittoria. Le legioni della Mano Bianca sono protette dal robusto acciaio di Isengard e supportate dalla tecnologia infernale del loro signore.

Adesso Isengard è svuotata, i suoi abitanti sono sguinzagliati sulle Terre degli Uomini. Il giorno del giudizio di Saruman si avvicina rapidamente...



# Eroi di Isengard

# Saruman (Mago)

Valore in punți: 170

Saruman il Bianco era asceso a capo dell'Ordine dei Maghi grazie alle sue incommensurabili abilità arcane. Era anche capo del Bianco Consiglio ed il più esperto conoscitore di Sauron il Nemico. Tuttavia, i suoi studi lo hanno portato a desiderare potere e dominio, facendolo sprofondare nell'oscurità. Guardando nel terribile Palantir di Orthanc, Saruman ha scorto cose oscure e malvagie, che hanno fomentato la cupidigia e l'ambizione che ardono nel suo cuore. Ormai oserebbe anche prendere possesso della Corona di Sauron, ma la verità è che la sua anima è già schiava del crudele Signore di Mordor.

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

Regole speciali

\* Bastone del Potere. Quando impugna il bastone, Saruman può utilizzare 1 punto Volontà ogni turno senza diminuire la propria scorta di Volontà.

Voce di Comando. La gittata del tiro Resistere! di Saruman è di 12"/28cm.

Palantir. Una volta per partita il giocatore del Male può sfruttare l'abilità del Palantir per vincere automaticamente il tiro Iniziativa, ma deve dichiarare che usa quest'abilità prima che si proceda a tirare per l'iniziativa.

# Poteri magici

J	Gittata	Tiro di dado
Immobilizzamento	12"/28cm	2+
Aura Terrificante	_	2+
Comando	12"/28cm	3+
Folata Magica	12"/28cm	5+



# Lurtz (Uruk-hai)

Il più forte e selvaggio degli Uruk-hai è Lurtz, leader brutale di una razza brutale. Egli è totalmente asservito alla volontà del Mago Bianco, incurante della vita dei propri guerrieri e assetato del sangue dei nemici. Lurtz, implacabile e determinato, è un nemico temibile.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	c	Р	٧	F
6"/14cm	5/4-	5	5	2	2	Λ	2	1	1

Valore in punti: 60

# Equipaggiamento

Armatura, scudo e arco degli Orchi.





# Uglúk (Uruk-hai)

Dopo che Lurtz è stato ucciso da Aragorn ad Amon Hen, Uglúk prende il comando degli Uruk-hai. Come il suo predecessore, egli è ciecamente fedele a Saruman. Personaggio selvaggio, tiene a bada i guerrieri con una combinazione di minacce e brutalità.

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

Valore in punti 60

# Equipaggiamento Armatura.

# Regole speciali

Spiccateste. Invece di tirare il dado per effettuare un test di Coraggio quando la forza del Male è in Rotta, Uglúk può rimuovere dal gioco qualsiasi modello del Male a contatto di basetta. Se lo fa, si considera che Uglúk abbia superato il proprio test di Coraggio. Inoltre, il suo tiro Resistere! ha una gittata di 12"/28cm.





Gríma è l'infido consigliere di Re Théoden di Rohan. All'insaputa del sovrano, egli è segretamente in accordo con Saruman e sta convincendo Théoden a tradire i propri alleati. Gríma non è solo uno scaltro e persuasivo impostore, ma ha anche accesso a pozioni e gode dell'assistenza magica di Saruman per favorire il Male.

Mo A Fe 6"/14cm

Gríma può essere incluso nella forza del giocatore del Male a patto che vi sia incluso anche Saruman.

# Opzioni

• Cavallo......10 punti

# Regole speciali

Un Nemico all'Interno. Prima dello schieramento, aggrega Gríma a una banda da guerra avversaria. Quando questa viene schierata o arriva sul tavolo colloca immediatamente Gríma come se fosse un suo membro.

Thrydan Wolfsbane (Uomo)

Gríma è sempre controllato dal giocatore del Male e si muove e combatte nel turno del Male come di consueto. Finché Saruman è in vita, nessun modello del Bene può tirare o colpire Gríma, né possono tirare se Gríma si Frappone. I modelli del Bene possono caricare e combattere Gríma, ma non possono sferrare nessun colpo anche se vincono.

Questo limite termina se Saruman viene ucciso, se Gríma carica volontariamente un modello del Bene o se infligge una ferita con il suo pugnale (anche se la ferita viene evitata grazie al Fato). Gríma può decidere di non colpire nel caso vinca un combattimento, per non svelare la sua vera alleanza. Una volta che si verifica una di queste condizioni, la sua profonda malvagità viene rivelata ed egli diventa un avversario che è possibile prendere di mira e combattere come qualsiasi altro modello nemico.

Vermilinguo. Se un Eroe del Bene si trova entro 6"/14cm da Gríma, per modificare i tiri di dado o utilizzare abilità eroiche dovrà spendere 2 punti Possanza anziché 1.

Valore in punti 85



Thrydan Wolfsbane, un fuorilegge di sangue reale, è stato collocato nuovamente sul trono diventando il primo condottiero del Dunland dopo secoli. Gigante tra gli uomini, Thrydan comanda più con la forza bruta che con l'oratoria, eppure ha mostrato un'astuzia sufficiente a forgiare un'alleanza con Isengard. Se questo patto possa essere all'origine della vittoria degli Uomini del Dunland sugli odiati Rohirrim o si limiti a renderli pedine del grande disegno di Saruman deve essere ancora dimostrato...

Mo

6"/14cm 4/4+

Sharku (Orco)

Equipaggiamento Arma a due mani e armatura. Opzioni

• Cavallo......10 punti

Regole speciali

Colpo Potente. Per ogni tiro per Ferire effettuato con successo in corpo a corpo, egli infligge 2 ferite anziché 1. I tiri Fato possono essere effettuati contro entrambe queste ferite come di consueto.

Signore del Dunland. La gittata del tiro Resistere! di Thrydan Wolfsbane è di 12"/28cm.

Valore in punti: 45



Il subdolo Sharku è il capo dei Cavalcawarg di Isengard e tra i più audaci membri di guesta sprezzante orda. È un Orco particolarmente crudele che trae piacere dall'inseguire e attaccare i nemici di Saruman, specialmente quando sono in fuga o non possono difendersi. Il volto di Sharku porta le cicatrici distintive degli artigli di un Warg, dettaglio che amplifica il suo aspetto omicida.

Mo 6"/14cm 4/5+ 4 Equipaggiamento Armatura.

Opzioni

• Warg......10 punti 



# Vraskû (Uruk-hai)

Equipaggiamento Balestra e armatura.

Vraskû guida le legioni di Uruk-hai Esploratori della Mano Bianca. Leader astuto e pieno di risorse, è assolutamente spietato persino tra gli Uruk-hai. Vraskû è incurante delle vite dei propri seguaci, fintanto che la volontà di Isengard viene eseguita.

Mo M Fo D A Fe C P V F 6"/14cm 5/3+ 5 5 2 2 4 3 1 1 Regole speciali

**Arciere Esperto.** Nella fase di Tiro Vraskû può tirare con la propria balestra modificata due volte anziché una.



# Mauhúr (Uruk-hai)

Si tratta di uno dei principali capitani degli Uruk-hai di Saruman, predatore istintivo e spietato. Mauhúr e la sua banda da guerra di Predoni sono implacabili, capaci di coprire enormi distanze a gran velocità; quando la preda si trova entro il loro arco visivo, non ha alcuna speranza di fuggire, ma solo di vincere l'ultima, disperata battaglia.

Mo M Fo D A Fe C P V F 8"/20cm 5/4+ 5 5 3 2 4 2 1 1 Valore in punti: 60

Valore in punti: 60

# Equipaggiamento Armatura

Opzioni

Se il tuo esercito include Mauhúr, un numero qualsiasi di Uruk-hai Esploratori può essere promosso a Predoni al costo di +1 punto per modello. I Predoni hanno Movimento 8"/20cm



# Uruk-hai Capitano (Uruk-hai)

Gli Uruk-hai sono guerrieri muscolosi, addestrati con l'unico proposito di scatenare la guerra. Immense colonne di questi brutali guerrieri marciano da Isengard ed il terreno stesso trema a causa del loro incedere. In testa a questi ranghi si trovano i loro Capitani, condottieri inflessibili con una irremovibile attitudine alla violenza.

Mo M Fo D A Fe C P V F 6"/14cm 5/4+ 5 5 2 2 4 2 1 1 Valore in punti: 50

# Equipaggiamento Armatura.

**Opzioni** 

	PLIOTI	
•	Balestra	5 punti
•	Armatura pesante	5 punti
	Arco degli Orchi	
	Scudo	
•	Arma a due mani	5 punti



# Uruk-hai Sciamano (Uruk-hai)

Gli Uruk-hai Sciamani sono visti con un misto di soggezione e timore dagli altri seguaci di Isengard, poiché le energie magiche che controllano sono associate al potere e all'autorità dello Stregone Bianco. Normalmente accompagnano gli Uruk-hai in battaglia, facendo sentire la presenza di Saruman in tutti i momenti per mezzo dei propri poteri e assicurandosi che gli ordini del padrone siano eseguiti alla lettera.

Mo M Fo D A Fe C P V F 6"/14cm 4/4+ 4 4 1 2 4 1 3 1 Valore in punti: 50

# Equipaggiamento Lancia.

Opzioni

• Armatura.....5 punti

Poteri magici

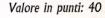
 Gittata
 Tiro di dado

 Furia
 6"/14cm
 3+

 Mesmerismo
 12"/28cm
 5+



မှတို့ ဗိုတ်နီထုန်းမှတို့နေနှံ့ <u>မြိုက်ရိုက်မျှာ်</u> ဗိုတ်နီများမြို့ ဗိုတ်နီမျှတို့ မို့ မို့တို့မျှတို့ မို့ မို့တို့မျှနှံ့မြို့ မြို့



Valore in punti: 55



# Orco Capitano (Orco)

In ogni banda di Orchi sono presenti pochi individui che hanno la forza bruta, l'arguzia e il mero sprezzo richiesti per assumere il ruolo di capi. Per gli Orchi appartenenti ai ranghi più bassi il Capitano è un modello di vita, invidiato per la sua capacità di delegare i compiti e reclamare per sé il bottino migliore.

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

# Equipaggiamento Armatura.

# Opzioni

•	Warg	10 punt
	Arco degli Orchi	
•	Scudo	5 punt

# Dunlandiano Capo (Uomo)

Il Dunland è una landa impietosa e la sua gente è dura e crudele come le montagne che lo attorniano. Non è sempre stato così: i clan del Dunland dimoravano nei bassopiani di quella che ora viene chiamata Rohan; l'ascesa dei Rohirrim spinse queste genti a nord, sulle pendici delle Montagne Nebbiose. Ora i Dunlandiani Capi lanciano costanti scorrerie contro i Rohirrim, per schiacciare gli usurpatori. Essi sono tutti temibili guerrieri: solo i combattenti più violenti possono salire al potere. Il rispetto si ottiene con le imprese di guerra e chiunque reclami il comando deve proteggere la propria posizione da coloro che la bramano.

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

# Equipaggiamento Armatura.

## Opzioni

	- I
•	Arco5 punti
•	Scudo 5 punti
•	Arma a due mani5 punti



# Sharkey e Verme (Mago e Uomo)

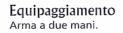
Valore in punti: 60 per entrambi



Sharkey era un tempo una potenza della Terra di Mezzo. Quando era noto come Saruman il Bianco, egli tradi il Bianco Consiglio per Sauron, ma venne umiliato e privato del potere. Sfuggiti alla rovina di Isengard, Saruman e il suo servitore Vermilinguo viaggiarono a nord, verso i verdi prati della Contea, per scatenare sulle sue genti un'acre vendetta.

# Sharkey

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



#### Poteri magici

i Oterr magici		
	Gittata	Tiro di dado
Immobilizzamento	12"/28cm	2+
Aura Terrificante	_	2+

# Verme

Мо	M	Fo	D	Α	Fe	C	P	٧	F
6"/14cm	2/4+	3	3	1	1	2	0	0	0

#### Regole speciali

Alleanze Rotte. Se Sharkey viene ridotto a una Ferita e non possiede più punti Fato, Verme diventa un modello del Bene, deve muoversi verso Sharkey e attaccarlo se possibile. Se Sharkey viene ucciso, Verme torna ad essere un modello del Male.

"Tu fai sempre ciò che dice Sharkey, non è vero, Verme? Bene, ora sta dicendo di seguirmi"

Saruman

# Guerrieri di Isengard

Equipaggiamento

# Uruk-hai Esploratore (Uruk-hai)

Valore in punti: 8

Gli Uruk-hai Esploratori sono gli occhi e le orecchie dell'esercito di Saruman. Grazie a corazze più leggere di quelle della truppaglia delle legioni di Isengard, essi non vengono rallentati dalla fatica né dalla calura. Svolgono il ruolo di cacciatori, braccando la preda anche lungo tutta la Terra di Mezzo e uccidendo chiunque si pari sul loro cammino.

Armatura.

