

SIL SIGNORE DEGLI ANELLI

GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE™

MORDOR™



'L'era degli Uomini è finita.
Il tempo degli Orchi è giunto'

Gothmog, Il Ritorno del Re

GAMES
WORKSHOP®



Վարանայրն է՛մ. Բառապարթը՛ն Բառացեղոյն է՛մ. Երանելու զիցոյրն է՛մ. Գոռապրահայրն է՛մ. Գոռապար զ՛ն

INTRODUZIONE

È la Terza Era del mondo. Le legioni di Sauron si riversano fuori dalle lande nere di Mordor con la missione di piegare tutta la Terra di Mezzo al volere dell'Oscuro Signore. Questo è un luogo di cenere soffocante e cieli neri, terrore e disperazione. È la fortezza di Sauron, il Signore degli Anelli, dimora delle sue infinite legioni.

Questo supplemento è una guida che ti aiuta a collezionare gli eserciti di Mordor 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 una lista dell'esercito che funziona con tali regole, oltre alle informazioni su come forgiare la tua collezione di modelli Citadel in una forza organizzata che rifletta 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 dei Centri dell'hobby. Questa sezione include anche sei emozionanti scenari per mettere alla prova le tue armate e confrontarti con gli amici.

MORDOR *(pagine 16-39)*

L'influenza di Sauron si stende su tutta la Terra di Mezzo e i suoi servitori sono innumerevoli. Egli reclama il dominio su tutte le creature oscure del mondo; là dove le araldiche degli Uomini rimandano a nobili discendenze, le schiere dell'Oscuro Signore si uniscono sotto l'unico, terribile simbolo dell'Occhio Rosso.

Nella valle marcescente di Morgulduin si erge la fortezza di Minas Morgul; le sue migliaia di Orchi non sono che il principio dei corrotti servitori che ne abitano le torri dimenticate. I tenebrosi Cavalieri di Morgul ne sorvegliano i cancelli, mentre nelle profondità del bastione centrale dove un tempo Isildur teneva la sala del trono, il Re degli Stregoni domina sul suo reame sepolcrale.

La torre di Cirith Ungol contiene una legione di Uruk-hai, accompagnati da Orchi inferiori. Alcuni sono codardi abitatori dei monti, altri sono i Ratti di Morgul, fuggiti dalle valli per timore di Shelob, il ragno mostruoso. Più a nord lo smisurato bastione del Morannon, il Cancellone Nero, attraversa il passo di Cirith Gorgor. Si tratta di una costruzione ciclopica di ferro nero, sorvegliata da Orchi del Morannon pesantemente corazzati e Troll di Mordor: l'élite suprema delle forze di Sauron.

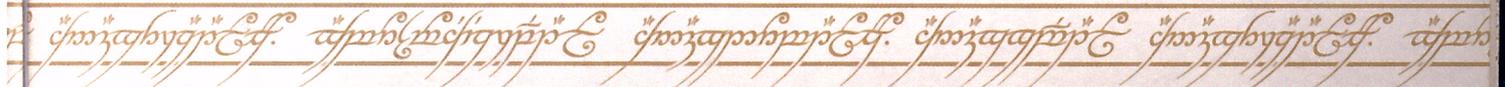
Tuttavia, la più grande fra le fortezze di Sauron è la torre nera di Barad-dûr. Si tratta della roccaforte più grande di tutta la Terra di Mezzo, un enorme bastione forgiato in ferro brunito che domina il fosco paesaggio della pianura di Gorgoroth; là, sterminate miniere e squallidi accampamenti pullulano di Orchi, mentre dal pinnacolo un grande occhio rosso perlustra il mondo in cerca di qualsiasi segno dell'Unico Anello dell'Oscuro Signore.

BATTAGLIE NELLA TERRA DI MEZZO *(pagine 42-47)*

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 ti offrono la storia del conflitto, una lista di partecipanti consigliati e tutte le regole speciali necessarie a ricreare fedelmente questi eventi topici del Signore degli Anelli. Per molti collezionisti tali scenari sono l'occasione per approfondire le emozionanti storie che incorniciano gli accadimenti del libro e dei film, nonché una risposta alla sempiterna domanda: 'Cosa sarebbe successo se le cose fossero andate diversamente?'

ULTERIORI INFORMAZIONI

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



Nord



Baia ghiacciata di Forochel

Reame Perduto di



ERIAADOR

TERRA DI

MEZZO



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.

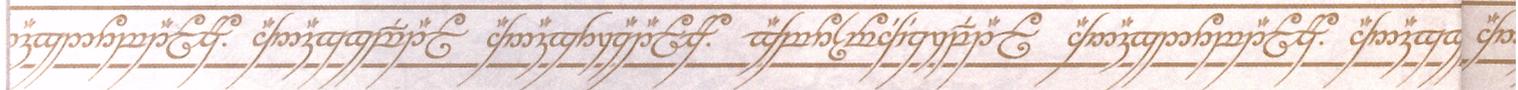
In realtà la maggior parte delle forze è leggermente più piccola del valore in punti concordato. A volte non è proprio possibile spendere tutti i punti: diversi eserciti da 750 punti in verità sono da 748 o 749. Per bilanciare ciò, molti giocatori sono lieti di concedere ai propri avversari qualche punto 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	Eserciti
I Regni degli Uomini	Minas Tirith, i Feudi, Rohan, Arnor, Númenor.
I Popoli Liberi	Eregion e Granburrone, Lothlórien e Bosco Atro, la Compagnia, la Contea, gli Erranti delle Terre Selvagge, il Bianco Consiglio, il Popolo di Durin.
Mordor	Mordor.
I Regni Caduti	Isengard, Harad e Umbar, i Reami dell'Est.
Moria e Angmar	Moria, Angmar.

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

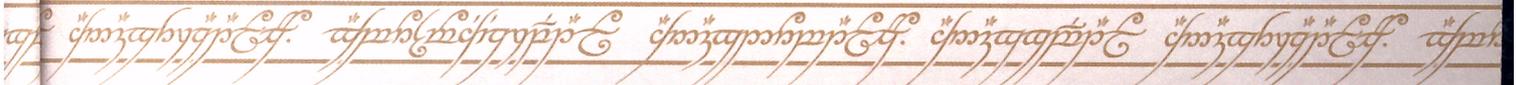
Diversi Guerrieri hanno l'opzione di avere corni da guerra: strumenti i cui toni squillanti rassicurano gli alleati in difficoltà.

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	A	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.

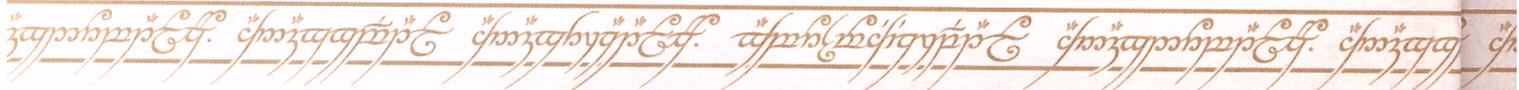
Ad esempio: Adam adora gli Hobbit e colleziona un'armata del Bene che include un contingente alleato della Contea. Nonostante la sua forza sia formata da 75 modelli, le sue bande da guerra della Contea hanno un totale di 44 guerrieri. Il limite di archi del contingente alleato della Contea è quindi di 15.

Alleati e Leader

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

BENE CONTRO BENE E MALE CONTRO MALE

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





Leader

Il Re degli Stregoni 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



Banda da g. 6 – Guidata da un Orco Capitano

Primo esempio

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



Leader
Aragorn, Erede di Isildur

Contingente di Arnor



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

Contingente di Minas Tirith



Banda da g. 2 – Guidata dal Re dei Morti

Contingente dei Feudi

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.

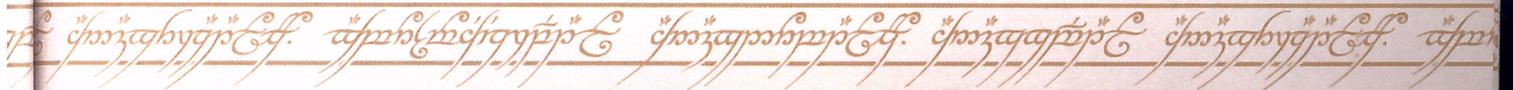


Banda da g. 3 – Guidata da Éomer

Contingente di Rohan



Banda da g. 4 – Guidata da Grimbald



Scheda dell'armata

Nome della banda da guerra _____ Esercito _____ Leader

Eroe _____ P. _____ Equipaggiamento e opzioni _____

Mo M Fo D A Fe C

Possanza Volontà Fato

No. Guerriero _____ P. _____ No. Guerriero _____ P. _____

Mo M Fo D A Fe C Mo M Fo D A Fe C

Equipaggiamento e opzioni _____ Equipaggiamento e opzioni _____

No. Guerriero _____ P. _____ No. Guerriero _____ P. _____

Mo M Fo D A Fe C Mo M Fo D A Fe C

Equipaggiamento e opzioni _____ Equipaggiamento e opzioni _____

Nome della banda da guerra _____ Esercito _____ Leader

Eroe _____ P. _____ Equipaggiamento e opzioni _____

Mo M Fo D A Fe C

Possanza Volontà Fato

No. Guerriero _____ P. _____ No. Guerriero _____ P. _____

Mo M Fo D A Fe C Mo M Fo D A Fe C

Equipaggiamento e opzioni _____ Equipaggiamento e opzioni _____

No. Guerriero _____ P. _____ No. Guerriero _____ P. _____

Mo M Fo D A Fe C Mo M Fo D A Fe C

Equipaggiamento e opzioni _____ Equipaggiamento e opzioni _____

Nome della banda da guerra _____ Esercito _____ Leader

Eroe _____ P. _____ Equipaggiamento e opzioni _____

Mo M Fo D A Fe C

Possanza Volontà Fato

No. Guerriero _____ P. _____ No. Guerriero _____ P. _____

Mo M Fo D A Fe C Mo M Fo D A Fe C

Equipaggiamento e opzioni _____ Equipaggiamento e opzioni _____

No. Guerriero _____ P. _____ No. Guerriero _____ P. _____

Mo M Fo D A Fe C Mo M Fo D A Fe C

Equipaggiamento e opzioni _____ Equipaggiamento e opzioni _____

Nome della banda da guerra _____ Esercito _____ Leader

Eroe _____ P. _____ Equipaggiamento e opzioni _____

Mo M Fo D A Fe C

Possanza Volontà Fato

No. Guerriero _____ P. _____ No. Guerriero _____ P. _____

Mo M Fo D A Fe C Mo M Fo D A Fe C

Equipaggiamento e opzioni _____ Equipaggiamento e opzioni _____

No. Guerriero _____ P. _____ No. Guerriero _____ P. _____

Mo M Fo D A Fe C Mo M Fo D A Fe C

Equipaggiamento e opzioni _____ Equipaggiamento e opzioni _____



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 standardi del Bene hanno effetto unicamente sui modelli del Bene e gli standardi 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

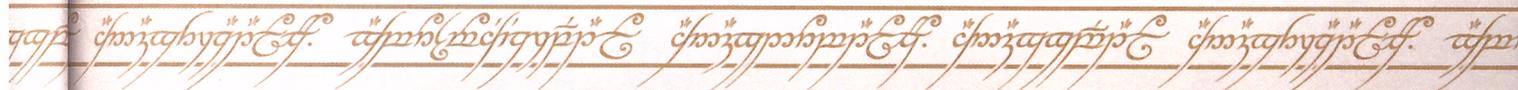
Se stai giocando una partita multigiocatore (vedi a sinistra) potrebbe essere una buona idea mantenere traccia dei Punti Vittoria separatamente. Alla fine della partita entrambe le fazioni possono sommare i Punti Vittoria di tutti i partecipanti per determinare quale abbia vinto, ma il giocatore con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



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.