Opzioni



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

# Uruk-hai Guerriero (Uruk-hai)

Valore in punti: 9

Le legioni di Uruk-hai Guerrieri, la razza di Orchi più pericolosa che abbia mai vessato la Terra di Mezzo, sono le più possenti fra le forze di Isengard. Gli Uruk-hai sono dotati di armi affilate e coperti di corazze d'acciaio temprato fornite dalle forge di Isengard.

Mo M Fo D A Fe C

# **Equipaggiamento** Armatura pesante.

## Opzioni

Stendardo 25 punti
 Balestra 2 punti
 Picca 1 punto
 Scudo 1 punto



# Uruk-hai Berserker (Uruk-hai)

Valore in punti: 15

I più temibili fra gli Uruk-hai sono i Berserker. Armati di micidiali spade alte quanto un uomo, tali impavidi guerrieri caricano in battaglia senza badare alla propria sopravvivenza. Insensibili al dolore e alle ferite, i Berserker scatenano una tale carneficina che, al termine dello scontro, i loro corpi sono lordi del sangue delle vittime.

Mo M Fo D A Fe C

# Equipaggiamento Arma a due mani.





Uruk-hai Selvaggio (Uruk-hai)

Alcuni Uruk-hai vengono torturati fino alla follia, per instillare in essi una cieca ostilità verso ogni forma di vita. Ridotti in ceppi nelle più profonde segrete di Isengard, questi esseri bestiali bramano la battaglia e vivono

Mo M Fo D A Fe C 6"/14cm 4/4+ 4 5 2 1 5

soltanto per spargere sangue.

# Valore in punti: 12

# Equipaggiamento Armatura.







L'inconfondibile mole dei Troll di Isengard torreggia sui ranghi degli Uruk-hai Guerrieri. Seguendo l'esempio dell'Oscuro Signore, Saruman ha dato vita a dei Troll molto più grandi e forti dei loro cugini sotterranei. A peggiorare la situazione dei Popoli Liberi della Terra di Mezzo, questi mostri sono resistenti alla luce del sole e corazzati a guisa degli Uruk-hai. I Troll di Isengard sono avversari temibili, in grado di eliminare facilmente anche i nemici più valorosi.

Mo M Fo D A Fe C 6"/14cm 6/5+ 6 8 3 3 4

**Equipaggiamento** Armatura pesante e scudo.

# Opzioni

• Lancia ...... 1 punto

# Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Tira le Pietre. Se un Troll non effettua nessun movimento, può lanciare una pietra nella fase di Tiro successiva. Ciò funziona esattamente come una balestra con gittata di 12"/28cm e Forza 8.

# Dunlandiano Guerriero (Uomo)

Valore in punti: 7



I Dunlandiani provano un odio senza pari per gli Uomini di Rohan. Li chiamano Forgoil, teste di paglia, e li detestano da cinquecento anni. In battaglia essi lottano ferocemente con scudi rotondi e scuri affilate. Non hanno la prodezza dei soldati meglio addestrati, ma sono avversari formidabili da affrontare.

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

# Equipaggiamento Armatura.

#### Opzioni

Stendardo	25 punt
• Arco	1 punto
• Scudo	1 punto
Arma a due mani	1 punto

# Uomo Selvaggio del Dunland (Uomo)

Valore in punti: 5



Gli Uomini Selvaggi del Dunland dimorano nella parte più povera e desolata della landa. Si tratta di genti burbere e tribali, che da anni invidiano le terre floride dei più civilizzati Rohirrim.

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

# Opzioni

La fortezza di Isengard mantiene grandi branchi di Warg, malvagi lupi grossi come cavalli da battaglia, spezzati dalla crudeltà e dal livore degli Orchi. Come i loro cavalieri, le bestie posseggono grande astuzia, oltre ad un istinto predatorio perfettamente affinato. Si dice che quando un Warg fiuti l'usta non ci sia più scampo. Non importa dove ci si nasconda o quanto lontano si fugga, una volta che la preda è stata messa all'angolo, la sua unica speranza è vibrare un colpo mortale quando la bestia le balza alla gola: non vi è una seconda possibilità. Non sorprende che i Cavalcawarg facciano da avanguardia all'armata di Saruman, lanciando contro i nemici imboscate mortali ed attacchi fulminei.

Мо 6"/14cm 3/5+ 3

# Equipaggiamento Armatura e Warg.

# Opzioni

•	Stendardo	25 punti
•	Giavellotti	.2 punti
•	Arco degli Orchi	1 punto
		4

Scudo...... 1 punto

'All'improvviso una tempesta di ululati eruppe selvaggia e feroce in tutto l'accampamento. Una vasta schiera di Warg si era radunata silenziosa e li attaccava da ogni lato'

Valore in punti: 5



# Orco Guerriero (Orco)

Gli Orchi sono creature perfide, che gioiscono del massacro e della distruzione. Considerati fra le creature più malvagie della Terra di Mezzo, sono codardi e remissivi; alcuni sono assoggettati da Saruman, ma molti di più hanno giurato alleanza principalmente a Sauron e sono stati semplicemente inviati in aiuto della nuova pedina dell'Oscuro Signore. Le loro armi sono rozze e le corazze misere e raffazzonate, ma gli Orchi viaggiano raramente da soli. Quando sono in numero sufficiente possono sopraffare anche l'avversario più prode.

6"/14cm 3/5+ 3

# Equipaggiamento Armatura.

# Opzioni

1	
Stendardo	25 punti
Arco degli Orchi	1 punto
Scudo	1 punto
Lancia	1 punto
Arma a due mani	1 punto
	Stendardo



# Ruffiano (Uomo)

La Marmaglia di Sharkey è una violenta banda di briganti. Originari delle terre intorno ad Isengard, sono Uomini crudeli che partecipano alle sue attività di loro spontanea volontà. I Ruffiani non sono una grande minaccia per le armate dei regni più grandi, ma possono recare danno alle terre più isolate: hanno portato scompiglio a Brea e devastazione alla Contea. Prima della fine della Guerra dell'Anello, bisognerà fare i conti con questi sgherri.

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

# Valore in punti: 4

#### **Opzioni**

•	Arco	1	punto
•	Frusta	1	punto

Frusta. Una frusta viene considerata un'arma da lancio con gittata 2"/4cm e Forza 1.







Gli Uruk-hai impiegano una macchina da guerra, chiamata Balista d'Assalto, per innalzare e fissare in sicurezza scale contro le mura nemiche. Questo marchingegno lancia un enorme rampino contro le fortificazioni avversarie; poi issa in posizione le scale d'assedio, di modo che gli Uruk-hai possano assaltare i bastioni con facilità.

	Forza	Difesa	Punti Demolizione
Balista	(9)	10	4

#### Serventi

Una Balista d'Assalto di Isengard ha tre Uruk-hai Guerrieri serventi con armatura pesante.

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

#### Opzioni

•	oruk-nai capitano ingegnere	Junu
	Costruzione superiore15	
•	Proiettili infuocati10 J	ounti

Servente addizionale...... 10 punti ciascuno

#### Regole speciali

Sollevare le Scale! La Balista d'Assalto può tentare di sollevare una scala a pioli sui bastioni nemici durante la fase di Tiro. Per utilizzarla, il giocatore deve prima scegliere un qualsiasi punto degli spalti che si trovi entro la gittata e la linea di vista di almeno uno dei serventi e della macchina stessa. Tira normalmente per Colpire: se il colpo va a segno, il rampino ha raggiunto il punto prescelto e si è agganciato; se invece la macchina manca il tiro, non vi sono ulteriori effetti. Quando il rampino colpisce, una singola scala d'assedio che si trova entro 6"/14cm dalla base del muro al di sotto del punto scelto come bersaglio viene innalzata e spostata subito in avanti. Tutti i modelli che portano la scala la lasciano andare. Uno qualsiasi di tali modelli può aggrapparsi alla cima della scala e arrampicarsi mentre viene issata. Quest'ultimo viene considerato alla stregua di un modello che è salito in cima alla scala in quel turno.

Colpo Penetrante. Il proiettile, se diretto su un Bersaglio sul Campo di Battaglia, può in teoria mietere molte vittime. Il modello bersaglio subisce un colpo con la Forza della Macchina d'Assedio, viene Scaraventato a Terra e scagliato a 2D6"/4D6cm in direzione opposta ad essa. Qualsiasi altro modello sulla traiettoria della vittima subisce un singolo colpo a Fo6 e viene Scaraventato a Terra se la sua Forza è 5 o meno. Se il modello scagliato colpisce un ostacolo o un Bersaglio d'Assedio, si ferma immediatamente e gli infligge un solo colpo a Fo6.

# Squadra di Demolizione degli Uruk-hai (Uruk-hai)

Valore in punti: 80



La diavoleria di Saruman ha creato una carica esplosiva in grado di distruggere mura e fortificazioni. Portata in battaglia da una squadra di Uruk-hai, ogni carica viene posizionata e azionata nel punto in cui causerà il massimo danno.

#### Composizione

Una Squadra di Demolizione degli Uruk-hai consta di due Uruk-hai Guerrieri (vedi pagina 21), un Uruk-hai Berserker (vedi pagina 21) con un tizzone arroventato e una carica da demolizione il cui profilo è indicato sotto.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C
0	-	-	7	-	3	-

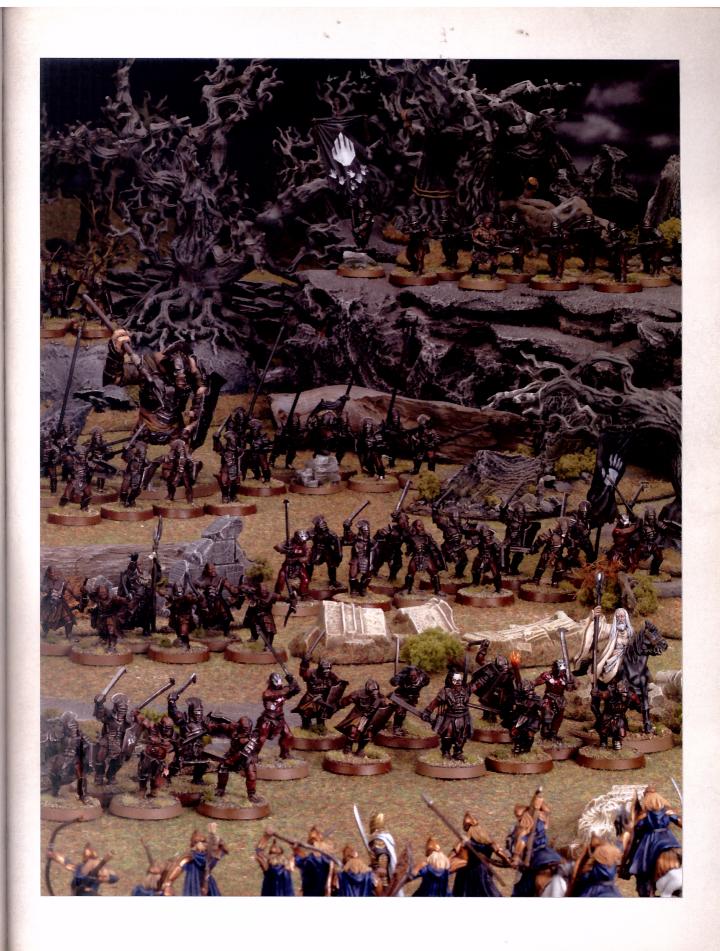
#### **Opzioni**

• Uno o entrambi gli Uruk-hai Guerrieri possono avere un tizzone arroventato se non hanno scudi.......... 1 punto per modello

Tizzoni arroventati. Un modello con tizzone arroventato non può usare eventuali armi a due mani. Se un modello con tizzone arroventato viene ucciso, il tizzone si spegne smarrendosi nel caos della battaglia. Le regole dei tizzoni arroventati sono trattate nella sezione della Fortezza di Isengard del regolamento.

## Regole speciali

Furia Alchemica. Le regole per far detonare le cariche da demolizione sono trattate nella sezione della Fortezza di Isengard del regolamento.



# HARAD E UMBAR

Gli Haradrim arrivano dalle lande più a sud della Terra di Mezzo, dove il paesaggio è dominato da pianure infestate da serpenti e aridi deserti. In questo crudele regno, l'anarchia viene controllata solo dalla spietatezza degli inflessibili comandanti. Qui i conflitti sono naturali come respirare, con schiere di tribù nomadi che lottano per il controllo delle antiche cittadelle di pietra che si ergono dalle nude distese come denti rotti.

Gli abitanti del sud sono Uomini crudeli: i loro cuori sono induriti dal peso di un corso storico sanguinoso ed il loro destino è irrevocabilmente vincolato a quello di Sauron. Le vaste armate dell'Harad sono completamente legate all'Oscuro Signore, non dall'adorazione, ma dalla strenua e continua inimicizia con Gondor. Essa risale a tempi antichi, quando i númenóreani estesero il proprio potere sui regni meridionali, anche se gli Haradrim restarono sempre una popolazione incivile e barbarica, per lungo tempo associata ad azioni di indicibile crudeltà.

Seppur governata dalla città costiera di Umbar, l'Harad è una regione troppo vasta per poter essere controllata da un singolo luogo. È perciò divisa in svariati regni minori, con una dozzina di re tribali e capi che eseguono la volontà dei signori di Umbar. Sebbene alleati con Sauron, questi si attengono soltanto ai propri scopi, ma temono l'Oscuro Signore abbastanza da non sfidarlo. L'antica e un tempo orgogliosa città númenóreana di Umbar è ora trascinata nella corruzione e assoggettata ai suoi perfidi governanti. Il suo popolo è composto da genti dell'Harad e númenóreani corrotti, miscuglio di sangue amaro che ha prodotto una razza gretta e perversa.

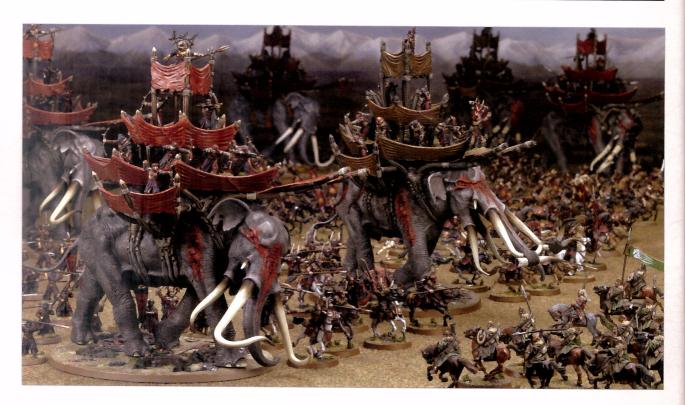
Ad Umbar è ormeggiata una flotta di navi pirata, i cui Corsari sono fra i più esperti e temuti marinai della Terra di Mezzo. Predoni consumati, essi attaccano solo per seminare il terrore nei cuori nemici e saccheggiare tutto ciò che possono prima di ritirarsi. Lungo la costa di Belfalas probabilmente non esiste un solo villaggio che non abbia subito le loro scorrerie e decine di insediamenti in rovina testimoniano la frequenza e la spietatezza di tali attacchi.

Al comando dei Signori di Umbar si sono radunati migliaia di Haradrim Guerrieri, con l'ulteriore rinforzo dei mercenari del Lontano Harad. È volontà di Sauron che l'Orda del Serpente marci sulle regioni meridionali di Gondor, mentre Mordor attacca da nord e da est. Le forze dell'Harad e di Umbar vedranno Gondor bruciare.

# L'Aculeo dello Scorpione

Le armate dell'Harad sono note per l'effetto devastante delle nere nubi di frecce scagliate verso il nemico.

Se la tua forza (o un contingente alleato alla tua forza) contiene solo Guerrieri dalle scelte seguenti, il suo limite di archi è 1/2 invece del normale 1/3: Haradrim Guerrieri, Haradrim Predoni, Guardie del Serpente, Cavalieri del Serpente, Guardie di Abrakhân e Guardiani di Kârna.



# Eroi dell'Harad e di Umbar

# Il Traditore (Spirito, Spettro dell'Anello)

Valore in punti: 120

Il Nazgûl noto come il Traditore fu maledetto parecchio tempo fa per essersi sottomesso al dominio di Sauron. Esso è spinto da un odio che non conosce confini, anche verso se stesso: non c'è infatti nulla di più esecrabile di un traditore. Di tutti gli Spettri dell'Anello, è uno dei più disprezzabili fra i luogotenenti di Sauron, poiché persino l'Oscuro Signore di Mordor accorda controvoglia fiducia a chi volta così rapidamente le spalle alla propria stirpe.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	P	٧	F
6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	2	14	2

# **Equipaggiamento** Armatura pesante.

# Opzioni

•	Creatura Alata cornuta	75 punti
0	Creatura Alata bardata	70 punti
•	Creatura Alata	50 punti
0	Cavallo bardato	15 punti
0	Cavallo	10 punti



# Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Il Flagello dei Re. Quando il Traditore colpisce un modello in combattimento, ma non ferisce, deve ripetere il tiro di dado.

Signore dei Veleni. Tutti i modelli con le regole speciali Frecce Avvelenate, Dardi Avvelenati o Lame Avvelenate entro 6"/14cm dal Traditore devono ripetere i tiri per Ferire falliti pari a 1 o 2, non solo 1.

Messaggero del Male. Tutti i modelli del Bene entro 12"/28cm dal Traditore subiscono una penalità di -1 al proprio valore di Coraggio (nota che questo non è cumulativo con altre regole che conferiscono simili penalità).

La Volontà del Male. Durante la partita questo modello deve cedere 1 punto Volontà alla fine della fase di Combattimento se è stato ingaggiato in combattimento. Nota che se il modello è a contatto di basetta con un nemico deve combattere: non può scegliere di non farlo! Quando il modello ha Volontà pari a 0 viene bandito e rimosso come perdita.

Un Eroe che indossa l'Anello non è invisibile a questo modello come lo è per gli altri. Inoltre, questo modello non deve cedere Volontà se è in combattimento contro un modello che indossa l'Anello, nemmeno se si tratta di un combattimento multiplo con altri nemici coinvolti.

# Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Prosciuga Coraggio	12"/28cm	3+
Obbligo	12"/28cm	4+
Mesmerismo	12"/28cm	4+
Dardo Nero	12"/28cm	5+
Esaurisci Volontà	12"/28cm	5+

# Creature Alate (Mostri)

Le Creature Alate sono mostri brutali che dimorano fra le vette delle Montagne d'Ombra, cacciando chiunque si avvicini. Solo il terrore di un Nazgûl può domare una tale cavalcatura.

	Mo	M Fo	D	Α	Fe	C
C. Alata bardata	12"/28cm	5/5+ 6	7	2	3	3
Creatura Alata	12"/28cm	5/5+ 6	6	2	3	3
C. Alata cornuta	12"/28cm	5/5+ 7	6	2	3	3

## Regole speciali

**Volo.** Le Creature Alate possono sorvolare qualunque modello o terreno senza penalità.

Selvaggia. Se lo Spettro dell'Anello che cavalca la Creatura Alata viene ucciso o smonta, la creatura fallisce automaticamente il proprio test di Coraggio e fugge dal tavolo.





Come per tutti i Nazgûl, il passato del Cavaliere di Umbar è ammantato di mistero. Tuttavia. se le voci sono fondate, un tempo fu un re númenóreano che governò le terre meridionali prima dell'Ultima Alleanza. Qualunque sia la verità, l'abilità del Cavaliere di Umbar con la spada è indubbia: innumerevoli guerrieri sono periti sotto la sua lama. Si dice che esso sia all'altezza di qualungue mortale, in grado di usare contro di lui i suoi stessi punti di forza.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	P	٧	F
6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	3	14	2

# Equipaggiamento

Armatura della Terra Divisa. Il Cavaliere di Umbar perde un punto Volontà per essere stato in combattimento soltanto se perde tale combattimento (per esempio, se non vince il tiro per determinare quale fazione assesti colpi nel combattimento).

### **Opzioni**

- C. Alata cornuta (vedi pagina 27)... 75 punti • C. Alata bardata (vedi pagina 27)..... 70 punti • Creatura Alata (vedi pagina 27) ..... 50 punti
- Cavallo bardato ...... 15 punti

# Regole speciali Terrore. Vedi regolamento.

Simulazione di Combattimento. All'inizio della fase di Combattimento, il Cavaliere di Umbar può scegliere di usare i valori di Maestria, Forza e/o Attacchi dell'avversario invece dei propri. Non è obbligato ad assumerne tutte le caratteristiche; può per esempio limitarsi al valore di Maestria.

Messaggero del Male; La Volontà del Male. Vedi la voce del Traditore a pagina 27.

# Poteri magici

_	Gittata	Tiro di dado
Prosciuga Coraggio	12"/28cm	3+
Mesmerismo	12"/28cm	4+
Dardo Nero	12"/28cm	5+
Obbligo	12"/28cm	5+
Esaurisci Volontà	12"/28cm	5+





# Suladân, il Lord Serpente (Uomo)

Suladân, generale dell'Orda del Serpente e comandante supremo delle armate dell'Harad, era un capo già noto quando si avventurò fra le rovine di Kârna per trovare la spada del Re Mardat. Fu questo monarca, noto come il Lord Serpente, ad unire un tempo l'Harad contro le forze di Gondor; Suladân riteneva che il ritrovo della lama lo rendesse erede del titolo e dell'autorità di Mardat. Da allora, il nome del Lord Serpente risuona ancora in tutta la landa, crescendo d'importanza ad ogni vittoria.

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

# Valore in punti: 90

Valore in punti: 90

# Equipaggiamento Armatura.

# Opzioni

# Regole speciali

Frecce Avvelenate. Il modello ripete i tiri per Ferire pari a 1 con gli attacchi da tiro.

Autorità. La gittata del tiro Resistere! di Suladân è di 12"/28cm.



# Hâsharin (Uomo)

I dispotici signori che governano l'Harad esercitano la propria volontà tramite gli Hâsharii, un ordine fondato nel nome di Sauron la cui base è la fortezza di Hsar Karnakh. Sfidare gli Hâsharii porta inevitabilmente alla morte, per pubblica esecuzione o per un pugnale nella schiena. Sul campo di battaglia essi agiscono come assassini, stanando i comandanti nemici e trucidandoli con lame avvelenate.

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

# Equipaggiamento

Pugnali da lancio e cerbottana (vedi sotto).

# Regole speciali

La Rovina dei Re. Un Hâsharin ripete i tiri per Ferire falliti.

**Incedere Furtivo.** Un Hâsharin viene sempre considerato indossare un mantello elfico.

**Agilità Eccezionale.** Un Hâsharin non può mai essere Intrappolato finché è in piedi.



# EQUIPAGGIAMENTO DELL'HARAD E DI UMBAR

#### Cerbottana

Le cerbottane delle terre meridionali sono precise e micidiali; possono sparare dardi dal veleno letale a distanze considerevoli.

Una cerbottana è un'arma da tiro con gittata 12"/28cm e Forza 2. Per tirare nella seguente fase di Tiro, un modello deve rinunciare a metà del movimento durante la fase di Movimento.

# Cammello da guerra

I cammelli da guerra del Lontano Harad sono bestie riottose, piegate controvoglia dal pungolo del cammelliere.

Mo M Fo D A Fe C Cammello da g. 10"/24cm 0 4 4 0 1 2

Trafigge. Quando un modello in arcione a un cammello da guerra carica, il cammello infligge un singolo colpo a Forza 4 a un modello nemico a contatto di basetta appena portata a termine la carica.

# Lancia da guerra

Queste armi in asta dalla grande lama sono più leggere delle lance impiegate in altre terre: sono adatte tanto al combattimento in sella quanto a piedi.

Una lancia da guerra segue le regole di una lancia da cavalleria se il portatore è in arcione e di una lancia se il portatore è a piedi.



Valore in punti: 115

Valore in punti: 60



Dalamyr, una famigerata figura nella terra dell'Harad, è da molti anni uno degli ammiragli più importanti. Nonostante stia invecchiando, il suo potere e la sua influenza nell'ingarbugliata politica della città sono considerevoli e ciò è parzialmente dovuto alle sue abilità di Hâsharin, il misterioso ordine dei micidiali assassini haradrim. Si tratta di un temibile avversario anche oltre i confini delle terre meridionali: dovunque appaiano le nere vele della sua ammiraglia, l'Averla, la morte non è lontana.

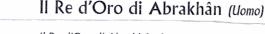
Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
6"/14cm	5/3+	4	4	3	2	4	1	1	3

# Equipaggiamento Pugnali da lancio.

Regole speciali

La Rovina dei Re; Agilità Eccezionale; Incedere Furtivo. Vedi la voce dell'Hâsharin a pagina 29.

Bombe Fumogene. Si tratta di armi da lancio con Forza 1. Se viene colpito e non ucciso, il bersaglio deve spendere un punto Volontà o venire intontito per il resto del turno dalla dirompente esplosione, esattamente come se fosse soggetto al potere magico Mesmerismo. Quando Dalamyr ottiene un 1 per Colpire con Bombe Fumogene, ha esaurito le scorte e non può più usarle per il resto della battaglia.



Il Re d'Oro di Abrakhân è un mercante sovrano spinto dall'avarizia. A differenza degli altri monarchi degli Haradrim, nutre poco odio per le genti di Gondor e vede più profitti nei traffici illeciti che nel conflitto aperto. Ciononostante, il Re teme l'Oscuro Signore, per cui l'Armata d'Oro di Abrakhân marcia verso il Pelennor nel nome di Sauron.

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

Il Re d'Oro e i suoi portatori sono rappresentati da un singolo modello con il profilo combinato mostrato sopra: le parti non possono essere attaccate o ferite separatamente. Quando il Re d'Oro è ridotto a 0 Ferite o rimosso altrimenti come perdita, rimuovi dal gioco l'intero modello. Considera l'area entro 1"/2cm dalla basetta di ciascun servitore come zona di controllo del Re d'Oro.

# Equipaggiamento

Arma a due mani. Il trono del Re d'Oro conta anche come stendardo, nonostante non impacci per nulla il Re d'Oro: egli non subisce la penalità di -1 nel portarlo.

# Regole speciali

Fendente! Il Re d'Oro non subisce la penalità di -1 per brandire un'arma a due mani.