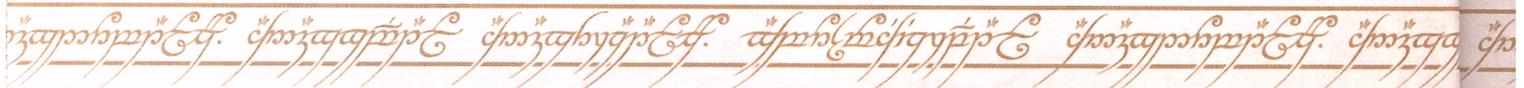
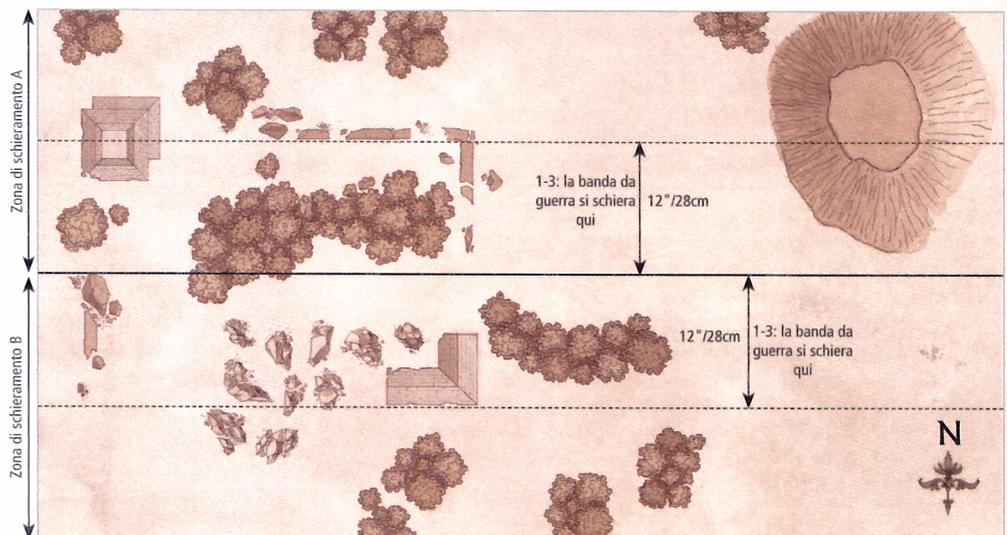
OBIETTIVI

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**.



Suladân



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.

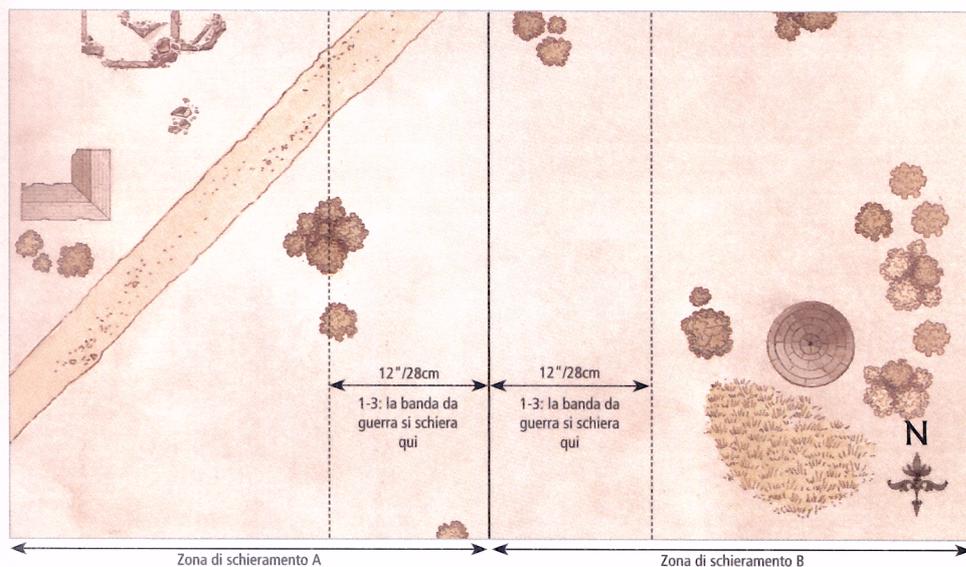
INIZIATIVA NEL PRIMO TURNO

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

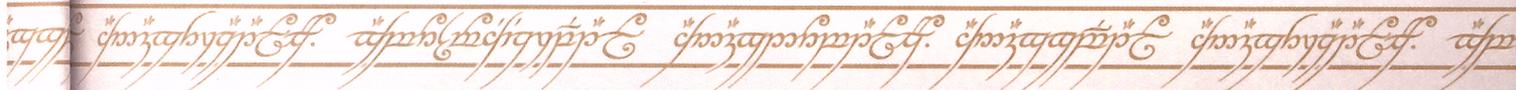
OBIETTIVI

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



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:

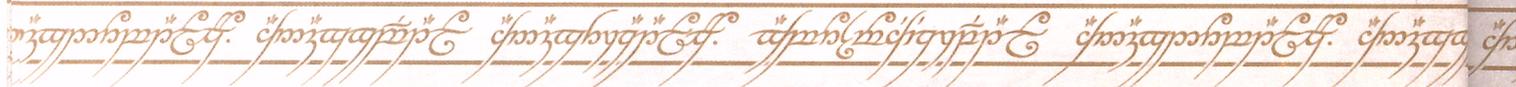
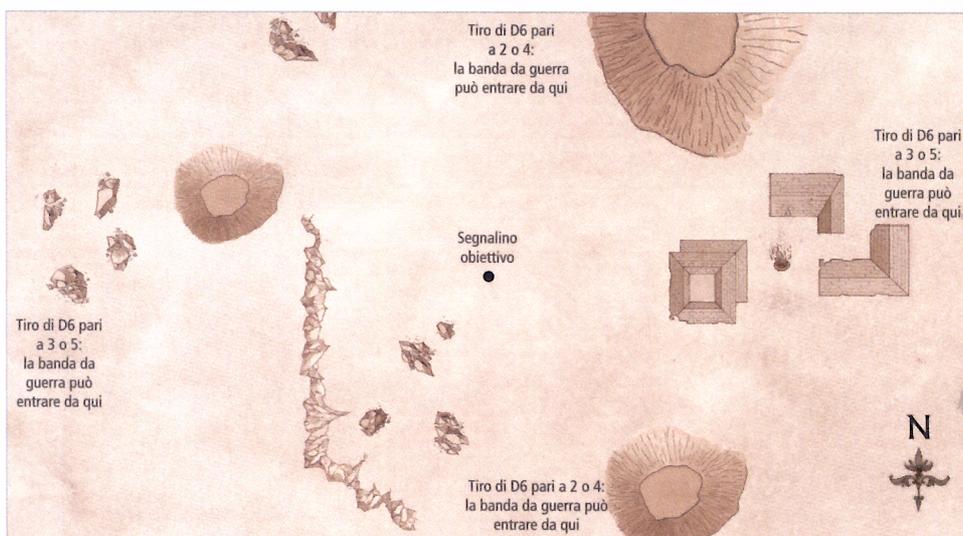
- Guadagni **1 Punto Vittoria** per ciascuno dei tuoi modelli entro 6"/14cm dal segnalino obiettivo.
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se infliggi una o più ferite al Leader nemico (non valgono le ferite salvate da un tiro Fato riuscito). Se uccidi il Leader nemico ti aggiudichi invece **3 Punti Vittoria**.
- 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

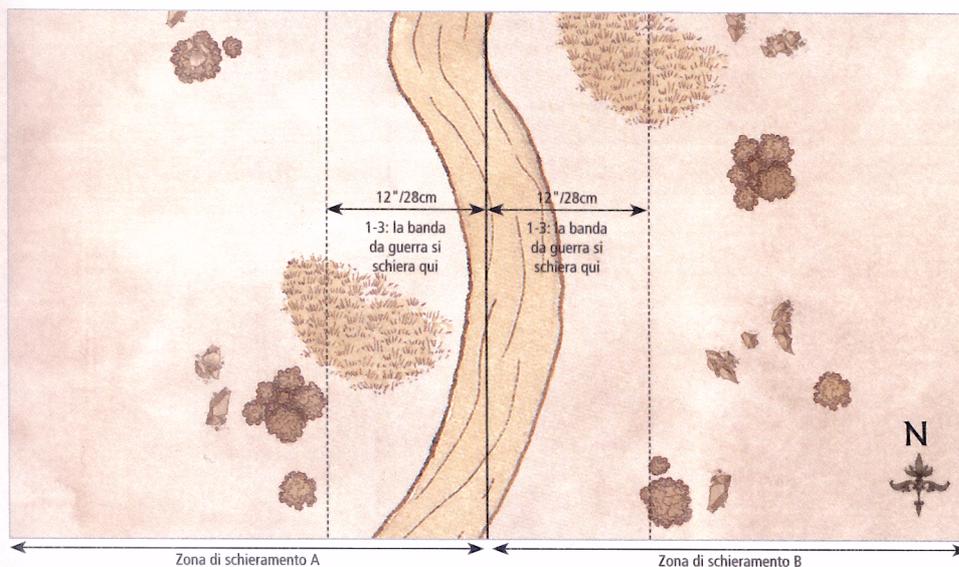
Quando una forza viene mandata in Rotta, la partita potrebbe terminare all'improvviso. Alla fine di ciascun turno, dopo che tale condizione si è verificata, tira un D6. Con 1-2 la partita termina, altrimenti la battaglia continua per un altro turno.

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:

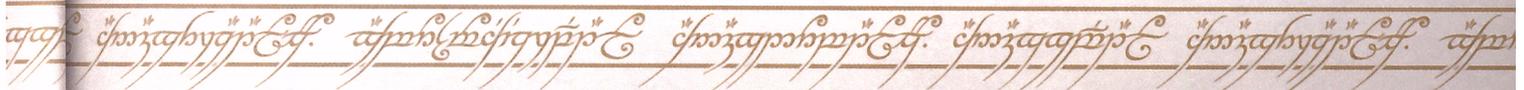
- Ogni volta che un modello nemico subisce una ferita o spende un punto Fato guadagni **1 Punto Vittoria** (dunque un modello che fallisce un tiro Fato conferisce **2 Punti Vittoria**, 1 per la ferita ed 1 per il punto Fato). Se un modello nemico viene rimosso dal gioco con punti Fato inutilizzati guadagni **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



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.

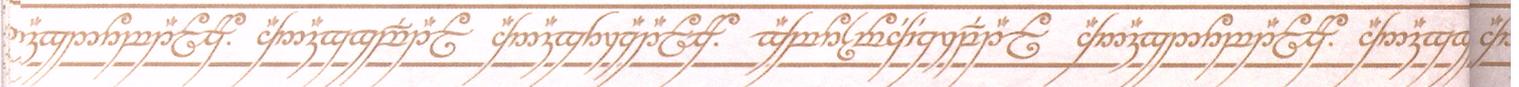
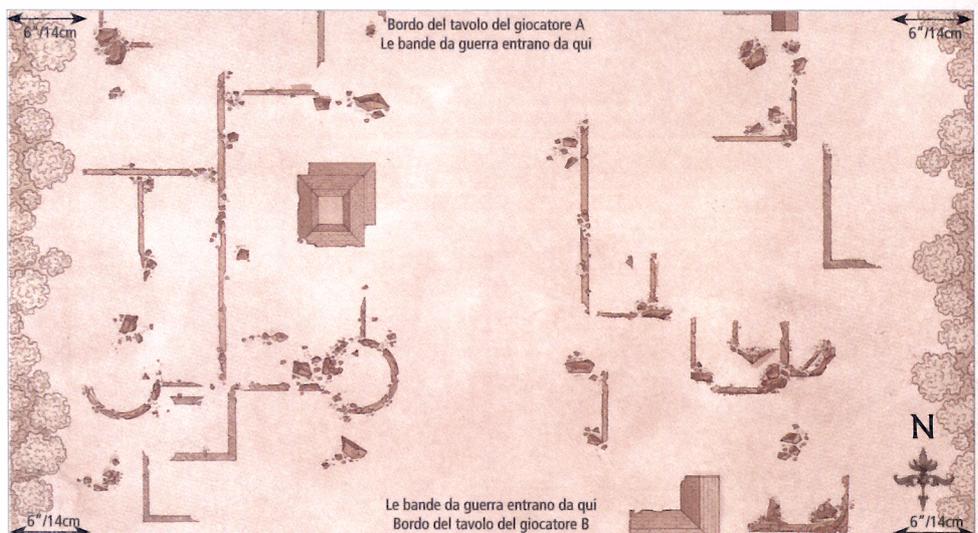
D6 Risultato

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. Independentemente 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.