Ricco Oltre Ogni Dire. La tentazione del denaro può cambiare la fedeltà di un uomo. Il Re d'Oro può spendere qualsiasi numero di punti Volontà se un Eroe nemico effettua un test di Coraggio entro 12"/28cm da esso. Il Coraggio del nemico è ridotto di 1 per ogni punto Volontà così speso dal Re d'Oro. Nota che il Re d'Oro può attendere che vengano tirati i dadi per il test di Coraggio prima di decidere se spendere o meno punti Volontà. Se entrambi i giocatori desiderano alterare il risultato, devono scegliere in segreto di quanto lo vogliono modificare (partendo da un minimo di 1) e rivelarlo simultaneamente.



# Haradrim Re (Uomo)

Sebbene l'Harad sia ora irrevocabilmente sotto il dominio dei corrotti signori di Umbar, il sangue reale scorre ancora in alcuni possenti individui. Questi uomini sono i più grandi condottieri degli haradrim, combattenti astuti e feroci che lottano per portare prestigio alla famiglia ed aumentare le proprie ricchezze.

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

# Equipaggiamento

Armatura.

# Opzioni

•	Cavallo10 punti
•	Arco5 punti
•	Lancia da guerra (vedi pagina 29)5 punti
	Lancia

#### Regole speciali

Frecce Avvelenate. Il modello ripete i tiri per Ferire pari a 1 con gli attacchi da tiro.

# Haradrim Capo (Uomo)

Gli Haradrim Capi sono i condottieri delle proprie tribù, con status diversi a seconda della quantità di terra e di uomini che controllano. Essi si curano poco della politica e delle battaglie del mondo esterno, ma quando si avvia una grande guerra, basta la promessa della gloria per attirarli in battaglia, come uccelli saprofagi su una carcassa.

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

# Valore in punti: 45

Valore in punti: 60

Valore in punti: 50

Valore in punti: 45

# Equipaggiamento Armatura.

# Opzioni

•	Cavallo10 punti
•	Arco
•	Lancia da guerra (vedi pagina 29)5 punti
•	Lancia 1 punto

# Regole speciali

**Frecce Avvelenate.** Il modello ripete i tiri per Ferire pari a 1 con gli attacchi da tiro.



# Haradrim Sorvegliante (Uomo)

Non tutti gli Haradrim marciano in battaglia di propria volontà: ad alcuni serve un piccolo incoraggiamento da parte dei Sorveglianti. Tali individui incarnano la barbara crudeltà di questo popolo e godono nell'inculcare la disciplina con il secco schiocco della sferza.

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

# Equipaggiamento

Armatura e frusta (arma da lancio con gittata 2"/4cm e Forza 2).

# Regole speciali

Fruste dei Padroni. Ogni volta che un Sorvegliante o un Eroe del Male entro 6"/14cm da esso tenta un'azione eroica, tira un D6. Con un risultato di 4+, non c'è bisogno di spendere un punto Possanza: l'azione è gratuita.



# Corsaro Capitano (Uomo)

Gli uomini che arrivano al comando di una nave corsara sono i più spietati della flotta. Tali Capitani devono reprimere col pugno di ferro le sfide provenienti dai loro stessi ranghi: ogni Corsaro sogna infatti le ricchezze possedute dal comandante del vascello e pochi sono lenti a cogliere l'opportunità quando si profila.

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

# Equipaggiamento

Pugnali da lancio.

# **Opzioni**

_	F=10	
•	Arco	5 punti
•	Balestra	5 punti
•	Scudo	5 punti
•	Arma a due mani	5 punti



# Corsaro Nostromo (Uomo)

Sulla nave la disciplina è affidata ai Nostromi della flotta, luogotenenti che impongono l'ordine con la forza bruta. La relazione fra un Capitano e il suo Nostromo generalmente non è semplice: benché il primo incarichi il secondo di tenere in riga la ciurma, sa benissimo che quello stesso uomo vorrebbe la nave per sé.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	V	F
6"/14cm	4/4+	4	4	2	2	3	0	0	1

# Equipaggiamento

Pugnali da lancio.

## Opzioni

•	Arco	.5 punti
•	Balestra	.5 punti
•	Scudo	.5 punti
•	Arma a due mani	.5 punti
	Lancia	1 nunta

# Regole speciali

**Grido di Comando.** Tutti i Corsari e i Corsari Capitani considerano il Nostromo uno stendardo.



အက် ငှီကာန်ထွားမှုတို့ မို့ကာရိုက်ပြေး မို့ကာရိုက်ပြေးမှုတို့ ငိုကာန်ထျားကြေး ငိုကာန်ထွားမှုတို့ ငိုကာန်ထွားမှုတို့ မို့ကာန်ထွားမှုတို့ မို့ကောင်မှုတို့ မို့ကောင်မှုတို့ မို့ကောင်မှုတို့ မို့ကောင်မှုတို့ မို့ကောင်မှုတို့ မို့ကောင်မှုတို့ မို့ကောင်မှုတို မို့ကောင်မှုတို့ မို့ကေသို့ မို့ကောင်မှုတို့ မို့ကောင်မှုတို့ မို့ကောင်မှုတို့ မို့ကေသို့ မို့ကောင်မှုတို့ မို့ကောင်မှုတို့ မို့ကေသို့ မို့ကေသို့ မို့ကောင်မှုတို့ မို့ကေသို့ မို့ကေသို့ မို့ကောင်မှု မို့ကေသို့ မို့ကောင်မှုတို့ မို့ကေသို့ မို့

# Mûmak da Guerra dell'Harad (Mûmak, Mostro)

Valore in punti: 275

Spesso gli eserciti dell'Harad fanno uso dei Mûmakil, smisurate bestie da guerra addestrate dai misteriosi Mahûd. Queste creature colossali portano in groppa una portantina da guerra di vimini e cuoio, piattaforma dalla quale Mahûd e Haradrim possono sovrastare la battaglia ed usare archi e cerbottane con effetti letali. Il Mûmak è quasi implacabile una volta che inizia a caricare, spazzando via i nemici come bambole rotte. Solo l'abilità di un valoroso Eroe o una precisa raffica di frecce può porre fine alla minaccia del Mûmak.

	Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C
Mûmak	*	4/5+	9	7	3	10	2
Howdah	-	-	-	9	_	5	_



# Equipaggio

Il Mûmak è governato da un Haradrim Capo con lancia (senza costi addizionali). Questi è il capitano della banda da guerra e il Mûmak da Guerra è la sua cavalcatura.

Opzioni (vedi pagina 34 per dettagli)	
Pelle grinzosa	40 punti
Mahûd Capo Soggiogatore	25 punti
Funi	25 punti
Pessimo carattere	20 punti
Rocce!	20 punti
Sigilli di sfida	20 punti

# Regole speciali

**Presenza Incombente**. I Mûmakil incutono Terrore. Un Mûmak conta come stendardo per i modelli amici (ma non per se stesso!).

Armi sulle zanne ......20 punti

Impavido! Il Mûmak e tutti i modelli nella sua howdah superano automaticamente i test di Coraggio quando l'armata è in Rotta. Il Mûmak supera sempre i test di Coraggio quando carica una creatura che incute Terrore.

# Schieramento

Equipaggio. Fino a 12 modelli della banda da guerra del Mûmak possono essere schierati nell'howdah come equipaggio, a condizione che appartengano al seguente elenco: Haradrim Guerrieri, Guardie del Serpente, Guardiani di Kârna, Mahûd Guerrieri, Mezzi Troll del Lontano Harad.



<u>ထြားကြောင့် မြောင်းထုထြား မြောင်းထုတ် မြောင်းထုတ် မြောင်းကြောင်းကြောင်းကြောင်း မြောင်းထျားကြောင့် မြောင်းထုထ</u>ာ

Inoltre il Comandante deve essere schierato in cima alla portantina. Due modelli possono essere schierati subito sotto: Otto modelli possono essere schierati al livello inferiore ed un modello può essere schierato in ogni gerla.

# Fase di Movimento

Corpo Imponente. I Mûmakil non possono superare ostacoli più alti di 2"/4cm, né possono saltare, arrampicarsi, sdraiarsi o difendere barriere. Non possono avanzare su terreni accidentati, tuttavia possono guadare le acque (tra cui paludi, fiumi ecc).

Muovere l'equipaggio. L'equipaggio può muoversi nell'howdah, può salire/scendere da un livello all'altro, come descritto nel regolamento. I modelli nell'howdah non possono sdraiarsi, se Scaraventati a Terra si alzeranno il più velocemente possibile per evitare di essere scherniti dai propri compagni. I modelli schierati nell'howdah non possono andarsene volontariamente finché il Mûmak è in vita.

Il Comandante. Finché il Comandante è sul Mûmak, qualsiasi Movimento Eroico egli possa dichiarare influenzerà la bestia, nonostante la basetta del Mûmak si trovi a più di 6"/14cm dal Comandante. Il Mûmak non viene mai influenzato dai Movimenti Eroici dichiarati da Eroi ad eccezione del proprio Comandante. Se quest'ultimo viene ucciso, un altro modello nell'howdah può diventare il nuovo Comandante. Da quel momento in poi non potrà effettuare attacchi da tiro e dovrà salire alla posizione in cima il più velocemente possibile.

Poteri magici e il Mûmak. Il Mûmak è immune agli effetti dei poteri magici Mesmerismo, Immobilizzamento, Comando e Obbligo, o comunque qualsiasi altro potere magico o abilità che gli impedirebbero di muoversi normalmente. Ad ogni modo, questi incantesimi possono essere diretti contro il modello che controlla il Mûmak: in questo caso la bestia ne è influenzata.

Una Folata Magica può infliggere danni al Mûmak o all'howdah, ma non può muoverli. Se un modello nell'howdah viene colpito da una Folata Magica, viene normalmente danneggiato, ma non viene mosso. Invece, il giocatore che lo controlla tira un D6. Con 1-3 il modello viene Scaraventato a Terra nell'howdah. Con 4-6 il modello cade sul terreno sottostante e subisce i danni della caduta (vedi 'Il Mûmak e i danni').

\*Calpestamento. Quando vuoi spostare il Mûmak, ruota la basetta sul posto, 'puntando' nella direzione nella quale desideri spostarlo. Mentre lo ruoti, il Mûmak può toccare modelli o elementi scenici. Nel caso siano modelli, toglili di mezzo usando la via più breve. Nell'eventualità di elementi scenici, muovi il Mûmak del minimo necessario per completare la rotazione.

Dopo che il Mûmak è stato 'puntato', muovi il modello in avanti di un massimo di 8"/20cm in linea retta, ignorando le zone di controllo dei modelli nemici. Se il Mûmak entra a contatto con uno o più modelli mentre avanza, li Calpesterà, infliggendo automaticamente tre colpi a Forza 9 ad ogni modello. I modelli di Cavalleria subiscono tre colpi contro il cavaliere e tre contro il destriero. Se il Cavaliere sopravvive ed il destriero muore, egli viene disarcionato e, dopo aver tirato sulla tabella del Disarcionamento, posizionato a contatto di basetta con il Mûmak. Se il destriero sopravvive e il cavaliere no, la cavalcatura viene rimossa come perdita.

Se un modello a contatto con il Mûmak viene ucciso dal Calpestamento, la bestia può continuare a muoversi. Il Mûmak Calpesterà tutti gli altri modelli sul proprio tragitto fino a che non termina il proprio movimento di 8"/20cm oppure non riesce a uccidere un nemico. Se un modello nemico sopravvive al Calpestamento, il Mûmak si ferma (esattamente come farebbe un modello in carica) e lo combatte come al solito durante la fase di Combattimento.

Se il Mûmak si porta a contatto di basetta con un modello amico, il giocatore che lo controlla può scegliere se Calpestarlo per continuare a muoversi nel caso in cui il Mûmak riuscisse ad uccidere il modello, o fermarsi.

Se il Mûmak si porta a contatto con una fortificazione, infligge tre colpi a Forza 9, ma se la fortificazione ha Difesa 9 o 10 anche il Mûmak subirà tre colpi a Forza 9.

Se il nemico ottiene l'iniziativa e carica il Mûmak, può bloccarlo ed impedirgli di muoversi normalmente.

#### Fase di Tiro

Tirare sul Mûmak. Tutti i modelli schierati nell'howdah, il Mûmak e l'howdah stessa vengono considerati Bersagli sul Campo di Battaglia separati, dunque possono essere presi di mira liberamente da poteri magici, attacchi da tiro ecc. Nota che i colpi delle Macchine d'Assedio o delle salve di frecce che deviano dall'equipaggio o dall'howdah possono sempre essere assegnati al Mûmak e viceversa, nonostante la basetta del Mûmak si trovi a più di 6"/14cm.

Nota che i modelli con armi da lancio possono scegliere se scagliare le armi contro l'howdah o contro i suoi occupanti prima di completare la carica contro il Mûmak.

Tirare dal Mûmak. I modelli nell'howdah non vengono considerati parte del combattimento se il Mûmak sta combattendo, quindi non sono coinvolti nel corpo a corpo e sono liberi di tirare se lo desiderano. I modelli nell'howdah possono tirare indipendentemente dalla distanza percorsa dal Mûmak (misura la gittata dal modello che tira), sempre che essi non si siano mossi di più della metà del proprio Movimento o non si siano arrampicati.

# Il Mûmak in combattimento

Forza Inarrestabile. Se un Mûmak in carica vince un combattimento, tutti gli avversari vengono Scaraventati a Terra (anche le Cavalcature Mostruose).

Oggetto Inamovibile. Un Mûmak non può essere Scaraventato a Terra (anche da altri Mûmakil!) o essere mosso in altro modo contro la propria volontà, inoltre non retrocede se perde un combattimento, i suoi nemici devono sempre arretrare, anche se vincono! Come risultato di ciò, un Mûmak non può mai essere Intrappolato.

# ll Mûmak e i danni

Ferire il Mûmak. Se il Mûmak viene ferito, c'è una possibilità che Fugga Rovinosamente nel turno successivo (vedi in basso). Se il Mûmak viene ucciso, l'equipaggio subisce danni da caduta, un colpo addizionale a Forza 9 e, se sopravvive, viene spostato a contatto di basetta con il Mûmak. Una volta risolto il fato dell'equipaggio, rimuovi il Mûmak.

Fuga Rovinosa! Ogni volta che un Mûmak subisce una Ferita, il modello che lo controlla (o il Mûmak stesso, se tutti gli Haradrim sono morti) deve effettuare un test di Coraggio. Allo stesso modo, deve essere effettuato un test di Coraggio all'inizio

della fase di Movimento del Male se non rimangono modelli nell'howdah. Se uno qualunque di questi test dovesse fallire, il Mûmak Fuggirà Rovinosamente all'inizio della successiva fase di Movimento del Male, dopo la risoluzione di tutti i Movimenti Eroici (non Fuggirà Rovinosamente se è stato caricato).

Quando un Mûmak Fugge Rovinosamente segue tutte le regole normali, con due eccezioni: deve sempre muoversi dell'intera distanza e la sua direzione di movimento viene determinata dal giocatore del Bene, non da quello del Male! Quando il giocatore del Bene sceglie la direzione del Mûmak, egli potrebbe indirizzarlo in modo che Calpesti i modelli del Bene, può anche dirigerlo fuori dal tavolo se lo desidera, nel qual caso il Mûmak conta come perdita.

Se un Mûmak Fugge Rovinosamente addosso ad un altro, entrambi gli animali subiscono tre colpi a Forza 9, ma le loro howdah rimangono integre.

Nel turno in cui il Mûmak Fugge Rovinosamente, i modelli nell'howdah non possono muoversi o tirare, cercano solo di sopravvivere! Inoltre, alla fine della Fuga Rovinosa, il giocatore del Male deve tirare un D6 per ogni modello nell'howdah: se si ottiene un 1, il modello precipita al suolo, subendo un normale danno da caduta.

Alla fine della fase di Movimento, il Mûmak torna sotto il controllo del giocatore del Male.

Distruggere l'Howdah. Se l'howdah è ridotta a 0 Ferite, essa viene distrutta e l'equipaggio precipita, tutti i membri subiscono danni da caduta. I modelli che sopravvivono vengono posizionati a contatto di basetta con il Mûmak.

# Dotazioni del Mûmak

Puoi dotare qualsiasi Mûmak da Guerra dell'Harad del tuo esercito con qualunque delle seguenti opzioni, o anche con tutte. Se hai acquistato una o più opzioni per il tuo Mûmak da Guerra, devi spiegare bene all'avversario quali siano prima dell'inizio della partita.

Pelle grinzosa. Questo Mûmak è dotato di una pelle eccezionalmente spessa e dura.

Il Mûmak ha Difesa 8, invece di 7.

Funi. L'howdah del Mûmak è dotata di varie funi che permettono all'equipaggio di scendere dalla bestia se fosse necessario.

Qualsiasi modello nell'howdah può provare a scendere dal Mûmak nella fase di Movimento, dopo che il Mûmak si è mosso.

Invece di effettuare un test di Scalata, tira un D6 per ogni modello che prova a scendere. Se il risultato è 1, lo sfortunato perde la presa e precipita sul suolo sottostante, subendo i danni da caduta. Con qualsiasi altro risultato, lo sbarco riesce perfettamente. Posiziona il modello a contatto di basetta con il Mûmak, il più vicino possibile alla posizione che occupava nell'howdah. Se non puoi posizionarlo a contatto di basetta con il Mûmak, il modello resta nell'howdah e non può scendere in questo turno.

I modelli che scendono possono usare il movimento per caricare in combattimento (sebbene debbano effettuare gli eventuali test di Terrore prima di quelli per cadere). I modelli che riescono a scendere non possono effettuare attacchi da tiro nello stesso turno. Pessimo carattere. Alcuni Mûmakil non vengono mai completamente ammaestrati e si ribellano alla propria schiavitù ad ogni occasione. Questo temperamento malevolo li rende bestie davvero temibili in combattimento, ma riduce il controllo che i padroni possono esercitare.

Il Mûmak ha il proprio valore di Attacchi aumentato a 4. I test di Coraggio effettuati per determinare se la creatura Fugga Rovinosamente o meno subiscono una penalità di -1.



Mahûd Capo Soggiogatore. Alcuni Mahûd sacrificano le proprie abilità di combattenti per migliorare la padronanza dei possenti Mûmakil. Questi Capi Soggiogatori difettano della selvaggia rudezza di un Mahûd Guerriero forgiato da anni di combattimenti corpo a corpo, ma l'influenza che esercitano sulle enormi bestie pachidermiche del sud è incredibile a dirsi.

Il Capo Soggiogatore indossa un'armatura ed ha il seguente profilo:

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

Il Mahûd Capo Soggiogatore sostituisce, sotto tutti gli aspetti, il Comandante del Mûmak, tranne per il fatto che è sempre posizionato sulla piattaforma biforcuta di legno nella parte anteriore dell'howdah (la posizione in cima all'howdah può essere occupata da un normale Haradrim). In questa posizione, il Mahûd Capo Soggiogatore ha meno copertura dai colpi in arrivo rispetto agli altri modelli nell'howdah. L'howdah conta come ostacolo al tiro nemico solo se parte di essa è posta fisicamente fra colui che tira ed il Capo Soggiogatore.

Rocce! Nell'howdah del Mûmak vengono tenuti pezzi di macerie e pietre affinché l'equipaggio possa lanciarli sul nemico.

I modelli nell'howdah, se non si muovono, possono effettuare un attacco da tiro a Forza 6 con una gittata di 8"/20cm.

Sigilli di sfida. Molte tribù haradrim e mahûd adornano i propri Mûmakil e howdah con sigilli e rune primitive. Non si può dire con certezza se gli dei prestino attenzione a queste offerte, ma le pitture da guerra sicuramente infondono coraggio nell'equipaggio della bestia.

I modelli nell'howdah possiedono la regola speciale Resistenza alla Magia. Inoltre, ogni volta che un modello nell'howdah subisce una ferita, tira un D6. Con 6, la ferita viene ignorata, esattamente come se venisse speso un punto Fato.

Armi sulle zanne. Talvolta gli Haradrim attaccano alle zanne dei Mûmakil punte, paletti di legno ed altri oggetti contundenti per rendere ancora più letale l'assalto.

Un Mûmak con armi sulle zanne infligge 4 colpi a Forza 9 quando Calpesta, invece dei soliti 3.

#### Mahûd Re (Uomo)

Valore in punti: 65

Valore in punti: 50

Sebbene sia raro nella storia dei Mahûd, si narra di individui particolarmente determinati e brutali che riescono a governare non solo una tribù, ma una vasta parte del regno mahûd nel Lontano Harad. Questi Re sono aggressivi e calcolatori, perché mostrare un solo momento di debolezza significa essere sostituiti da altri guerrieri in ascesa.

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

# Equipaggiamento Armatura.

#### Opzioni

- Cammello da guerra (vedi pagina 29).. 10 punti
- Lancia da guerra (vedi pagina 29)....5 punti
- Cerbottana (vedi pagina 29).....5 punti
- Scudo......*5 punti*

#### Regole speciali

**Dardi Avvelenati**. Il modello ripete i tiri per Ferire pari a 1 con gli attacchi da tiro.



## Mahûd Capotribù (Uomo)

Il comando fra i Mahûd è in mano al

sul campo di battaglia riesce ad ispirare

poiché i Mahûd non fanno distinzione)

in favore di un altro più forte.

guerriero più forte e astuto, la cui prodezza

azioni eroiche nei propri seguaci. In realtà, più di una vittoria mahûd va attribuita

all'ostinato rifiuto del Capotribù di darsi per vinto. Tuttavia la tribù (o banda da guerra,

è un concetto piuttosto instabile: i guerrieri abbandonano regolarmente un condottiero

Equipaggiamento Armatura.

#### Opzioni

- Cammello da guerra (vedi pagina 29).....10 punti
- Lancia da guerra (vedi pagina 29).... 5 punti
- Cerbottana (vedi pagina 29)..... 5 punti
- Scudo...... *5 punti*

#### Regole speciali

**Dardi Avvelenati**. Il modello ripete i tiri per Ferire pari a 1 con gli attacchi da tiro.



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



# Guerrieri dell'Harad e di Umbar

## Haradrim Guerriero (Uomo)

Valore in punti: 6

Valore in punti: 11

Valore in punti: 8



Le continue guerre tribali dell'Harad hanno allenato le genti all'arte della battaglia. A seconda della sua influenza, un Capotribù può radunare da qualche decina a parecchie centinaia di questi guerrieri.

La città di Abrakhân è un ragno dal ventre rigonfio, pasciuto da una rete di rotte commerciali. Il governante esige tributi dalle molte carovane che ne usano le strade, mentre i leali (e ben pagati) guerrieri dell'Armata d'Oro ne eseguono le volontà.

Gli Haradrim che dimorano nelle ombre di Kârna sono apprendisti guerrieri che aiutano i Guardiani della città infestata a cacciare con lama e arco i terribili spiriti.

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

#### Equipaggiamento Armatura.

#### **Opzioni**

•	Stendardo25 punti
•	Corno da guerra20 punti
0	Arco
•	Lancia 1 punto
•	Promozione a uno dei seguenti:
	- Guerriero di Abrakhân* 1 punto
	- Guerriero di Kârna**2 punti

- \* I **Guerrieri di Abrakhân** hanno Coraggio 4, invece di Coraggio 3.
- \*\* I Guerrieri di Kârna hanno Tiro 3+, invece di 4+.

#### Regole speciali

**Frecce Avvelenate.** Il modello ripete i tiri per Ferire pari a 1 con gli attacchi da tiro.



## Haradrim Predone (Uomo, Cavalleria)

Tra le tribù haradrim vi sono abili cavallerizzi che vagano sia nel deserto che nella savana, razziando incessantemente i popoli confinanti. I cavalli dell'Harad, sebbene non siano nobili quanto quelli di Rohan, sono veloci e forti, in grado di portare i propri padroni lungo le pianure.

Il governante di Abrakhân impiega molti Predoni come staffette. Come per la fanteria dell'Armata d'Oro, lealtà e dedizione sono comprate a peso d'oro.

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

# Equipaggiamento

Armatura e cavallo.

#### Opzioni

	1		
•	Stendardo	25	punti
	Arco		
•	Lancia da guerra	1 p	unto
	Promozione a Predone		
	di Abrakhân*	1 p	unto

\* I **Predoni di Abrakhân** hanno Coraggio **4**, invece di Coraggio **3**.

#### Regole speciali

Frecce Avvelenate. Il modello ripete i tiri per Ferire pari a 1 con gli attacchi da tiro.



Solo i guerrieri più abili e leali si uniscono ai ranghi della Guardia del Serpente, l'élite delle armate di Suladân. Il Lord Serpente spesso li suddivide nelle armate, unendo alle reclute più selvagge un gruppo di spadaccini esperti.

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

# Equipaggiamento

Armatura e lancia.

#### Regole speciali

Lame Avvelenate. Ogni volta che una Guardia del Serpente cerca di ferire un nemico in combattimento, ma ottiene un 1 per Ferire, deve ripetere il tiro.



द्यान्निक हैं देशन्य विकास के देशन हैं देशन हैं के देशन हैं के देशन हैं देशन है देशन हैं देशन

## Cavaliere del Serpente (Uomo, Cavalleria)

Walore in punti: 13

Suladân vuole colpire velocemente ovunque possa e incoraggia i seguaci a perfezionare le proprie abilità di combattimento in arcione. I Cavalieri del Serpente dell'Harad sono i cavalieri più esperti del Lord Serpente e disperdono i nemici con lance e scimitarre avvelenate. In cambio della loro lealtà, questi guerrieri scelgono per primi le spoglie di guerra, cosa che li rende molto più ricchi dei normali selvaggi dell'armata di Suladân.

Mo M Fo D A Fe C 6"/14cm 4/4+ 3 4 1 1 3 Equipaggiamento

Armatura, lancia da guerra (vedi pagina 29) e cavallo.

Regole speciali

Lame Avvelenate. Ogni volta che un Cavaliere del Serpente cerca di ferire un nemico in combattimento, ma ottiene un 1 per Ferire, deve ripetere il tiro.



## Corsaro di Umbar (Uomo)

I Corsari di Umbar sono spietati tagliagole dotati di una furia più comune fra gli Orchi che fra gli Uomini. Fortunatamente per le genti che abitano le coste della Terra di Mezzo, i loro attacchi sono generalmente brevi: difatti, non riescono a sostenere gli scontri prolungati e fanno ritorno alle navi una volta raccolto bottino a sufficienza.