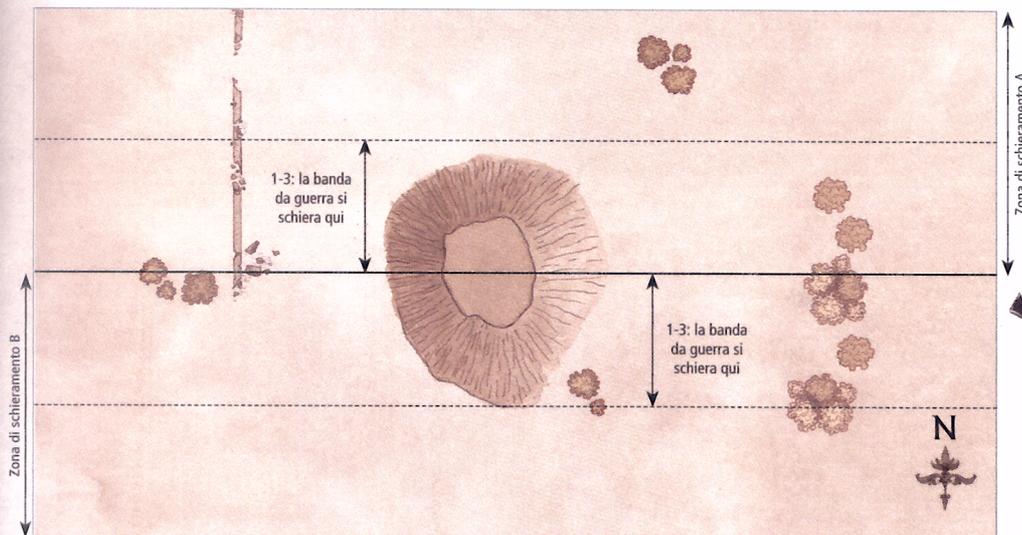
Alla fine della partita la forza che ha totalizzato più Punti Vittoria vince. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, la partita è un pareggio. I Punti Vittoria si accumulano così:

- 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**.

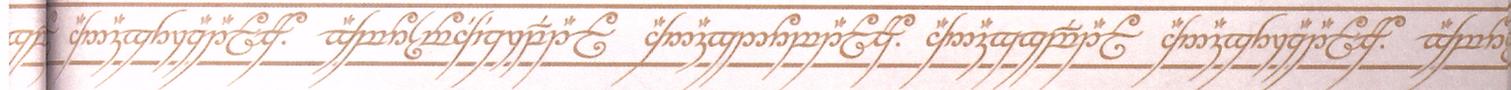


REGOLE SPECIALI

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



Lurtz



Eroi di Mordor

Sauron, l'Oscuro Signore (Spirito)

Valore in punti: 375

Sauron, l'Oscuro Signore, il Nemico, il Signore degli Anelli, è animato da un forte desiderio di dominare l'intera Terra di Mezzo. Egli è assolutamente corrotto e non c'è nessuna empietà che non sia disposto a compiere per raggiungere i suoi sinistri scopi. Dalla sua fortezza nell'oscura terra di Mordor, Sauron controlla molti servitori, preparandosi alla conquista trionfale della Terra di Mezzo. Fu lui a forgiare gli Anelli del Potere e a donarli tutti, tranne uno, ai maggiori regnanti, per controllarli tramite la magia dell'Unico Anello. Con esso in mano, il suo potere sarà completo ed egli sottometterà i Popoli Liberi per sempre.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"/14cm	9/4+	8	10	3	5	7	3	6*	**

Equipaggiamento

Armatura pesante.

Opzioni

- L'Unico Anello 75 punti

**L'Unico Anello. Ogni volta che Sauron viene rimosso come perdita, può tirare un dado: con un risultato di 2 o più il potere dell'Anello lo sostiene e Sauron rimane sul tavolo con una sola Ferita. Se Sauron ha l'Anello, nessun modello del Bene può averlo. Se Sauron non ha l'Anello e un modello del Bene lo sta portando, non appena quel modello infila l'Anello al dito viene immediatamente rimosso come perdita, dal momento che cade sotto il controllo dell'Oscuro Signore.

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Male Antico. Finché sono entro 18"/42cm da Sauron, tutti i modelli del Bene subiscono una penalità di -1 al proprio valore di Coraggio (nota che questo non è cumulativo con altre regole che infliggono simili penalità).

***Il Signore degli Anelli.** Sauron può spendere 1 punto Volontà a ogni turno senza ridurre la propria scorta di Volontà.

Inarrestabile! Ogni volta che Sauron vince un combattimento, può colpire il nemico tre volte come al solito o roteare la mazza in un arco letale; se sceglie questa opzione, tutti i nemici che hanno preso parte al combattimento (quelli a contatto di basetta e quelli che supportano gli alleati con lance o picche) subiscono un colpo da parte dell'Oscuro Signore.

Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Prosciuga Coraggio	18"/42cm	2+
Mesmerismo	18"/42cm	2+
Obbligo	18"/42cm	3+
Esaurisci Volontà	18"/42cm	3+
Raggela Anima	18"/42cm	4+



La Bocca di Sauron (Uomo)

Valore in punti: 60

Se la Bocca di Sauron ha un nome, esso è stato dimenticato tempo fa. Quest'essere traviato stringe accordi con le altre terre per conto del proprio signore e guida le azioni dei servi di Sauron quando è necessario assicurarsi che compiano i loro doveri. Le sue abilità marziali sono modeste poiché non vengono mai allenate: pochi si oppongono all'emissario nominato dall'Oscuro Signore. In compenso, secoli sotto l'ala di Sauron gli hanno permesso di padroneggiare stregonerie oltre la comprensione dei mortali.

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

Equipaggiamento

Armatura.

Opzioni

- Cavallo bardato 15 punti

Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Prosciuga Coraggio	12"/28cm	2+
Aura Terrificante	-	2+
Mesmerismo	12"/28cm	3+
Esaurisci Volontà	12"/28cm	4+



Il Re degli Stregoni di Angmar *(Spirito, Spettro dell'Anello)* Valore in punti: 70-150



Il Re degli Stregoni è il Nazgûl più potente e temuto. Primo tra i luogotenenti dell'Oscuro Signore, è un letale stratega e un potente mago; la sua sagoma bardata e ammantata terrorizza chiunque la veda e la sua presenza sul campo è un orrore senza tempo al quale solo i più coraggiosi possono sperare di resistere. Il Re degli Stregoni è stato lo strumento di terrore principale dell'Oscuro Signore attraverso le ere, ne ha portato avanti gli astuti e mostruosi piani con spietata efficienza e a un suo comando sono stati distrutti interi regni. Tra i consigli dei saggi, a parte Sauron, non vi è nessuno più temuto di lui.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	0-3	10-20	0-3

Equipaggiamento

Armatura pesante.

Opzioni

- Creatura Alata cornuta 75 punti
- Creatura Alata bardata 70 punti
- Creatura Alata 50 punti
- Corona di Morgul 30 punti
- Cavallo bardato 15 punti
- Cavallo 10 punti
- Lama di Morgul 10 punti
- Flagello (arma a due mani) 5 punti

Corona di Morgul. Quando indossa la Corona di Morgul, il Re degli Stregoni ha 3 Attacchi invece di 1.

Lama di Morgul. La Lama di Morgul può essere usata solo una volta: il giocatore del Male deve dichiarare che usa la Lama di Morgul prima di tirare per Ferire. Un nemico che subisce una ferita da una Lama di Morgul viene automaticamente ucciso, a prescindere dal numero di Ferite sul profilo. Gli Eroi possono usare il Fato per evitare le ferite inflitte dalla lama, ma se falliscono vengono uccisi.

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

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

Possanza/Volontà/Fato. Quando acquisti il Re degli Stregoni di Angmar, decidi di quanti punti Possanza/Volontà/Fato vuoi dotarlo, fino al massimo mostrato nel profilo. Come minimo, egli inizia la partita senza punti Possanza, senza punti Fato e con 10 punti Volontà per un costo di 70 punti. Ogni punto extra di Possanza, Volontà o Fato costa 5 punti aggiuntivi, quindi il Re degli Stregoni con Possanza 3, Fato 3 e Volontà 20 costa 150 punti senza altre opzioni.

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 base 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.

Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Prosciuga Coraggio	12"/28cm	2+
Esaurisci Volontà	12"/28cm	3+
Mesmerismo	12"/28cm	3+
Obbligo	12"/28cm	4+
Il Tuo Bastone è Rotto!	12"/28cm	4+
Dardo Nero	12"/28cm	5+

Creature Alate (Mostri)

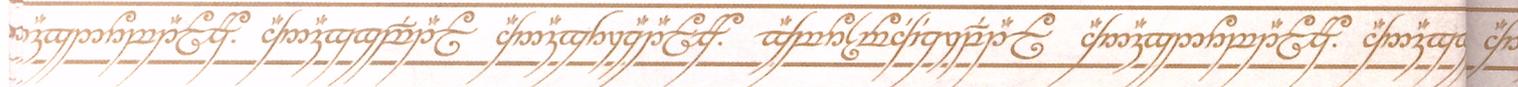
Le Creature Alate sono mostri brutali che dimorano fra le vette delle Montagne d'Ombra, cacciando chiunque si avvicini. Solo il terrore di un Nazgûl può domare una tale cavalcatura.

	Movimento	M	Fo	D	A	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

Volò. 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 test di Coraggio e fugge dal tavolo.



Spettro dell'Anello (Spirito)

Valore in punti: 55-110

Spettri dell'Anello, Nazgûl, Cavalieri Neri. Sono tutti nomi degli esseri nonmorti che servono fedelmente l'Oscuro Signore. In un'altra era del mondo, gli Spettri dell'Anello furono uomini mortali che associarono il proprio fato al suo in cambio degli Anelli del Potere. Tutto ciò che ora rimane sono i loro spiriti contorti, poiché i corpi si sono dissolti nel nulla. Assieme al proprio leader, il Re degli Stregoni di Angmar, sono conosciuti come i Nove. Non esistono servi di Sauron più determinati a vedere compiuta la sua volontà, poiché l'esistenza dei Nazgûl dipende dalla sopravvivenza dell'Oscuro Signore.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	0-2	7-14	0-2

Puoi includere nella tua armata fino ad otto Spettri dell'Anello. Se includi eventuali Spettri dell'Anello con nome (il Traditore, il Maresciallo Oscuro, il Dwimmerlaik, Khamûl l'Esterling, il Cavaliere di Umbar, il Signore delle Ombre, il Corrotto o l'Immortale), essi contano ai fini del numero totale di Spettri dell'Anello.

Equipaggiamento

Armatura pesante.

Opzioni

- Creatura Alata cornuta (p.18)..... 75 punti
- Creatura Alata bardata (p.18) 70 punti
- Creatura Alata (p.18)..... 50 punti
- Cavallo..... 10 punti

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Messaggero del Male; La Volontà del Male.

Vedi la voce del Re degli Stregoni di Angmar nella pagina a fianco.

Possanza/Volontà/Fato. Quando acquisti uno Spettro dell'Anello, decidi di quanti punti Possanza/Volontà/Fato vuoi dotarlo, fino al massimo mostrato nel profilo. Come minimo, uno Spettro dell'Anello inizia la partita senza punti Possanza, senza punti Fato e con 7 punti Volontà per un costo di 55 punti. Ogni punto extra di Possanza, Volontà o Fato costa 5 punti aggiuntivi, quindi uno Spettro dell'Anello con Possanza 2, Fato 2 e Volontà 14 costa 110 punti senza altre opzioni.

Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Prosciuga Coraggio	12"/28cm	2+
Esaurisci Volontà	12"/28cm	3+
Mesmerismo	12"/28cm	3+
Obbligo	12"/28cm	4+
Dardo Nero	12"/28cm	5+



Gollum (Hobbit)

Valore in punti: 0

Torturato e corrotto tempo fa dal possesso dell'Unico Anello, Gollum vive soltanto per riconquistare il suo 'tesoro' dalle mani dei 'Baggins ladri'. Egli batte dunque le terre selvagge alla disperata ricerca di tracce dell'Unico Anello e di chi l'ha rubato.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"/14cm	4/5+	4	4	2	2	4	1	0	1

Regole speciali

Abitante delle Caverne. Vedi regolamento.

Gollum può essere inserito nella forza del giocatore del Male a patto che il Portatore dell'Anello sia schierato dalla parte avversaria. A prescindere dallo scenario, egli viene collocato sul tavolo da gioco ad una distanza di 6"/14cm dal Portatore dell'Anello e sempre dopo che entrambe le fazioni hanno schierato tutti gli altri modelli.

Finché il Portatore dell'Anello è in vita, nessun modello del Bene (incluso il portatore dell'Anello) potrà fare del male a Gollum

(non possono tirare su di esso, lanciargli Folate Magiche, colpirlo o recargli danno in qualsiasi modo). Ai modelli del Bene è consentito caricarlo e combatterlo, ma se vincono non lo possono colpire. Quando il Portatore dell'Anello viene ucciso, Gollum diventa un nemico e può essere preso di mira ed attaccato come gli altri modelli nemici.

Gollum è sempre controllato dal giocatore che ha l'iniziativa in quel turno. La fazione che ha l'iniziativa ne prende il controllo e lo muove, lo fa combattere e così via. A prescindere da chi lo controlla, nella fase di Movimento Gollum deve sempre portarsi entro 6"/14cm dal Portatore dell'Anello, se possibile. Se ciò non è possibile deve avvicinarsi più che può.

Se Gollum attacca e uccide il Portatore dell'Anello, indossa automaticamente l'Anello nel momento in cui il suo avversario muore. Gollum, una volta indossato l'Anello, scappa via e non se ne sentirà più parlare; il modello viene rimosso e considerato una perdita.



Il Traditore (Spirito, Spettro dell'Anello)

Valore in punti: 120



Il Nazgûl noto solo come il Traditore è infido e pericoloso quanto una serpe. Come le vipere che strisciano nella notte, esso è una creatura venefica e furtiva. Si dice che il più infimo taglietto della sua lama possa abbattere persino una bestia infuriata. Esso rinunciò tempo fa al diritto di avere un vero nome, diventando invece sinonimo di infamia e livore. Maledetto da secoli per aver ceduto le Terre Meridionali al dominio di Sauron, il Traditore è consumato da un odio sconfinato anche per se stesso. Esso è uno dei più subdoli fra i luogotenenti di Sauron, poiché persino l'Oscuro Signore di Mordor accorda fiducia contro voglia a chi volta così rapidamente le spalle alla propria stirpe.

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

Equipaggiamento

Armatura pesante.

Opzioni

- Creatura Alata cornuta (p.18)..... 75 punti
- Creatura Alata bardata (p.18) 70 punti
- Creatura Alata (p.18)..... 50 punti
- Cavallo bardato 15 punti
- Cavallo..... 10 punti

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Messaggero del Male; La Volontà del Male. Vedi la voce del Re degli Stregoni di Angmar a pagina 18.

La Rovina 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 la regola speciale Freccie Avvelenate, Dardi Avvelenati o Lame Avvelenate entro 6"/14cm dal Traditore devono ripetere i tiri per Ferire falliti pari a 1 o 2.

Poteri magici

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



Il Maresciallo Oscuro (Spirito, Spettro dell'Anello)

Valore in punti: 120



Il Maresciallo Oscuro, re númenóreano traditore dalla reputazione omicida, dominò su Númenor tramite la paura e l'intimidazione. Anche in vita era odiato da tutti e, quando Sauron andò alla ricerca di alleati, accettò l'Anello che gli venne offerto. Durante i secoli trascorsi dalla trasformazione sua e degli altri re in Spettri dell'Anello, egli si è fatto ancora più sadico e malevolo. Al passaggio del Maresciallo Oscuro le creature del Male si rafforzano, mentre i guerrieri del Bene avvertono il gelido tocco della morte.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"/14cm	6/4+	4	8	1	1	6	2	12	2

Equipaggiamento

Armatura pesante.

Opzioni

- Creatura Alata cornuta (p.18)..... 75 punti
- Creatura Alata bardata (p.18) 70 punti
- Creatura Alata (p.18)..... 50 punti
- Cavallo bardato 15 punti
- Cavallo..... 10 punti

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Messaggero del Male; La Volontà del Male. Vedi la voce del Re degli Stregoni di Angmar a pagina 18.

Comandare con la Paura. Tutti i Guerrieri del Male (non gli Eroi) entro 6"/14cm dal Maresciallo Oscuro sono considerati trovarsi entro la gittata di uno stendardo.

Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Prosciuga Coraggio	12"/28cm	2+
Esaurisci Volontà	12"/28cm	3+
Mesmerismo	12"/28cm	3+
Obbligo	12"/28cm	4+
Dardo Nero	12"/28cm	5+



Il Dwimmerlaik (Spirito, Spettro dell'Anello)

Valore in punti: 120

Il Dwimmerlaik è probabilmente il più misterioso dei Nazgûl, poiché esistono soltanto sparute tracce delle sue gesta nei tomi dei saggi. Tuttavia a Rohan questo Spettro dell'Anello è il più temuto, poiché per secoli ha seminato il panico nel regno guidando i servi dell'Oscuro Signore contro i Figli di Eorl. È proprio qui che esso è entrato nella leggenda, tanto che il titolo assegnatogli dai Rohirrim è diventato sinonimo di male nelle terre tra l'Anduin e le Montagne Nebbiose.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	0	16	2

Equipaggiamento

Armatura pesante e arma a due mani.

Opzioni

- Creatura Alata cornuta (p.18)..... 75 punti
- Creatura Alata bardata (p.18) 70 punti
- Creatura Alata (p.18)..... 50 punti
- Cavallo bardato 15 punti
- Cavallo..... 10 punti

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Messaggero del Male; La Volontà del Male.

Vedi la voce del Re degli Stregoni di Angmar a pagina 18.

Prosciuga Energia. Ogni volta che un Eroe nemico spende un punto Possanza, Volontà o Fato entro 12"/28cm dal Dwimmerlaik, tira un D6. Se ottieni 4+ l'avversario deve spendere un punto extra (dello stesso tipo), o l'azione viene annullata senza sortire effetti ed il punto Possanza, Volontà o Fato va perduto.

Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Prosciuga Coraggio	12"/28cm	2+
Esaurisci Volontà	12"/28cm	3+
Mesmerismo	12"/28cm	3+
Obbligo	12"/28cm	4+
Dardo Nero	12"/28cm	5+



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

Valore in punti: 120

Khamûl, luogotenente di Dol Guldur, è il secondo fra i Nove. 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. Qualunque sia il suo passato, Khamûl ha grande influenza sulle armate di Mordor e sulle terre che rendono omaggio all'Oscuro Signore. Stregone meno abile dei suoi simili, esso ripone la propria forza nell'abilità di trarre energia dalla morte e prolunga la sua nonvita tramite poteri oscuri e proibiti.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	2	12	2

Equipaggiamento

Armatura pesante.

Opzioni

- Creatura Alata cornuta (p.18)..... 75 punti
- Creatura Alata bardata (p.18) 70 punti
- Creatura Alata (p.18)..... 50 punti
- Cavallo bardato 15 punti
- Cavallo..... 10 punti

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Messaggero del Male; La Volontà del Male.

Vedi la voce del Re degli Stregoni di Angmar a pagina 18.

Assorbi Essenza. Se Khamûl infligge una ferita, recupera subito un punto Volontà per ogni ferita causata (a meno che quella ferita non venga 'salvata' con un punto Fato). L'abilità non può essere usata per portare la sua Volontà a più di 12.

Inoltre, Khamûl può spendere un singolo punto Volontà all'inizio della fase di Combattimento (prima di risolvere i Combattimenti Eroici) per incrementare di uno il suo 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.

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+



Il Cavaliere di Umbar (Spirito, Spettro dell'Anello)

Valore in punti: 120



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 del sud prima dell'Ultima Alleanza. Vero è che marcia in battaglia coperto dall'armatura di un antico signore númenóreano e si erge con un portamento regale, assente nella sua razza tenebrosa.

Lo stile di combattimento del Cavaliere di Umbar è difficile da catalogare; esso è così abile nell'arte della lama che si diletta con malvagità nel mimare la tattica marziale dell'avversario, come un macabro doppione in grado di predire ogni affondo e parata del nemico.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	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

- Creatura Alata cornuta (p.18)..... 75 punti
- Creatura Alata bardata (p.18) 70 punti
- Creatura Alata (p.18)..... 50 punti
- Cavallo bardato 15 punti
- Cavallo..... 10 punti

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Messaggero del Male; La Volontà del Male.

Vedi la voce del Re degli Stregoni di Angmar a pagina 18.

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.

Poteri magici

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

Il Signore delle Ombre (Spirito, Spettro dell'Anello)

Valore in punti: 120



Il Signore delle Ombre un tempo fu il re di un regno piccolo e insignificante. Quando Sauron gli offrì uno dei Nove Anelli, la promessa del potere si dimostrò irresistibile. Tale arroganza scatenò una veloce e totale corruzione, poiché le tenebre che ribollivano nel cuore del sovrano necessitavano di un minimo incoraggiamento per sovvertirne la nobiltà. Ora che la forma fisica è scomparsa, il Signore delle Ombre indossa il suo oscuro orgoglio come un mantello, coprendo il sole nel cielo e indebolendo la vista dei nemici.

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

Equipaggiamento

Armatura pesante.

Opzioni

- Creatura Alata cornuta (p.18)..... 75 punti
- Creatura Alata bardata (p.18) 70 punti
- Creatura Alata (p.18)..... 50 punti
- Cavallo bardato 15 punti
- Cavallo..... 10 punti

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Messaggero del Male; La Volontà del Male.

Vedi la voce del Re degli Stregoni di Angmar a pagina 18.

Coltre di Tenebra. I colpi da tiro diretti contro il Signore delle Ombre, o qualsiasi modello entro 6"/14cm da esso, colpiscono solo con 6.

Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Prosciuga Coraggio	12"/28cm	2+
Esaurisci Volontà	12"/28cm	3+
Mesmerismo	12"/28cm	3+
Obbligo	12"/28cm	4+
Dardo Nero	12"/28cm	5+



Il Corrotto (Spirito, Spettro dell'Anello)

Valore in punti: 120

Anche quando era un mortale, c'era qualcosa di malsano nel Corrotto, una strana aura che portava gli uomini di buon cuore a evitarlo. Egli sopravvisse all'isolamento grazie ai nobili natali, ma ogni giorno sprofondava sempre di più nella depravazione. Per Sauron fu semplice asservire questo Uomo turpe e alimentare le scintille della crudeltà fino a farle divampare nel suo corpo come un incendio. Ora tutto ciò che è legato alla natura si ribella alla sua presenza, la vegetazione avvizzisce, gli animali si ammalano e i coraggiosi guerrieri fuggono. Egli è un abomino la cui presenza avvelena vita, onore e speranza.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	1	12	1

Equipaggiamento

Armatura pesante.

Opzioni

- Creatura Alata cornuta (p.18)..... 75 punti
- Creatura Alata bardata (p.18) 70 punti
- Creatura Alata (p.18)..... 50 punti
- Cavallo bardato 15 punti
- Cavallo..... 10 punti

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Messaggero del Male; La Volontà del Male. Vedi il Re degli Stregoni di Angmar a p.18.

Presenza Miasmatica. I guerrieri entro 6"/14cm dal Corrotto non possono usare il tiro Resistere! di un Eroe, né prendere parte a Movimenti Eroici.

Corruzione Strisciante. All'inizio della fase di Combattimento, tira un D6 per ciascun modello (amico o nemico) a contatto di basetta con il Corrotto. Con 6 subisce una ferita.

Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Prosciuga Coraggio	12"/28cm	2+
Esaurisci Volontà	12"/28cm	3+
Mesmerismo	12"/28cm	3+
Obbligo	12"/28cm	4+
Dardo Nero	12"/28cm	5+



L'Immortale (Spirito, Spettro dell'Anello)

Valore in punti: 120

Si dice che l'Immortale sia il più antico dei Nove e l'ultimo a soccombere alla nefasta influenza degli Anelli del Potere. Nonostante ciò, il suo cuore non è meno nero. La resistenza all'influenza di Sauron ha fatto sì che egli cadesse ancora più profondamente nelle tenebre, trasformandolo in una creatura orgogliosa e sprezzante il cui unico fine è quello di sopravvivere a chiunque altro. Tale brama ha spinto l'Immortale a un'ossessiva padronanza delle energie maligne ed egli ha imparato a trarre sostentamento dalle magie altrui, rafforzandosi con il potere arcano che gli fluisce attorno.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	2	20	0

Equipaggiamento

Armatura pesante.

Opzioni

- Creatura Alata cornuta (p.18)..... 75 punti
- Creatura Alata bardata (p.18) 70 punti
- Creatura Alata (p.18)..... 50 punti
- Cavallo bardato 15 punti
- Cavallo..... 10 punti

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Messaggero del Male; La Volontà del Male. Vedi la voce del Re degli Stregoni di Angmar a pagina 18.

Forza di Volontà Eterna. L'Immortale può spendere punti Volontà come se fossero punti Fato.

Sottrai Arcani. L'Immortale riguadagna un punto Volontà per ogni potere magico lanciato con successo da altri Eroi entro 6"/14cm.

Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Prosciuga Coraggio	12"/28cm	2+
Esaurisci Volontà	12"/28cm	3+
Mesmerismo	12"/28cm	3+
Obbligo	12"/28cm	4+
Dardo Nero	12"/28cm	5+



Gothmog, Luogotenente di Morgul (Orco)

Valore in punti: 135



Gothmog è il castellano di Minas Morgul, nonché uno dei servi più fidati dei Nazgûl. Egli ostenta le ferite di un guerriero veterano; le cicatrici sbiancate e gli arti deformati testimoniano una vita di combattimenti brutali e cruenti. Non vi è dubbio che Gothmog sia un maestro del campo di battaglia e un abile tattico, poiché sono le forze al suo comando che hanno scacciato le armate di Gondor dalle roccaforti lungo l'Anduin.

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

Equipaggiamento

Armatura pesante.

Opzioni

- Warg..... 10 punti
- Scudo..... 5 punti

Regole speciali

Maestro della Battaglia. Se Gothmog si trova entro 6"/14cm da un Eroe nemico che dichiara un'Azione Eroica, può dichiarare immediatamente un'azione dello stesso tipo senza spendere punti Possanza. Nota che non può usare quest'abilità per dichiarare un Tiro Eroico o un Movimento Eroico se in quel turno è già stato ingaggiato in combattimento.



Shelob (Ragno Gigante, Mostro)

Valore in punti: 90



Shelob è una malvagia creatura aracnea, un orrore che infesta la Terra di Mezzo da innumerevoli anni. La sua enorme massa è sufficiente a schiacciare a morte anche i guerrieri più robusti e da zanne e pungiglione secerne un veleno così potente da paralizzare qualsiasi nemico. Ora Shelob ha la tana sul passo di Cirith Ungol, dove si ciba di chi è tanto sciocco da entrare nelle caverne che occupa.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
10"/24cm	7/6+	7	7	1	6	4	0	6	0

Regole speciali

Movimento. Shelob può muoversi a piena velocità su qualunque genere di terreno accidentato e ignora tutti gli ostacoli, eccetto i tratti d'acqua e i varchi come strapiombi, fossi e altri spazi vuoti, che deve saltare normalmente.

Terrore. Vedi regolamento.

Veleno. Shelob deve ripetere ogni tiro per Ferire fallito.

Balzo. Quando carica, Shelob viene considerata una Cavalcatura Mostruosa e ottiene i due bonus dei modelli di Cavalleria (cioè Attacco Aggiuntivo e Scaraventare a Terra). Come accade per le Cavalcature Mostruose, tali bonus non vengono persi se Shelob viene ingaggiata da un modello di Cavalleria nemico, ma svaniscono se viene attaccata da un'altra Cavalcatura Mostruosa.

Istinto Predatore. Ogni volta che Shelob subisce una ferita deve effettuare un test di Coraggio; se lo fallisce, fugge e viene rimossa come perdita.



Shagrat, Capoguerra di Cirith Ungol (Uruk-hai)

Valore in punti: 110

Uruk-hai astuto nella sua ferocia, Shagrat segue alla lettera i comandi dell'Oscuro Signore, emergendo vittorioso con la mera forza bruta e una volontà di ferro. Non è un abile oratore, né un grande tattico, bensì un macellaio inarrestabile che uccide senza pensare e senza rimorso. Ad Osgiliath, Amon Barad, Cair Andros e in altre centinaia di battaglie Shagrat ha guidato la carica, facendo a pezzi i deboli Uomini nel nome dell'Oscuro Signore.

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

Equipaggiamento

Armatura pesante e lo scudo di Cirith Ungol.

Scudo di Cirith Ungol. In qualsiasi turno in cui carica, Shagrat ottiene la regola speciale Scaraventare a Terra, come se fosse un modello di Cavalleria.



Shagrat, Capitano di Cirith Ungol (Uruk-hai)

Valore in punti: 55

All'epoca della Guerra dell'Anello, Shagrat è vecchio per gli standard degli Uruk-hai, ma ancora abbastanza forte da ricevere il comando delle vitali difese di Cirith Ungol. Lì, la sua solerzia lo porta in costante conflitto con l'infido Gorbag, le cui azioni riguardano unicamente il guadagno personale.

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

Equipaggiamento

Armatura.

Opzioni

- Scudo..... 5 punti



Grishnákh, Orco Capitano (Orco)

Valore in punti: 45

Grishnákh è un Orco Capitano corrotto e spietato. Anni di cruenta razzie e apparente lealtà gli sono valsi una posizione di relativo potere tra i ranghi degli Orchi, seconda solo a quella di Gothmog, e comunque solo quando quest'ultimo non guarda...

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

Equipaggiamento

Armatura.

Opzioni

- Scudo..... 5 punti



Gorbag, Orco Capitano (Orco)

Valore in punti: 45

Gorbag è il leader del contingente di Orchi di Minas Morgul di stanza a Cirith Ungol. Astuto e crudele, è il classico esempio dell'egoismo e della cupidigia degli Orchi. Gorbag tiene sempre un occhio sulle opportunità di guadagno personale e uno su Shagrat, per essere sicuro che l'Uruk-hai non lo veda arricchirsi ai danni di Mordor.

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

Equipaggiamento

Armatura.

Opzioni

- Scudo..... 5 punti



Orco Capitano (Orco)

Valore in punti: 40



In ogni banda di Orchi ce ne sono alcuni dotati della forza bruta e dell'intelletto necessari a un leader. Questi rari individui si distinguono velocemente dalla massa e diventano i capitani delle armate di Mordor. Per Uomini ed Elfi un Orco Capitano è a mala pena distinguibile dagli altri, forse più largo di spalle e sicuramente più pericoloso in combattimento, ma sempre un infimo Orco. Dalla soldataglia di Mordor, egli è invece riverito e invidiato, in grado di delegare i compiti più spregiunti e pretendere le spoglie migliori.

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

Equipaggiamento

Armatura.

Opzioni

- Warg.....10 punti
- Arco degli Orchi.....5 punti
- Scudo.....5 punti

Kardûsh il Piromane (Orco)

Valore in punti: 60



Gli Orchi Sciamani sono una razza particolare. Praticano una forma primitiva e rozza di stregoneria, tanto diversa dalla terribile magia dei Nazgûl e dai portentosi degli Elfi che sembrerebbe non avere radici comuni con nessuna delle due. L'unica eccezione è quella impiegata da Kardûsh. I Saggi ritengono che sia stato istruito nelle stregonerie più complesse da uno dei Nove, senza dubbio per fini perversi. Si mormora che possa risucchiare la vita degli esseri attorno a lui per poi scatenare le energie rubate in forma di palla di fuoco.

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

Equipaggiamento

Armatura e lancia.

Regole speciali

Cuore di Tenebra. All'inizio di ogni fase d'Iniziativa, prima che venga tirato qualsiasi dado, Kardûsh può prosciugare l'essenza vitale di un Orco nei paraggi per ripristinare i propri poteri magici. Rimuovi come perdita uno dei tuoi modelli di Orco entro 6"/14cm da Kardûsh; questi riguadagna D3 punti Volontà, che non possono eccedere i 3 totali.

Pegno d'Ombra. All'inizio di ogni fase d'Iniziativa, prima che venga tirato qualsiasi dado, il giocatore che controlla Kardûsh può rimuoverlo come perdita per far ripristinare D6 punti Volontà ad un singolo Spettro dell'Anello entro 6"/14cm. La Volontà totale dello Spettro dell'Anello non può eccedere il punteggio iniziale.

Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Esplosione di Fiamme	6"/14cm	3+
Furia	6"/14cm	3+

Esplosione di Fiamme. Dal palmo proteso di Kardûsh sprizza fuoco verso un nemico vicino. Il bersaglio subisce un colpo a Forza 6.

Orco di Mordor Sciamano (Orco)

Valore in punti: 50



Gli Orchi Sciamani venerano Sauron senza dubbi o esitazioni. Dirigono l'ira delle orde orchesche, imponendo lealtà assoluta alla Torre Nera tramite superstizione, inganno e rozza magia. La mera presenza di uno Sciamano tra i ranghi può trasformare una marmaglia di codardi in un'orda ansiosa di combattere fino all'ultimo respiro e goccia di sangue.

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

Equipaggiamento

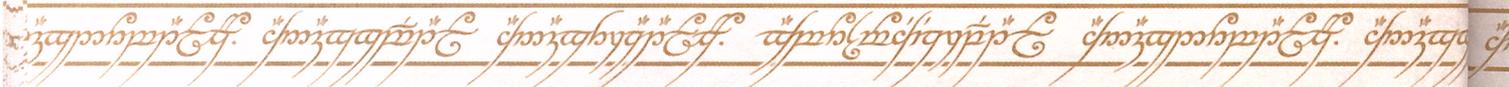
Armatura pesante e lancia.

Opzioni

- Warg.....10 punti

Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Furia	6"/14cm	3+
Mesmerismo	12"/28cm	5+



Orco del Morannon Capitano (Orco)

Valore in punti: 45

Gli Orchi del Morannon Capitani rispondono direttamente a Gothmog, il luogotenente di Minas Morgul, e sul campo di battaglia eseguono i suoi ordini senza esitazione. Sono questi Capitani a trovarsi in testa agli assalti sui Campi del Pelennor quando giunge il momento di radere al suolo Minas Tirith.

Equipaggiamento

Armatura pesante.

Opzioni

- Scudo.....5 punti
- Arma a due mani.....5 punti



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

Capitano della Guardia Nera (Uruk-hai)

Valore in punti: 60

Le Guardie Nere di Barad-dûr sono considerate le più spaventose di tutte le razze di Orchi che marciano nelle armate di Sauron; i loro Capitani sono quindi fra i guerrieri più micidiali nelle orde di fanteria al suo servizio. Le Guardie Nere sono più forti e cattive degli altri Uruk-hai e, quando sono guidate da questi individui, la loro lealtà a Sauron le rende quasi insensibili al dolore.

Equipaggiamento

Armatura pesante e scudo.

Regole speciali

Per l'Oscuro Signore! Fintanto che Sauron o almeno uno Spettro dell'Anello sono vivi e sul campo di battaglia, il Capitano della Guardia Nera viene considerato avere Coraggio 6.



Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"/14cm	5/4+	5	7	2	2	4	2	1	1

Tamburino della Guardia Nera (Uruk-hai)

Valore in punti: 45

I Tamburini della Guardia Nera battono un ritmo tonante che detta la velocità d'avanzata dei confratelli. Dietro di essi marciano ranghi ordinati di assassini, che al loro segnale allungano il passo verso la guerra. Si mormora che il rimbombo delle pelli sia il battito del cuore delle armate di Sauron.