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

Valore in punti: 7

#### Equipaggiamento Pugnali da lancio.

#### Opzioni



# Corsaro Predone (Uomo)

I Predoni sono individui barbari e assetati di sangue anche per i canoni dei Corsari. Molti capitani riconoscono il valore di tali guerrieri, ma hanno generalmente il buon senso di tenerli incatenati durante la navigazione per evitare 'incidenti' fra l'equipaggio.

Mo M Fo D A Fe C

Valore in punti: 10

# Equipaggiamento Armatura.

'l Corsari ci attaccano! Questo è il colpo di grazia!'

Il Signore degli Anelli



#### Corsaro Balestriere (Uomo)

Molti Corsari portano balestre durante le incursioni ed usano grandi pavesi di legno per coprirsi mentre ricaricano. È comune fra di essi giocare d'azzardo durante la battaglia, con numerose scommesse su chi colpirà quanti nemici e dove.

Mo M Fo D A Fe C 6"/14cm 4/4+ 3 3 1 1 3 Valore in punti: 10

# Equipaggiamento Balestra e pavese.

#### Regole speciali

Pavese. Se colui che porta il pavese non è a contatto di basetta con un modello nemico riceve un bonus di +3 alla Difesa. Se è in combattimento, colui che lo porta può usare le regole per Farsi Scudo, ma non riceve bonus alla Difesa, dato che porta anche una balestra.





Si dice che i Guardiani siano i discendenti dei sacerdoti di Kârna. Sono guerrieri misteriosi, impegnati a tenere i terrificanti Dîmlokhi all'interno delle mura della sventurata città di Kârna. Essi respingono questi spiriti inquieti grazie a continue gesta di prodezza marziale; se non fosse per i loro sforzi, i Dîmlokhi spargerebbero il terrore nelle terre dell'Harad e oltre. La loro missione è della massima importanza, ma nemmeno loro possono ignorare la chiamata della Grande Armata dell'Harad; molti di essi viaggiano quindi a nord, verso le immani stragi dei campi del Pelennor.

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

# Equipaggiamento Armatura.

#### Opzioni

• Arco......1 punto

#### Regole speciali

Resistente alla Magia. Vedi regolamento.

**Frecce Avvelenate.** Il modello ripete i risultati pari a 1 quando tira per Ferire con gli attacchi da tiro.

Nervi d'Acciaio. Quando tenta di caricare un nemico che incute Terrore, un Guardiano di Kârna riceve un bonus di +2 al Coraggio ai fini di tale test.

## Guardia Mercenaria di Abrakhân (Uomo)

Valore in punti: 8



La tradizione delle Guardie Mercenarie risale a prima dei giorni dimenticati di Jilaad, l'originario Re d'Oro di Abrakhân. Si tratta di mercenari fedeli in primo luogo al loro tesoriere, ma il sovrano può pagarli più di una dozzina di Haradrim Capitribù assieme. In virtù di ciò, il governante di Abrakhân gode della loro completa obbedienza.

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

#### Equipaggiamento Arma a due mani.

Regole speciali

Fendente! Le Guardie Mercenarie non subiscono la penalità di -1 per portare un'arma a due mani.



# Númenóreano Nero (Uomo)

Valore in punti: 9



I Númenóreani Neri sono una razza di Uomini che secoli fa strinse una sciagurata alleanza con l'Oscuro Signore di Mordor. Guerrieri esperti, sono annoverati fra i più micidiali e temibili servitori di Sauron.

L'antica città di Umbar fu fondata dai Númenóreani; si dice che i suoi Castellani, schieratisi con Mordor, abbiano ottenuto l'immortalità in cambio della lealtà.

Pare che i Cavalieri Lamavvelenata siano discendenti di assassini e traditori, uomini spregevoli che al comando dell'Oscuro Signore ucciderebbero i loro stessi consanguinei.

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

# Equipaggiamento

Armatura pesante e scudo.

#### Opzioni

۰	stendardo25 punti
•	Corno da guerra20 punti
	Promozione a uno dei seguenti:
	- Castellano di Umbar*2 punti
	- Cavaliere Lamavvelenata** 1 punto

- \* | Castellani di Umbar hanno Maestria 5.
- \*\*Ogni volta che un **Cavaliere Lamavvelenata** cerca di ferire un nemico in combattimento, ma ottiene un 1 per Ferire, deve ripetere il tiro.

#### Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

## Mahûd Guerriero (Uomo)

Valore in punti: 8

I selvaggi delle tribù del Lontano Harad sono noti come Mahûd, gente primitiva e superstiziosa, ma non per questo meno temibile. In battaglia si gettano ululando sul nemico, senza perdersi in tattiche o strategie. Le armate dell'Harad rinforzano spesso le proprio fila con Mahûd mercenari: la loro forza e sete di battaglia, note in lungo e in largo, sono sufficienti a sfondare un muro di scudi dove gli altri mezzi falliscono.

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

#### Equipaggiamento Armatura e scudo.

#### Opzioni

•	Stendardo25 punti
•	Cerbottana (vedi pagina 29) 1 punto
•	Lancia 1 punto

#### Regole speciali

Dardi Avvelenati. Il modello ripete i risultati pari a 1 quando tira per Ferire con gli attacchi da tiro.



## Mahûd Predone (Uomo, Cavalleria)

L'intensa calura del Lontano Harad è poco indicata per i cavalli, per cui i Mahûd addestrano come cavalcature i cammelli, massicce bestie adatte ai viaggi nelle distese aride. Sebbene testardi e difficili da domare, i cammelli sono più resistenti degli altri animali e il loro verso è molto più spaventoso. I Mahûd Predoni raggiungono il picco del massacro in carica, quando bestia e cavaliere di schiantano a testa bassa sul nemico senza preoccuparsi della propria sopravvivenza.

Mo M Fo D A Fe C 6"/14cm 3/4+ 4 5 1 1 2

#### Valore in punti: 17

#### Equipaggiamento

Armatura, scudo e cammello da guerra.

#### **Opzioni**

•	Stendardo25 punti
•	Cerbottana (vedi pagina 29) 1 punto
•	Lancia da guerra 1 punto

#### Regole speciali

Dardi Avvelenati. Il modello ripete i risultati pari a 1 quando tira per Ferire con gli attacchi da tiro.



## Mezzo Troll del Lontano Harad (Uomo)

Valore in punti: 23

Pochi guerrieri sono brutti e selvaggi come i Mezzi Troll del Lontano Harad. I Mahûd trattano questi energumeni con il massimo rispetto: in una cultura che venera la prestanza fisica, esseri così forti appaiono superiori ai comuni mortali. Pochi saggi ritengono che questi guerrieri abbiano sangue di Troll; i loro detrattori non sanno tuttavia presentare spiegazioni alternative per la loro forza prodigiosa e l'aspetto massiccio. Affrontare un ruggente Mezzo Troll è un'esperienza terrificante: parare i suoi colpi è fuori questione anche per l'avversario più forte. Persino un singolo colpo della sua rozza mazza può frantumare uno scudo o far schizzare di mano la spada. Meglio lasciare all'immaginazione l'effetto dell'impatto sulla carne non protetta.

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

#### Equipaggiamento Armatura.

#### Opzioni

## Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.





# I REAMI DELL'EST

Nei pressi del confine settentrionale del Khand, ammantate di mistero agli occhi dell'occidente, si stendono le terre del Rhûn, dimora dei popoli noti come Esterling. Le genti di questa landa brulla sono un'alleanza di Uomini belligeranti e inconfutabilmente malvagi, la cui lealtà è da tempo rivolta a Sauron. Anzi, fra tutti i servi dell'Oscuro Signore, nessuno è devoto alla sua causa come i guerrieri del Rhûn. La maggior parte dei vassalli di Sauron si sottomette al suo dominio principalmente per paura, mentre gli Esterling lo adorano come divinità nobile e vendicativa da venerare al di sopra di tutte le altre. Non sorprende che tale sudditanza sia così totale: Sauron ha investito molto tempo per inculcare la sua influenza in questo popolo.

Gli Esterling sono gente dura, governata da un complesso codice marziale e fedele alla causa fino al fanatismo. Sono una forza ben equipaggiata e disciplinata, armata e corazzata al livello dei migliori guerrieri presenti sui campi di battaglia della Terra di Mezzo. Questi combattenti sono addestrati in maniera ineccepibile nelle arti di lama ed arco; i bambini del Rhûn vengono istruiti nella guerra a partire dal momento in cui riescono a brandire una spada, poiché la loro nazione è interamente devota all'accrescimento della gloria di Sauron.

Nell'estremo meridione dei regni dell'est si trova il Khand, terra in cui colline e pianure si susseguono senza posa. I Variag, gli abitanti di questa landa, sono persone pugnaci e selvagge; sono belligeranti come gli Esterling, tuttavia la loro ferocia è alimentata da un sistema di valori che mette al primo posto la vittoria in combattimento. Questa caratteristica li rende

preziosi mercenari per i regni vicini dell'Harad, di Mordor e in special modo del Rhûn. I guerrieri del Khand sono abili nella lotta a cavallo come in quella a piedi; predoni micidiali, colpiscono senza preavviso e svaniscono sulle colline da cui sono apparsi prima che ci si accorga del clamore.

Il Khand è una terra frazionata, dominata da parecchi sovrani. Per i Variag il saccheggio è uno stile di vita: se non stanno assalendo i vicini, le loro armate sono generalmente impegnate in altri territori. Questa landa appare una preda facile per il dominio dell'Oscuro Signore, poiché nessun singolo re ha il potere di opporsi alla sua volontà e la collaborazione fra rivali è un concetto sconosciuto. La verità è che la gente del Khand è lieta di servire Mordor: la sottomissione è infatti uno scudo contro la furia di Sauron. In virtù di ciò sono migliaia i guerrieri che servono l'Oscuro Signore, siano essi un'armata concessa come tributo da parte di un sovrano impaurito o mercenari che svolgono il loro mestiere per un padrone più tenebroso del solito. Finché l'oro scorre nei forzieri di capitribù e sovrani, i Variag continueranno a depredare e saccheggiare come vuole Sauron, fornendo un'infinità di schiavi e guerrieri agli ordini del Signore di Mordor.

Con l'avvicinarsi del termine della Terza Era, Sauron cerca di imporre nuovamente la propria volontà sulla Terra di Mezzo; le armate del Rhûn e del Khand diverranno presto uno spettacolo consueto nella landa di Gondor. Contro guerrieri così temprati il coraggio sarà la miglior difesa per i figli di Númenor e per tutti quelli che dipendono da loro...



ီး<u>ထျားကြောင့် မြေးသီးမျှတျားစုံ မြေးသီးများမျှစ်</u> <u>မြောက်များမြှင့် မြောက်များ</u> မြေးသီး<u>များကြောင့် မြေးသီးမျှမျာ</u>

# Eroi dei Reami dell'Est

## Khamûl l'Esterling (Spirito, Spettro dell'Anello)

Valore in punti: 120

Khamûl, luogotenente di Dol Guldur, è il secondo fra gli Spettri dell'Anello, un terrore tenebroso avvolto da un sudario impenetrabile di panno e armatura. La storia di come giunse a servire il Signore degli Anelli è ormai dimenticata, benché alcuni fra i saggi ritengono che un tempo governasse una terra oltre il confine orientale di Mordor. Dovrebbe essere vero almeno in parte, dal momento che solo un re molto influente può aver ricevuto il dono corrotto di un Anello del Potere. A parte questo, ben poco si sa del passato di Khamûl, eccetto le azioni compiute dal momento in cui si è messo al servizio di Mordor. Quali che siano state le vicende dell'uomo che fu, ormai Khamûl si reca unicamente dove Sauron comanda e la sua volontà è legata inestricabilmente a quella dell'oscuro padrone.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	P	٧	F
6"/1/cm	E// .	4	0	1	1	6	2	12	2

# Equipaggiamento Armatura pesante.

#### Opzioni

- C. Alata cornuta (vedi pagina 27)... 75 punti
- C. Alata bardata (vedi pagina 27) .. 70 punti
- Creatura Alata (vedi pagina 27) ..... 50 punti

#### Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Prosciuga Essenza. Se Khamûl causa una ferita, recupera subito un punto Volontà per ogni ferita inferta (a meno che non venga 'salvata' con un punto Fato). Questa abilità non può essere usata per portare la sua Volontà sopra 12.

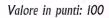
Inoltre, Khamûl può spendere un singolo punto Volontà all'inizio della fase di Combattimento (prima di risolvere i Combattimenti Eroici) per incrementare di 1 il proprio valore di Forza, Maestria o Attacchi per il resto della fase di Combattimento. Ad ogni turno può spendere in questo modo un solo punto Volontà.

Messaggero del Male; La Volontà del Male. Vedi la voce del Traditore a pagina 27.

#### Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Prosciuga Coraggio	12"/28cm	3+
Esaurisci Volontà	12"/28cm	4+
Mesmerismo	12"/28cm	4+
Obbligo	12"/28cm	5+
Dardo Nero	12"/28cm	6+





# Amdûr, Signore delle Lame (Uomo)

Amdûr, il Signore delle Lame, si è forgiato una temibile reputazione nelle terre oltre Mordor; guida i Cavalieri Dragone degli Esterling ed è il più prode in quell'ordine corrotto. Amdûr è ossessionato dalla ricerca dei campioni nemici in battaglia: spera in un guerriero che metta seriamente alla prova la sue abilità marziali. Finora nessuno si è dimostrato all'altezza del temuto Signore delle Lame e innumerevoli nemici indegni sono caduti sotto la sua spada. Ora Sauron chiama alle armi i suoi devoti: è giunto per Amdûr il momento di misurare la sua brutale abilità sui campi insanguinati del Pelennor, dove spera di trovare una sfida degna di lui fra gli eroi di Gondor.

Mo M Fo D A Fe C P V F

#### Equipaggiamento

Armatura pesante e scimitarra esterling (lama elfica).

#### **Opzioni**

• Cavallo bardato ...... 15 punti

#### Regole speciali

Sangue e Gloria. Se questo modello uccide un Eroe nemico in combattimento, recupera immediatamente un punto Possanza speso in precedenza in battaglia.

Araldo della Vittoria. Gli Esterling considerano Amdûr uno Stendardo.

Posizione di Battaglia Inamovibile. Se questo modello viene Scaraventato a Terra per qualsiasi motivo, tira un D6: con 4+ resta in piedi e non viene Scaraventato a Terra.





Le armate dei territori del Rhûn sono controllate dagli Esterling Capitani, uomini la cui lealtà a Sauron non conosce confini. Tali individui abbinano astute strategie marziali a feroci caratteristiche combattive e sono perciò nemici insidiosi.

Мо	M	Fo	D	Α	Fe	С	Р	٧	F
6"/14cm	4/4+	4	6	2	2	4	2	1	1

#### Equipaggiamento Armatura pesante.

#### Opzioni

•	Cavallo bardato	15 punti
•	Cavallo	10 punti
	Arco	
•	Alabarda esterling (lama elfica)	.5 punti
	Scudo	

# Esterling Cavaliere Dragone (Uomo)

Valore in punti: 70



I Cavalieri Dragone sono un misterioso ordine di combattenti dediti interamente a perfezionare l'arte della guerra. Solo chi supera una serie di prove mortali può farne parte e viene istruito nelle antichissime arti marziali del Rhûn. Pochi iniziati sopravvivono ai letali regimi di combattimento e giungono ad indossare il mantello dei veri e propri Cavalieri Dragone; chi ci riesce, ad ogni modo, diviene l'esempio della casta guerriera esterling. Si tratta di uomini malvagi, la cui vita di estenuante allenamento e guerra incessante ne ha temprato l'abilità marziale ben al di sopra di quella di un individuo comune. Le loro spade volteggiano come argento vivo, passando dalla decapitazione alla parata fulminea in un batter d'occhio.

Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F
6"/14cm	5/4+	4	6	3	2	4	2	0	0

# Equipaggiamento Armatura pesante.

#### Opzioni

• Cavallo bardato......15 punti

#### Regole speciali

Sangue e Gloria; Posizione di Battaglia Inamovibile. Vedi la voce di Amdûr, Signore delle Lame (pagina 41).

Muro di Lame. Prima di combattere, un Esterling Cavaliere Dragone può scegliere di mulinare le lame in figura difensiva. Se lo fa, nel combattimento che segue usa le regole del Farsi Scudo.

# Esterling Sacerdote Guerriero (Uomo)

Valore in punti: 60



Gli Esterling adorano Sauron con un ardore superiore persino a quello dell'Orco più fanatico. A differenza degli indisciplinati abitanti di Mordor e dei superstiziosi selvaggi che si sottomettono all'Oscuro Signore per paura, essi seguono questa fede di loro spontanea volontà. In battaglia tale devozione è guidata dai Sacerdoti Guerrieri, che incanalano la furia oscura di Sauron e ne concedono una piccola parte ai suoi seguaci, instillando in essi il fervore necessario ad abbattere i nemici. Al termine dello scontro, i Sacerdoti Guerrieri ispezionano il campo di battaglia, sacrificando i feriti.

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

#### Equipaggiamento

Armatura pesante e bastone da guerra (lancia).

#### Opzioni

#### Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Collera Infusa	6"/14cm	2+
Furia	6"/14cm	3+

Furia. Questo potere magico funziona come l'incantesimo Furia, comunemente usato dagli Orchi. Tuttavia, esso influenza tutti i modelli dei Reami dell'Est entro la gittata, inclusi gli Eroi.

Collera Infusa. Scegli un singolo Eroe amico entro la gittata (può essere il Sacerdote Guerriero). Il Sacerdote Guerriero incanala la propria furia, facendo rilucere le armi di pura energia rosso cupo. Ogni colpo in combattimento del modello scelto viene risolto in questo turno a Forza 6.

La nazione del Khand è divisa in decine di satrapie, ciascuna governata da una dinastia. I loro Variag sono sovrani feroci e spietati, protettivi nei confronti della propria base di potere e dell'onore personale. Solo grazie a forza bruta e carisma un re del Khand riesce a governare a lungo, poiché una schiera di parenti e capitani ambiziosi è sempre ansiosa di accaparrarsi il comando. Nel Khand, il regicidio è un crimine solo se non si riesce a portarlo a termine.

Mo M Fo D A Fe C P V F 6"/14cm 6/4+ 4 6 2 2 5 2 2 1

#### Equipaggiamento

Armatura e ascia del capo (lama elfica).

#### Opzioni

•	Carro del Khand	30 punti
•	Cavallo	10 punti
•	Arco	5 punti

Carro del Khand. Usa il seguente profilo:

Mo M Fo D A Fe C 10"/24cm 0 3 7 0 3 0

Un Carro del Khand segue tutte le normali regole per le Cavalcature Mostruose, con le seguenti eccezioni:

1) Il carro non può saltare ostacoli che formano una barriera fisica, come siepi, recinzioni o rocce. Può cercare di attraversare ostacoli come fiumi o canali, se il giocatore che lo controlla lo desidera; se però ottiene un 1 nel test per Saltare, il carro viene automaticamente distrutto e l'auriga disarcionato.

2) I carri concedono maggiore libertà di movimento e sono piattaforme di combattimento più stabili di un comune destriero. Un modello su carro può muoversi dell'intera distanza consentita e tirare con un arco. Inoltre, il modello su carro può usare un'arma a due mani, se lo desidera, e portare sia un arco che un'arma a due mani.
Se smonta dal carro, deve abbandonare l'arco o l'arma a due mani.

#### Regole speciali

Presenza Autorevole. Tutti i Guerrieri, Cavalieri, Aurighi e Capi del Khand considerano il Re del Khand come uno stendardo.



## Capo del Khand (Uomo)

Esistono alcuni Capi del Khand che antepongono la lealtà al re alle ricompense materiali dei saccheggi, ma molti di più non sono altro che inaffidabili re briganti. Si tratta di spade al soldo che seguono la scia dell'oro lungo le vaste piane del Khand e i confini orientali dell'Harad. Tali capi di rango inferiore non portano insegne in battaglia, né lo fanno i loro seguaci: un mercenario ha poco onore e nessuna pretesa di nobiltà.

Mo M Fo D A Fe C P V F 6"/14cm 5/4+ 4 5 2 2 4 2 1 1

## Valore in punti: 55

#### Equipaggiamento

Armatura e ascia del capo (lama elfica).

#### Opzioni





# Guerrieri dei Reami dell'Est

# Esterling Guerriero (Uomo)

Valore in punti: 7



Gli Esterling vengono dalla lontana landa del Rhûn. Feroci e ben disciplinati, sono guerrieri coperti di spesse corazze e dotati delle armi migliori. Il loro addestramento è ineccepibile: possono combattere in micidiali falangi, formando un impenetrabile muro di scudi e lame affilate.

I Dragoni Neri sono una casta d'élite di Esterling Guerrieri. Si tratta di seguaci dell'Oscuro Signore fanatici persino rispetto ai devoti abitanti del Rhûn, interamente dediti all'arte della guerra.

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

# Equipaggiamento Armatura pesante.

#### Opzioni

•	Stendardo	25 punt
	Arco	
	Scudo	
•	Picca	1 punto
	Promozione a Dragone Nero*	

\* I Dragoni Neri hanno Maestria e Coraggio 4.

#### Regole speciali

Falange. Gli Esterling possono usare picca e scudo contemporaneamente senza penalità.

# Esterling Catafratto (Uomo, Cavalleria)

Valore in punti: 14



Gli Esterling Catafratti sono macchine di morte quasi inarrestabili che galoppano in battaglia in sella a cavalli pesantemente corazzati; disarcionano i cavalieri nemici con spietata efficienza e mietono i fanti impreparati come falci con il fieno. I Catafratti vengono spesso tenuti in riserva e poi gettati dove possono infliggere il massimo dei danni.

I Dragoni Neri Catafratti spiccano per zelo persino fra i fanatici guerrieri del Rhûn. Tali veterani onorano Sauron versando sul campo di battaglia il sangue dei nemici, atto che eseguono con la massima abilità.

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

#### Equipaggiamento

Armatura pesante, scudo e cavallo bardato.

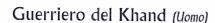
#### **Opzioni**

•	PEIOIII
•	Stendardo25 punti
•	Tamburo da guerra esterling15 punti
•	Promozione a Dragone Nero*2 punti
•	Tamburo da guerra esterling15 punti

\* I Dragoni Neri hanno Maestria e Coraggio 4.

#### Regole speciali

Suonate l'Avanzata. All'inizio della fase di Movimento, dopo aver dichiarato ed eseguito le Azioni Eroiche, un Esterling Catafratto con tamburo può suonare l'avanzata. Tutti i modelli esterling e del Khand entro 12"/28cm da uno o più tamburini che suonano l'avanzata aumentano il proprio valore di Movimento di 3"/8cm per quel turno, ma non possono caricare.



Valore in punti: 8



Il nerbo delle schiere del Khand è formato da combattenti temprati. Molti hanno giurato alleanza a un particolare sovrano, ma alcuni si offrono come mercenari: c'è infatti molta domanda di guerrieri esperti, sia nel Khand che nei reami vicini.

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

## Equipaggiamento

Armatura e ascia a due mani.

#### Opzioni

 Scambiare l'ascia a due mani con un arco ...... 1 punto

<u>ီးထျားမြာများ မြ. မိုမာနီထျက်မှ မိုမာနီထျမ်းမျှီး မြ. ထိုမာမို့ မင်္ဂမာ့များ မို့ မိုမာနီထျက် မို့ မိုမာနီထျက်</u>

# Auriga del Khand (Uomo)

La guardia personale dei re del Khand affronta la battaglia a bordo di carri formidabili. Solo ai Variag più prodi e leali dell'esercito del monarca viene concesso quest'onore; molti di essi sono consanguinei del bellicoso sovrano.

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

#### Equipaggiamento

Armatura, ascia a due mani e Carro del Khand (vedi pagina 43).

#### Opzioni



# Cavaliere del Khand (Uomo, Cavalleria)

Molti guerrieri del Khand scelgono di combattere a cavallo per portarsi più rapidamente a contatto con il nemico. Si tratta di cavallerizzi provetti, capaci di abbattere un avversario sia con il micidiale tiro con l'arco che in corpo a corpo. Sono particolarmente temuti nei regni confinanti con i domini dei Variag, poiché hanno innalzato le tattiche di saccheggio a un'arte cruenta e distruttiva.

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

**Equipaggiamento** Armatura, arco e cavallo.







# LE MURA FOSSATO

Le schiere di Isengard sono arrivate al Fosso di Helm. Gli Orchi e gli Uomini malvagi si sono uniti sotto la bandiera della Mano Bianca e marciano verso l'ultimo rifugio di Rohan con l'unico desiderio di uccidere. Gli Orchi sono spinti dalla brama di battaglia, mentre gli Uomini del Dunland cercano vendetta contro chi secoli prima scacciò i loro progenitori dalla patria.

Re Théoden di Rohan ha trascinato le proprie genti nelle caverne dietro la fortezza, lasciando le difese in mano ai guerrieri. Al calar delle tenebre, quando il cielo è scosso dai tuoni, centinaia di torce illuminano la notte e la schiera di Saruman si palesa. Il popolo di Rohan sa che le Mura Fossato non sono mai state espugnate e si aggrappa alla speranza che, finché resterà presidiato dagli Uomini, il Trombatorrione non cadrà...

#### PARTECIPANTI - BENE

I seguenti modelli dalla lista dell'esercito della Compagnia (supplemento I Popoli Liberi): Aragorn, Legolas e Gimli figlio di Glóin. Tutti hanno mantelli elfici.

Fino a 150 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Rohan (supplemento I Regni degli Uomini).

Fino a 150 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Lothlórien e Bosco Atro (supplemento I Popoli Liberi). La forza deve includere Haldir, Difensore del Fosso di Helm. Gli unici Guerrieri che possono essere scelti sono i Galadhrim Guerrieri.

Non può essere scelto nessun altro Eroe con nome. Non possono essere scelti modelli in arcione.

#### PARTECIPANTI - MALE

Fino a 900 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Isengard. Non può essere scelto nessun personaggio con nome.

#### DISPOSIZIONE

Lo scenario è giocato su un tavolo di 24"/56cm x 48"/112cm.