Equipaggiamento

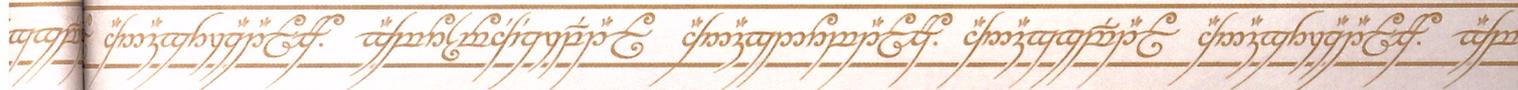
Armatura pesante e tamburo da guerra.

Regole speciali

Tamburo da Guerra (Uruk-hai). All'inizio della fase di Movimento, dopo aver dichiarato ed eseguito le Azioni Eroiche, il Tamburino può suonare l'avanzata. Tutti gli Uruk-hai entro 12"/28cm da uno o più Tamburini che suonano l'avanzata aumentano per quel turno il proprio valore di Movimento di 3"/8cm, ma non possono caricare.



Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"/14cm	4/4+	5	5	1	1	4	0	0	1



Orco Tamburino (Orco)

Valore in punti: 40



Quando le armate di Mordor avanzano, lo fanno al tonante ritmo dei tamburi da guerra. Il ruolo principale degli Orchi Tamburini è quello di far muovere in avanti gli Orchi. Solo gli Orchi più forti vengono scelti per portare in battaglia i tamburi di Mordor. Quando viene suonata l'avanzata, essi scandiscono un ritmo frenetico, al cui battito i compagni si scagliano contro il nemico.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"/14cm	4/5+	4	5	1	1	3	0	0	1

Equipaggiamento

Armatura e tamburo da guerra.

Regole speciali

Tamburo da Guerra (Orchi). All'inizio della fase di Movimento, dopo aver dichiarato ed eseguito le Azioni Eroiche, il Tamburino può suonare l'avanzata. Tutti gli Orchi (inclusi Orchi del Morannon, Cavalcawarg ecc.) entro 12"/28cm da uno o più Tamburini che suonano l'avanzata aumentano per quel turno il proprio valore di Movimento di 3"/8cm, ma non possono caricare.

Castellano di Dol Guldur (Spirito)

Valore in punti: 40



Privi di nome e di volontà, i Castellani di Dol Guldur non sono che una manifestazione dell'odio assopito della torre maledetta. Senza forma, se non fosse per l'armatura, essi battono i sentieri dei reami dell'Oscuro Signore uccidendo chiunque trovino. Ciascuno è caduto fra le grinfie di Sauron in modo diverso; alcuni cercavano la conoscenza come apprendisti dal maestro, altri sono gli eterni resti di chi è morto di stenti nei sotterranei dell'Oscuro Signore. Ora sono tutti imbrigliati dalla sua maledizione e lo servono senza remore. In tempi di guerra Sauron li evoca perché si battano al centro delle armate, poiché questi schiavi di Mordor sono guerrieri formidabili.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"/14cm	5/4+	5	7	2	1	6	0	12	0

Equipaggiamento

Armatura pesante.

Opzioni

- Lama di Morgul (p.18).....5 punti

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

La Volontà del Necromante. I Castellani possono usare la propria Volontà come se si trattasse di punti Fato. Tuttavia, un Castellano deve rinunciare a 1 punto Volontà al termine della fase di Combattimento se è stato ingaggiato in un combattimento. Nota che se un Castellano si trova a contatto di basetta con un nemico deve combattere: non può evitarlo! Quando un Castellano subisce 1 ferita o resta con 0 Volontà viene bandito e rimosso come perdita.

Automi. I Guerrieri vicini non possono usare il tiro Resistere! dei Castellani.

Númenóreano Nero Maresciallo (Uomo)

Valore in punti: 60



Tra i ranghi di Minas Morgul figurano molti Númenóreani Neri, traditori dotati di vita innaturale in cambio dei propri servigi a Sauron. Queste anime corrotte sono guidate dai Marescialli, malvagi capitani che hanno affinato la propria abilità e crudeltà su migliaia di campi di battaglia. Basta la presenza di uno di questi guerrieri per instillare un terrore paralizzante nei cuori degli avversari, poiché tutti i Númenóreani Neri hanno una reputazione terrificante, in special modo i capitani. Solo i più forti e i più astuti possono ottenere il rango di Maresciallo, poiché il fallimento porta sempre a una rapida morte.

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

Equipaggiamento

Armatura pesante.

Opzioni

- Cavallo bardato..... 15 punti
- Scudo..... 5 punti
- Arma a due mani..... 5 punti

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.



Uruk-hai di Mordor Capitano (Uruk-hai)

Valore in punti: 50

Di tutte le razze di Orchi che rispondono alla Torre Nera, gli Uruk-hai sono i più terribili e quelli che risiedono a Mordor sono l'epitome della specie. I loro capitani attuano gli ordini dell'Oscuro Signore e dei suoi luogotenenti con dimostrazioni di violenza efferata; incarnano la lealtà e la forza della propria razza, rafforzate da una inflessibile brutalità e da un occhio attento alle debolezze del nemico. Come i nemici di Sauron hanno appreso a proprie spese sul campo di battaglia, si tratta di una combinazione micidiale.

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

Equipaggiamento

Armatura.

Opzioni

- Arco degli Orchi.....5 punti
- Scudo.....5 punti
- Arma a due mani.....5 punti



Orco di Mordor Schiavista (Orco)

Valore in punti: 60

Gli Schiavisti sono Orchi molto grossi e crudeli che impugnano pesanti fruste dotate di uncini di metallo e osso. Mentre l'armata di Orchi avanza, lo Schiavista tiene d'occhio eventuali segni di dissenso tra le file, punendo i ritardatari con le sferze crudeli. Di conseguenza, gli ordini impartiti in presenza di uno Schiavista vengono sempre obbediti con velocità ed efficienza, poiché anche l'Orco più temprato teme l'esplosione di dolore causata dallo schiocco di queste armi.

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

Equipaggiamento

Armatura e frusta (arma da tiro con Forza 2 e gittata 2"/14cm).

Regole speciali

Frusta dei Padroni. Ogni volta che lo Schiavista 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.



Regina dei Ragni (Ragno Gigante, Mostro)

Valore in punti: 115

La Regina dei Ragni è la più grande tra gli aracnidi del Tawar Dúath, regione meridionale di Bosco Atro, ma anche la più intelligente e crudele. Benché rifiuti di considerarsi una serva del Necromante, i loro oscuri disegni coincidono tanto spesso da consentire che facciano causa comune.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
10"/24cm	6/6+	6	4	2	3	4	2	3	0

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Movimento. La Regina dei Ragni può muoversi a piena velocità su qualunque genere di terreno accidentato e ignora tutti gli ostacoli, eccetto i tratti d'acqua e i varchi come strapiombi, fossi e altri spazi vuoti, che deve saltare normalmente.

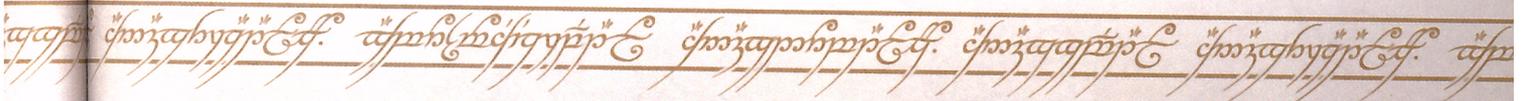
Veleno. La Regina dei Ragni deve ripetere ogni tiro per Ferire fallito.

Balzo. Nel turno in cui carica un modello a piedi o di Cavalleria, una Regina dei Ragni riceve le regole Attacco Aggiuntivo e Scaraventare a Terra, esattamente come se fosse una Cavalcatura Mostruosa.

Progenie. In qualsiasi momento del suo movimento, la Regina dei Ragni può spendere un punto Volontà per mettere in gioco una basetta di Prole in qualsiasi punto ma almeno parzialmente entro 3"/8cm. La Prole ha Movimento 6"/14cm e può muoversi e caricare nel turno in cui viene evocata. La Regina può evocare più basette di Prole nel corso dello stesso turno, se le restano sufficienti punti Volontà.

Prole (Ragni)

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



Dragone (Dragone, Mostro)

Valore in punti: 250

Nella Terra di Mezzo ci sono molte leggende riguardanti i Dragoni. Storie spaventose narrate ovunque raccontano del tesoro di Scatha il Verme, della Caduta di Smaug e del fuoco distruttivo di Ancalagon il Nero. I Dragoni combattono con una furia che pochi possono contrastare; un colpo di artigli può distruggere qualunque scudo e un morso può tagliare un uomo in due. Con il respiro infuocato possono bruciare i nemici in un'agonia di fiamme. La pelle di un Dragone è abbastanza spessa da far rimbalzare le frecce e le spade con facilità e guardando nei suoi occhi o ascoltando la sua voce si rischia di rimanere incantati.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"/14cm	7/2+	7	7	4	7	4	3	3	3

Regole speciali

Resistente alla Magia; Terrore. Vedi regolamento.

Messaggero del Male. Finché si trovano entro 12"/28cm da un Dragone, tutti i modelli del Bene subiscono una penalità di -1 al proprio valore di Coraggio (nota che ciò non è cumulabile con altre regole che impongono simili penalità, come il Tamburo dei Goblin di Moria).

Carica del Drago. Se un Dragone carica in combattimento e lo vince, Scaraventa a Terra i modelli nemici, allo stesso modo di una Cavalcatura Mostruosa.

Istinto di Sopravvivenza. Ogni volta che un Dragone subisce una Ferita, deve effettuare un test di Coraggio. Se il Dragone fallisce il test, esso il Dragone fugge: il modello viene rimosso e conta come perdita.

Opzioni (fino a 2 delle seguenti)

- Soffio di fuoco 50 punti
- Volo 50 punti
- Pelle resistente 50 punti
- Lingua forcuta 50 punti

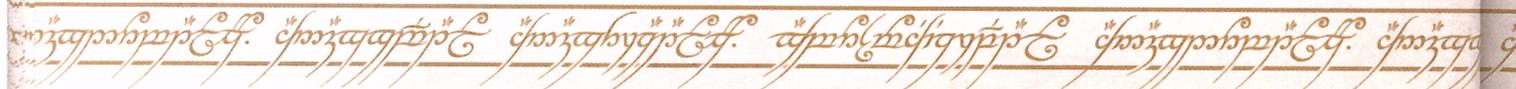
Soffio di fuoco. Ogni volta che un Dragone usa il Soffio di fuoco spende un punto Volontà. Considera il Soffio di fuoco come un arco con una gittata di 12"/28cm. Se il colpo va a segno, il bersaglio e qualunque modello (del Bene o del Male) entro 2"/4cm subiscono un colpo a Forza 10 (si possono effettuare i normali tiri Fato). Qualunque modello subisca una ferita dal soffio di un Dragone viene automaticamente ucciso.

Volo. Questo Dragone possiede ali ampie e potenti. Può volare di 12"/28cm come descritto nel regolamento.

Lingua forcuta. Un Dragone con questa abilità può lanciare un incantesimo usando un dado, senza ridurre la propria scorta di Volontà. Il giocatore che lo controlla può scegliere di aumentare il numero di dadi riducendo la sua scorta di Volontà come di consueto. Un Dragone con Lingua forcuta ha i seguenti poteri magici (vedi regolamento):

	Gittata	Tiro di dado
Mesmerismo	12"/28cm	3+
Obbligo	12"/28cm	4+
Esaurisci Volontà	12"/28cm	4+

Pelle resistente. La pelle di questo Dragone è così spessa da essere quasi impenetrabile, o comunque resistente a eventuali danni. I valori di Ferite e Difesa del Dragone sono 9, anziché 7.



Drago di Caverna (Drago, Mostro)

Valore in punti: 175

I Draghi di Caverna sono predatori sotterranei che dimorano nei luoghi freddi e oscuri delle profondità della terra. Sebbene siano acerrimi nemici dei Nani, che con il loro continuo scavare spesso ne violano i domini, queste bestie reagiscono sempre velocemente quando il loro territorio viene minacciato da ogni sorta di intruso. Con le potenti fauci fanno a pezzi e dilanano gli avversari, mentre gli artigli affilati come lame possono penetrare persino attraverso le migliori armature. I Draghi di Caverna, dotati di un appetito vorace, sono famosi per divorare i guerrieri nel mezzo di una battaglia, ingoiando le sfortunate vittime prima di proseguire l'assalto.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
8"/20cm	6/5+	7	7	3	6	4	1	3	1

Regole speciali

Resistente alla Magia; Terrore. Vedi regolamento.

Una Bestia all'Angolo. I Draghi di Caverna sono abituati a combattere all'interno di spazi angusti, stretti e oscuri, pertanto se vengono messi all'angolo iniziano a sferzare con la coda simile ad una frusta e con gli arti aguzzi.

Se un Drago di Caverna viene sconfitto in combattimento, controlla se è Intrappolato (ovvero se non può indietreggiare di almeno 1"/2cm). Nel caso lo sia, tira per Ferire il Drago di Caverna come di consueto. Se non muore per i colpi, tutti i modelli (amici e nemici) entro 1"/2cm da esso subiscono un colpo a Forza 4.

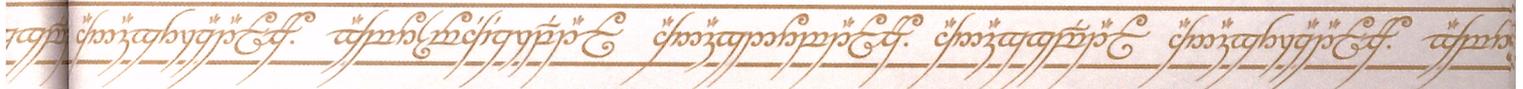
Carica del Drago. Se un Drago di Caverna carica in combattimento, Scaraventa a Terra i modelli nemici nello stesso modo di una Cavalcatura Mostruosa (vedi regolamento).

Rapido e Agile. Il Drago di Caverna è incredibilmente agile e capace di serpeggiare attraverso i passaggi rocciosi con inquietante facilità, grazie alle vibrisse sulla testa che guidano il movimento dell'intero corpo. Il Drago di Caverna può muoversi attraverso i terreni accidentati di qualsiasi tipo senza nessuna penalità.

Fauci Spalancate. I Draghi di Caverna sono costantemente affamati e non esitano a consumare brandelli di carne nel mezzo della battaglia. Grazie alle potenti fauci, questi rettili possono fare a pezzi armatura ed ossa o persino ingoiare una vittima di taglia umana in pochi istanti.

Se un Drago di Caverna vince un combattimento puoi colpire normalmente o tentare di divorare un modello di taglia umana (o inferiore) presente nello stesso combattimento. Nell'ultimo caso effettua un singolo tiro per Ferire contro il bersaglio. Se ci riesce la vittima viene trangugiata e viene considerata decisamente morta.

I tiri Fato possono essere effettuati contro questo attacco speciale come di consueto. Se il tiro Fato viene superato, il bersaglio sopravvive e non subisce alcun danno. Se fallisce, il modello perde ogni Ferita rimanente e viene rimosso come perdita.



Il Necromante (Spirito)

Valore in punti: 250



Per lunghi anni, molto prima dell'inizio della Guerra dell'Anello, l'oscurità si è annidata nella regione meridionale di Bosco Atrò. Lentamente, ma inesorabilmente, il regno silvano venne mutato dal male che albergava nel suo cuore, ridotto a un riflesso distorto della maestà perduta e infestato da ragni e parassiti. Quest'entità era nota solo come il Necromante e nessuno comprendeva l'origine della sua acredine. Infine i Popoli Liberi scoprirono che non era altri che Sauron, il Signore degli Anelli. Il suo potere era indebolito dalla perdita dell'Ultimo Anello e la sua forma fisica era stata distrutta nella guerra dell'Ultima Alleanza, ma era ancora un avversario temibile e il suo potere era in ascesa. Se le forze del Bene non l'avessero bandito di nuovo, la Terra di Mezzo sarebbe stata avvolta in una tenebra impenetrabile. Solo un conclave di saggi poteva riuscire nell'impresa, poiché, di tutte le armate radunate da Sauron dopo la caduta di Morgoth, la guarnigione di Dol Guldur era la più inquietante.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"/14cm	7/4+	6	8	1	1	6	3	25	*

Dato che il Necromante è in realtà Sauron, non puoi includere nella tua armata sia lui che Sauron, l'Oscuro Signore.

Equipaggiamento

Armatura.

Opzioni

- Se la tua armata include il Necromante, puoi promuovere un qualsiasi numero di Orchi Capitani a Orchi di Dol Guldur Capitani a un costo di +5 punti per modello. Gli Orchi di Dol Guldur Capitani hanno Maestria 5/4+, invece di 4/5+.
 - Se la tua armata include il Necromante, puoi promuovere un qualsiasi numero di Orchi di Mordor Sciamani a Orchi di Dol Guldur Sciamani a un costo di +5 punti per modello. Gli Orchi di Dol Guldur Sciamani hanno il potere magico Avvizzare invece di Mesmerismo.
- Avvizzare.** Gittata: 12"/28cm. Tiro di dado: 5+. La Forza della vittima viene immediatamente ridotta di 1 per il resto della partita.
- Se la tua armata include il Necromante, puoi promuovere un qualsiasi numero di Orchi Guerrieri a Orchi di Dol Guldur a un costo di +2 punti per modello. Gli Orchi di Dol Guldur hanno Maestria 4/4+, invece di 3/5+.

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Male Antico. Finché si trovano entro 18"/42cm dal Necromante, tutti i modelli del Bene subiscono una penalità di -1 al proprio valore di Coraggio (nota che questo non è cumulativo con altre regole che infliggono 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.

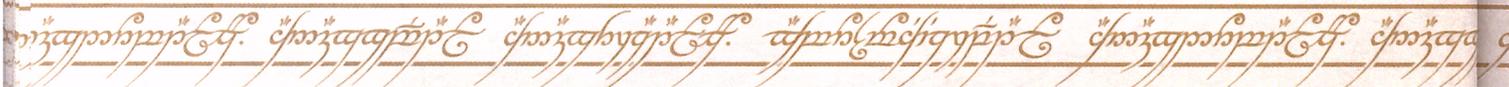
Un Eroe che indossa l'Anello non è invisibile per questo modello come lo è per gli altri. Inoltre, questo modello non deve cedere Volontà se è in combattimento con un modello che indossa l'Anello, nemmeno se si tratta di un combattimento multiplo con altri nemici.

***Non Può Ancora Assumere Forma Corporea.** Se lo desidera, il Necromante può utilizzare i propri punti Volontà come punti Fato.

Prosciuga Anima. Qualunque nemico subisca in combattimento una ferita dal Necromante viene ucciso automaticamente, indipendentemente dal numero di Ferite nel proprio profilo. Gli Eroi possono usare i punti Fato per evitare le ferite inflitte dal Necromante, ma se anche una sola ferita non viene salvata, vengono uccisi e rimossi come perdita.

Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Prosciuga Coraggio	12"/28cm	2+
Mesmerismo	12"/28cm	2+
Obbligo	12"/28cm	3+
Esaurisci Volontà	12"/28cm	4+
Raggela Anima	12"/28cm	5+



Troll di Mordor Capo (Troll, Mostro)

Valore in punti: 140

Una manciata di Troll di Mordor è dotata di astuzia e di un forte senso della disciplina. Tale intelletto primordiale non solo li rende leader naturali della propria razza, ma anche perfetti comandanti per le armate di Mordor. Coraggiosi quanto un Uruk-hai Capitano, subdoli quanto un Orco e più letali di qualsiasi altro loro simile, i Troll di Mordor Capi ottengono facilmente posizioni di prestigio e le conservano tramite dimostrazioni di violenza e forza bruta.

Equipaggiamento

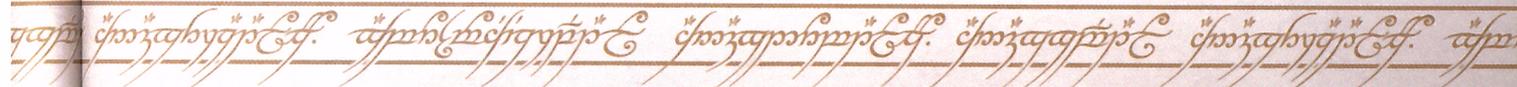
Armatura.

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Tira le Pietre. Se il Troll non si muove, può tirare una pietra nella fase di Tiro successiva. Funziona esattamente come una balestra con gittata di 12"/28cm e Forza 8.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"/14cm	7/5+	7	8	3	3	4	2	1	1



Guerrieri di Mordor

Orco Guerriero (Orco)

Valore in punti: 5



Gli Orchi sono mostri dal cuore malvagio che gioiscono del massacro e della distruzione. Anche fra le armate di Mordor nutrono ben poca lealtà, persino nei confronti della propria razza, e combattono tra loro per le spoglie di guerra. La naturale codardia li rende lo strumento ideale per gli intenti malvagi.

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

Equipaggiamento

Armatura.

Opzioni

- Stendardo25 punti
- Arco degli Orchi..... 1 punto
- Scudo..... 1 punto
- Lancia 1 punto
- Arma a due mani..... 1 punto

Orco Battitore (Orco)

Valore in punti: 5



Come suggerisce il nome, gli Orchi Battitori vengono usati per dare la caccia al nemico, spesso inseguendolo per grandi distanze. Una volta localizzata la preda, essi tirano stranamente bene, mentre il corpo principale dell'armata attacca il nemico.

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

Equipaggiamento

Arco degli Orchi.

Opzioni

- Warg.....6 punti

Cavalcawarg (Orco, Cavalleria)

Valore in punti: 12



I Warg sono giganteschi lupi malvagi dotati di crudele intelligenza. I Cavalcawarg vanno in perlustrazione davanti alle armate di Mordor, controllando il territorio e attaccando i ritardatari. In battaglia sciamano contro il nemico in grandi branchi, strappandone le carni con furia ferina.

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

Equipaggiamento

Armatura e Warg.

Opzioni

- Stendardo25 punti
- Giavellotti2 punti
- Arco degli Orchi..... 1 punto
- Scudo..... 1 punto

Uruk-hai di Mordor (Uruk-hai)

Valore in punti: 8



Gli Uruk-hai sono la più temibile perversione della razza orchesca. Se il normale Orco è un codardo con membra deformi, l'Uruk-hai è forte, muscoloso e imponente. Persino fra i ranghi serrati dell'Oscuro Signore la loro reputazione di truci assassini li precede.

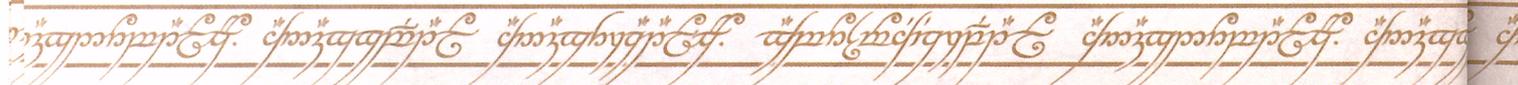
Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"/14cm	4/4+	4	4	1	1	3

Equipaggiamento

Armatura.

Opzioni

- Stendardo25 punti
- Arco degli Orchi..... 1 punto
- Scudo..... 1 punto
- Arma a due mani..... 1 punto



Orco del Morannon (Orco)

Valore in punti: 7

Tra le armate del Cancellero Nero e di Barad-dûr è comparsa una genia di Orchi più robusta: gli Orchi del Morannon. Hanno armature spesse e resistenti che, abbinate alla forza superiore, li rendono truppe d'assalto ideali per gli attacchi di Sauron contro Minas Tirith.

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

Equipaggiamento

Armatura pesante.

Opzioni

- Stendardo25 punti
- Scudo.....1 punto
- Lancia1 punto



Cacciatore di Morgul (Orco)

Valore in punti: 15

I deformi Cacciatori di Morgul sono stati creati per volere del Re degli Stregoni, affinché tenessero al sicuro il suo dominio dagli intrusi; sono così furtivi che possono avanzare invisibili sul nemico e tagliargli la gola prima che ci si accorga della loro presenza.

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

Equipaggiamento

Armatura.