Le Mura Fossato percorrono la larghezza del tavolo a 12"/28cm dal bordo occidentale del tavolo, con una cloaca nell'esatto centro del muro. Vi sono due scale all'interno del muro, ciascuna a un'estremità, nei pressi del bordo del tavolo. Il terreno di fronte alle mura è in gran parte sterile e sgombro, con qualche macchia di vegetazione o rocce.

#### POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del Bene colloca tutti i propri modelli sopra o dietro le Mura Fossato. Il giocatore del Male schiera la propria forza, con tutti i modelli a più di 24"/56cm dal muro.

#### INIZIATIVA NEL PRIMO TURNO

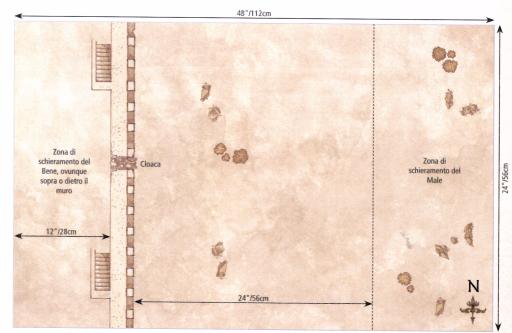
Il giocatore del Male ha l'iniziativa nel primo turno.

#### **OBIETTIVI**

Il giocatore del Male deve fare breccia nelle Mura Fossato e portare quanti più guerrieri possibile nella fortezza prima del termine della partita. Il giocatore del Bene vince se riesce a mandare in Rotta il contingente del Male. Il giocatore del Male vince se al termine di un qualsiasi turno ci sono 10 o più modelli del Male dall'altra parte delle Mura Fossato (i modelli sugli spalti non contano).

#### REGOLE SPECIALI

Le Mura Hanno un Solo Punto Debole. La cloaca è il punto più debole delle mura e le cariche da demolizione lì collocate infliggono un terrificante ammontare di danni. Le cariche da demolizione che esplodono nella cloaca sono sempre considerate avere ottenuto un 6 sulla tabella della Detonazione.





Aragorn

# LA CARICA DEI MÛMAKIL

Théoden è caduto ed Éomer ora guida i Rohirrim, ma prima che il giorno finisca i signori dei cavalli di Rohan rischiano di aver bisogno di un'altra guida. Accecato dall'ira per la fine dello zio e della sorella, che crede morta sul campo di battaglia, Éomer cerca solo di vendicarsi di chi gli ha causato tanto dolore.

È così che Éomer si ritrova assalito da una schiera di Haradrim. Sebbene si faccia strada fra di essi con facilità, la furia lo rende cieco nei confronti della battaglia. Il suo fato sembra segnato: l'inseguimento lo porta sulla strada di alcuni possenti Mûmakil, rinforzi freschi per la battaglia di Minas Tirith.

#### PARTECIPANTI - BENE

Fino a 500 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Rohan (supplemento I Regni degli Uomini). La forza deve includere Éomer, Cavaliere del Pelennor su un cavallo bardato. Non può essere scelto nessun altro Eroe con nome. Possono essere scelti solo modelli in arcione.

#### PARTECIPANTI - MALE

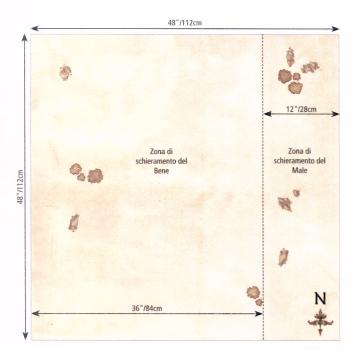
Fino a 900 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito dell'Harad e di Umbar. La forza deve includere esattamente due Mûmakil da guerra dell'Harad. Non può essere scelto nessun Eroe con nome.

#### DISPOSIZIONE

Lo scenario si gioca su un tavolo di 48"/112cm x 48"/112cm. Questo scontro ha luogo nel Pelennor: il terreno è piuttosto pianeggiante, con qualche cespuglio e affioramento roccioso.

#### POSIZIONI INIZIALI

Il Bene schiera tutta la propria forza entro 36"/84cm dall'angolo ovest del tavolo. Il Male schiera qualsiasi modello, tranne Mûmakil e relativi equipaggi, entro 12"/28cm dal bordo est del tavolo. I Mûmakil vengono tenuti in riserva e si renderanno disponibili in seguito durante la partita.



#### INIZIATIVA NEL PRIMO TURNO

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

#### **OBIETTIVI**

Il Bene vince se entrambi i Mûmakil vengono abbattuti. Il Male vince se la forza del Bene è spazzata via. Se entrambe le condizioni vengono raggiunte nello stesso turno, il risultato è un pareggio.



#### **REGOLE SPECIALI**

La Furia di Éomer! Éomer deve caricare un modello nemico quando ne è in grado. Se non può, deve muoversi il più velocemente possibile verso il nemico più vicino.

I Mûmakil. I due Mûmakil entrano in gioco alla fine della terza fase di Movimento del Male, da qualsiasi punto del bordo del tavolo della zona di schieramento del Male. Non possono caricare nel turno in cui entrano in gioco, ma per il resto possono agire normalmente (e possono Calpestare!).



Éomer, Cavaliere del Pelennor

အကြား ငိုက်သီအကြမျှီး မြှင့် မြှောက်ကြပ်မြှာများ ငိုက်သီများကြား ငြို့ ငိုက်သီများကြီး ငိုက်သီများမြှင့် မြှ

#### Eroi di Isengard

	Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	P	٧	F	Pag.
Dunlandiano Capo	6"/14cm	4/4+	5	5	2	2	4	2	3	1	20
Gríma Vermilinguo	6"/14cm	2/4+	3	3	1	1	2	0	0	0	18
Lurtz	6"/14cm	5/4+	5	5	2	2	4	3	1	1	17
Mauhúr	8"/20cm	5/4+	5	5	3	2	4	2	1	1	19
Orco Capitano	6"/14cm	4/5+	4	5	2	2	3	2	1	1	20
Saruman	6"/14cm	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3	17
Sharkey	6"/14cm	4/4+	4	4	1	2	4	1	4	1	20
Sharku	6"/14cm	4/5+	4	5	2	2	3	3	1	1	18
Thrydan Wolfsbane	6"/14cm	4/4+	5	5	2	2	4	3	2	2	18
Uglúk	6"/14cm	5/4+	5	5	2	2	4	3	1	1	17
Uruk-hai Capitano	6"/14cm	5/4+	5	5	2	2	4	2	1	1	19
Uruk-hai Sciamano	6"/14cm	4/4+	4	4	1	2	4	1	3	1	19
Verme	6"/14cm	2/4+	3	3	1	1	2	0	0	0	20
Vraskú	6"/14cm	5/3+	5	5	2	2	4	3	1	1	19

# Guerrieri di Isengard

	Mo	M Fo	D	Α	Fe	C	Pag.
Carica da Demolizione	0		7	-	3	-	24
Cavalcawarg	6"/14cm	3/5 + 3	4	1	1	2	23
Dunlandiano Guerriero	6"/14cm	3/4+ 4	4	1	1	3	22
Orco Guerriero	6"/14cm	3/5+ 3	4	1	1	2	23
Ruffiano	6"/14cm	3/4 + 3	3	1	1	2	23
Troll di Isengard	6"/14cm	6/5+ 6	8	3	3	4	22
Uomo Selvaggio del Dunland	6"/14cm	3/4+ 3	3	1	1	3	22
Uruk-hai Berserker	6"/14cm	4/4+ 4	6	2	1	7	21
Uruk-hai Esploratore	6"/14cm	4/4+ 4	4	1	1	3	21
Uruk-hai Guerriero	6"/14cm	4/4+ 4	5	1	1	3	21
Uruk-hai Selvaggio	6"/14cm	4/4+ 4	5	2	1	5	21

# Macchine d'Assedio di Isengard

	Forza	Difesa	Punti Demol.	Pag.
Balista d'Assalto di Isengard	(9)	10	4	24

#### Eroi dell'Harad e di Umbar

Di oi dell'ildidd (	ar or	שווו	ш								
	Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	Р	٧	F	Pag.
Corsaro Capitano	6"/14cm	5/4+	4	4	2	2	4	2	1	1	31
Corsaro Nostromo	6"/14cm	4/4+	4	4	2	2	3	0	0	1	31
Dalamyr, Ammiraglio di Umbar	6"/14cm	5/3+	4	4	3	2	4	1	1	3	30
Haradrim Capo	6"/14cm	4/4+	4	5	2	2	4	2	1	1	31
Haradrim Re	6"/14cm	5/4+	4	5	2	2	5	2	2	1	30
Haradrim Sorvegliante	6"/14cm	4/4+	4	5	2	2	3	2	1	1	31
Hâsharin	6"/14cm	5/3+	4	4	3	2	4	1	1	3	29
Il Cavaliere di Umbar	6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	3	14	2	28
Il Re d'Oro di Abrakhân	6"/14cm	4/4+	4	5	4	4	4	2	6	2	30
Il Traditore	6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	2	14	2	27
Mahûd Capo Soggiogatore	6"/14cm	4/3+	4	5	2	2	5	3	2	2	34
Mahûd Capotribù	6"/14cm	4/3+	5	5	2	2	3	2	1	1	35
Mahûd Re	6"/14cm	5/3+	5	5	2	2	4	2	2	1	35
Mûmak da guerra dell'Harad	*	4/5+	9	7	3	10	2				32
- Howdah	-	-	-	9	-	5	-				32
Suladân, il Lord Serpente	6"/14cm	5/4+	4	5	3	3	5	3	3	1	29

# Guerrieri dell'Harad e di Umbar

	Mo	M Fo	D	Α	Fe	C	Pag.	
Cavaliere del Serpente	6"/14cm	4/4+ 3	4	1	1	3	37	
Corsaro Balestriere	6"/14cm	4/4+ 3	3	1	1	3	37	
Corsaro di Umbar	6"/14cm	4/4+ 3	3	1	1	3	37	
Corsaro Predone	6"/14cm	5/4+ 3	4	2	1	3	37	
Guardia del Serpente	6"/14cm	4/4+ 3	4	1	1	3	36	
Guardia Mercenaria di Abrakhân	6"/14cm	4/4 + 4	4	1	1	3	38	
Guardiano di Kârna	6"/14cm	4/3+ 3	4	2	1	3	38	
Haradrim Guerriero	6"/14cm	3/4 + 3	4	1	1	3	36	
Haradrim Predone	6"/14cm	3/4 + 3	4	1	1	3	36	
Mahûd Guerriero	6"/14cm	3/4+ 4	5	1	1	2	39	
Mahûd Predone	6"/14cm	3/4 + 4	5	1	1	2	39	
Mezzo Troll del Lontano Harad	6"/14cm	5/6 + 5	6	2	2	2	39	
Númenóreano Nero	6"/14cm	4/4+ 3	6	1	1	4	38	

#### Eroi dei Reami dell'Est

	Mo	M	Fo	D	Α	Fe	C	P	٧	F	Pag.
Amdûr, Signore delle Lame	6"/14cm	6/4+	4	6	2-	2	4	3	1	1	41
Capo del Khand	6"/14cm	5/4+	4	5	2	2	4	2	1	1	43
Esterling Capitano	6"/14cm	4/4+	4	6	2	2	4	2	1	1	42
Esterling Cavaliere Dragone	6"/14cm	5/4+	4	6	3	2	4	2	0	0	42
Esterling Sacerdote Guerriero	6"/14cm	3/4+	3	5	1	2	4	1	3	1	42
Khamûl l'Esterling	6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	2	12	2	41
Re del Khand	6"/14cm	6/4+	4	6	2				2	1	43
- Carro	10"/24cm	0	3	7	0	3	0				43

#### Guerrieri dei Reami dell'Est

	Mo	M Fo	D	Α	Fe	C	Pag.
Auriga del Khand	6"/14cm	4/4 + 3	4	1	1	3	45
Cavaliere del Khand	6"/14cm	4/4+ 3	4	1	1	3	45
Esterling Catafratto	6"/14cm	3/4 + 3	6	1	1	3	44
Esterling Guerriero	6"/14cm	3/4 + 3	5	1	1	3	44
Guerriero del Khand	6"/14cm	4/4+ 3	4	1	1	3	44



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 Hobday,
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, Forduzione 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: Manuela Clausi, Riccardo Barbera,
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 Il Signore degli Anelli (inclusi i volumi che la compongono) sono © The Tolkien Estate 1954-55, 1966. Tutti i diritti sono riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, 'Eavy Metal, Citadel ed il simbolo Citadel sono ®, TM e/o © 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

Sauron non comanda soltanto gli Orchi. Ad Isengard, lo stregone traditore Saruman sta forgiando un'armata di Uruk-hai. Nell'Harad e nel lontano oriente Uomini malvagi radunano le orde per combattere nel nome dell'Oscuro Signore. Stringerai alleanza con i signori dei Regni Caduti per portare la guerra ai suoi avversari?

#### 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 Regni Caduti: feroci Uruk-hai, crudeli Haradrim, disciplinati Esterling e selvaggi guerrieri del Khand.
- Scenari narrativi che ricreano battaglie famose della storia della Terra di Mezzo.



ISBN 978-1907964527

ITALIANO
STAMPATO IN CINA
CODICE PRODOTTO

SIGNORE DEGLIANELLI
GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE
Per usare i contenuti di questo libro avrai

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