Regole speciali

Cacciatori nell'Ombra. I Cacciatori di Morgul sono sempre considerati equipaggiati con mantelli elfici.



Cavaliere di Morgul (Uomo, Cavalleria)

Valore in punti: 20

I Cavalieri di Morgul sono l'incarnazione di tutta la crudeltà e la malvagità di Mordor. Sono l'élite delle armate di Sauron, guerrieri crudeli e silenziosi con lance micidiali in arcione a scuri destrieri. Ognuno di essi è stato toccato da una parte della malvagità di Sauron e l'aura di tenebra che lo circonda è tale che solo gli avversari più nobili riescono a trovare il coraggio di affrontarli in battaglia.

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

Equipaggiamento

Armatura pesante, lancia da cavaliere, scudo e cavallo bardato.

Opzioni

- Stendardo 25 punti
- Corno da guerra 20 punti

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.



Númenóreano Nero (Uomo)

Valore in punti: 9

I Númenóreani Neri sono una genia di Uomini che molti secoli fa strinse una sordida alleanza con l'Oscuro Signore di Mordor. Alcuni affermano che ottennero l'immortalità in cambio della loro adorazione e che quei terrificanti guerrieri che sin dalla Terza Era compaiono nelle armate di Sauron siano gli stessi uomini che si unirono a Mordor migliaia di anni fa.

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

Equipaggiamento

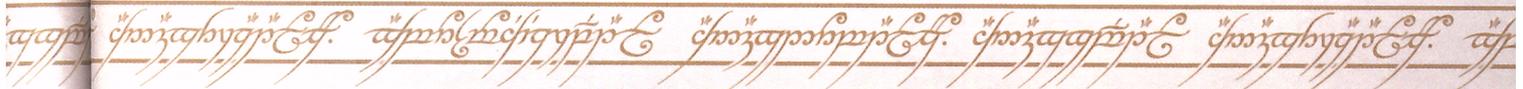
Armatura pesante e scudo.

Opzioni

- Stendardo25 punti
- Corno da guerra20 punti

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.



Ragno Gigante (Ragno)

Valore in punti: 20



I Ragni Giganti che dimorano in molti luoghi scuri della Terra di Mezzo si trovano spesso associati a bande di Goblin, e quelli che dimorano nella terra fosca di Mordor non fanno eccezione. Sovente questi aracnidi vengono costretti al servizio, rinchiusi in gabbie e torturati per divertimento, prima di essere liberati contro il nemico. Tuttavia, generalmente l'alleanza è una questione di convenienza poiché sia i ragni che i Goblin sono malvagi in egual misura, specialmente nei confronti di chi è troppo debole per costituire una minaccia seria.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
10"/24cm	4/6+	5	3	2	2	3

Regole speciali

Movimento. I Ragni Giganti possono arrampicarsi su qualunque superficie, indipendentemente dalla pendenza. Pertanto possono muoversi a piena velocità su qualunque genere di terreno accidentato e ignorano tutti gli ostacoli, eccetto i tratti d'acqua e i varchi come strapiombi, fossi e altri spazi vuoti, che devono saltare normalmente.

Veleno. I Ragni Giganti ripetono i risultati pari ad 1 quando tirano per Ferire.

Guardia Nera di Barad-dûr (Uruk-hai)

Valore in punti: 12



Le Guardie Nere di Barad-dûr, composte dagli Uruk-hai più accuratamente selezionati fra quelli che combattono nelle armate di Sauron, sono feroci e disciplinate. Pesantemente corazzate e armate di temibili spade, marciano in battaglia con scudi di robusto metallo che ostentano l'Occhio di Sauron, simbolo del favore dell'Oscuro Signore e della perversa potenza che scorre nelle loro vene.

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

Equipaggiamento

Armatura pesante e scudo.

Opzioni

- Stendardo25 punti

Spettro (Spirito)

Valore in punti: 15



Al termine della Prima Era del mondo, con la caduta del signore di Sauron, molte creature maligne persero la vita. La maggior parte passò da questa esistenza ai reami dell'aldilà, mentre qualcuna rifiutò di lasciare la presa sul mondo dei vivi. Incorporei ed eterei, molti di tali spiriti sono stati evocati dai luoghi di riposo e vincolati al servizio dell'Oscuro Signore. Le buie strade di Minas Morgul sono infestate da esseri molto più empî degli Orchi, poiché le ombre tenebrose note come Spettri calpestano i ciottoli neri della turpe città. Che fossero Uomini, Elfi od Orchi le cui anime si ritrovarono intrappolate dalla volontà del Re degli Stregoni, queste creature attirano gli incauti alla morte con bagliori ingannevoli e magia arcana.

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

Equipaggiamento

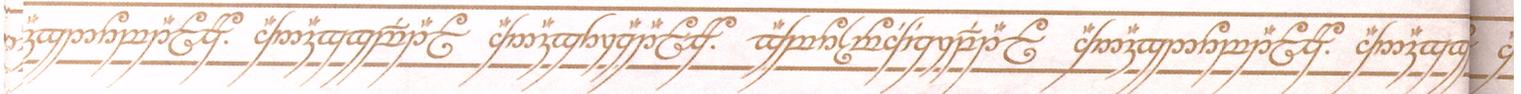
Armatura pesante.

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Lame Spettrali. Per determinare il risultato necessario affinché uno Spettro ferisca, usa il Coraggio dell'avversario invece della Difesa sulla tabella delle Ferite.

Brillano di un'Empia Luce. In qualsiasi momento del suo movimento, uno Spettro può scegliere un singolo modello nemico entro 12"/28cm. Questi deve superare un test di Coraggio o eseguire un intero movimento sotto il controllo del giocatore del Male, anche se si è già mosso. Con questo movimento non può entrare nella zona di controllo di un altro modello o eseguire un'azione che lo danneggerebbe (come saltare da un dirupo ecc). I modelli influenzati non possono muoversi ulteriormente in quel turno.



Grande Bestia di Gorgoroth (Grande Bestia, Mostro)

Valore in punti: 125

Le distese di cenere di Gorgoroth sono dimora di molte creature derelitte, costrette crudelmente a servire gli Orchi. Poche di esse sono malvagie di natura, ma gli empî padroni le spingono verso i loro turpi scopi. Uno di questi mostri è la Grande Bestia, abbastanza corpulenta da servire come animale da guerra e da soma e abbastanza ottusa da lasciarsi facilmente assoggettare alla volontà degli Orchi.

Le Grandi Bestie sono spesso utilizzate nelle miniere e nelle forge di Sauron, dove portano enormi carichi di pepite, pietre e carbone grezzo. Altre, invece, vengono impiegate per trascinare in posizione colossali macchine d'assedio. La maggior parte viene tuttavia caricata con piattaforme da battaglia raffazzonate e gettata in mezzo ai nemici; mentre il pachiderma si fa largo fra i ranghi calpestando e incornando, gli Orchi arcieri rovesciano raffiche di frecce nere dalla relativa sicurezza del suo dorso, lanciando insulti agli avversari trafitti dai dardi.

È incredibilmente difficile abbattere una Grande Bestia, dato che è sospinta da una volontà tanto semplice quanto ferrea. La sua cotenna è talmente spessa da deflettere i colpi di spade e asce e soltanto un assalto risolutivo permette di trionfare; tuttavia, nemmeno in tal caso essa diventa innocua, poiché la mole dell'enorme corpo è spesso fatale.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
8"/20cm	3/6+	6	7	3	4	2



COMPOSIZIONE

Una Grande Bestia di Gorgoroth consta della Grande Bestia (considerata una Cavalcatura Mostruosa), di un Orco Guerriero cavaliere con armatura e lancia (che controlla la cavalcatura) e 9 Orchi Guerrieri passeggeri con armatura e arco degli Orchi (sulla piattaforma da battaglia). Vedi il profilo degli Orchi Guerrieri a pagina 34.

Regole speciali - Grande Bestia

Terrore. Vedi regolamento.

Piattaforma da Battaglia. La piattaforma da battaglia contiene nove Orchi Guerrieri passeggeri (vedi regolamento). Gli Orchi Guerrieri sulla piattaforma da battaglia possono tirare anche se la Grande Bestia si è mossa a piena velocità e possono tirare (ed essere bersagliati) anche se essa è ingaggiata in combattimento. Se si tira ai passeggeri, non è necessario determinare a caso chi viene colpito (come si fa normalmente con i passeggeri), ma la piattaforma da battaglia viene considerata Frapporsi al tiro. Se il cavaliere della Grande Bestia viene ucciso, uno dei passeggeri lascia immediatamente l'arco e prende il suo posto. La Grande Bestia non può portare altri passeggeri oltre a quelli sulla piattaforma e questi non possono scendere mentre essa è in vita. Dato che gli Orchi Guerrieri sulla piattaforma sono rappresentati da un unico blocco di modelli, ogni volta che uno viene ucciso usa un dado o un segnalino per indicare che c'è un passeggero in meno.

Se la Grande Bestia viene uccisa, tira sulla tabella del Disarcionamento per ogni Orco Guerriero sulla piattaforma.

Peso Morto. Se la Grande Bestia viene uccisa in combattimento, tutti i passeggeri rimanenti e i modelli entro 2" subiscono un colpo a Forza 6 con un risultato di 4+ (tira separatamente per ciascun modello).

Travolgimento. Se la Grande Bestia carica in combattimento uno o più nemici, ciascun modello a contatto di basetta subisce un colpo automatico a Forza 6. Se tutti questi modelli vengono uccisi, la Grande Bestia può continuare a muoversi, caricando e schiacciando altri nemici.

Conta Come Uno. La Grande Bestia di Gorgoroth e l'equipaggio contano come un singolo modello in una banda da guerra e ai fini di determinare il numero di archi nell'armata.



Troll di Mordor (Troll, Mostro)

Valore in punti: 100



I Troll di Mordor sono stati generati da Sauron così che possano sopportare la luce del sole senza trasformarsi in pietra, diversamente dai loro simili. Sono alti più di tre metri e torreggiano persino sugli esemplari che vivono sottoterra nelle Montagne Nebbiose. La loro massa viene sfruttata nelle armate di Mordor, dove le massicce creature sono usate per fare da punta di lancia negli attacchi contro difensori risoluti e cancelli di fortezze.

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

Equipaggiamento

Armatura.

Opzioni

- Tamburo da guerra 20 punti

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Tira le Pietre. Se il Troll non si muove, può tirare una pietra nella fase di Tiro successiva. Funziona esattamente come una balestra con gittata di 12"/28cm e Forza 8.

Tamburo da Guerra. All'inizio della fase di Movimento, dopo aver dichiarato ed eseguito le Azioni Eroiche, il Tamburino può suonare l'avanzata. Tutti i modelli amici entro 12"/28cm da uno o più Tamburini che suonano l'avanzata aumentano per quel turno il proprio valore di Movimento di 3"/8cm, ma non possono caricare.



Arco d'Assedio di Mordor (Macchina d'Assedio)

Valore in punti: 50



Gli Archi d'Assedio scagliano enormi lance contro i ranghi del nemico, falciando anche i guerrieri più pesantemente corazzati. Quando i guerrieri del Bene vengono a sapere che le legioni di Mordor includono una tale macchina, persino i più impavidi ne vengono intimoriti, poiché né coraggio né armatura proteggono dai dardi dalla punta d'acciaio che ben presto voleranno nella loro direzione.

	Forza	Difesa	Punti Demoliz.
Arco d'Assedio (9)	(9)	10	3

Serventi

Un Arco d'Assedio di Mordor ha due Orchi Guerrieri serventi con armatura.

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

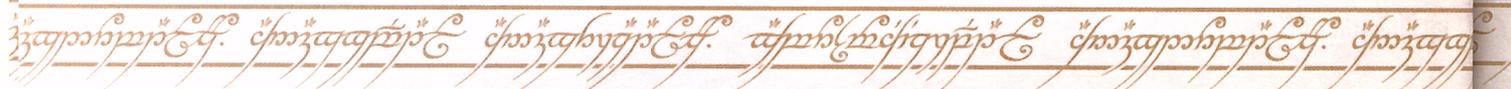
Opzioni

- Orco Capitano Ingegnere 65 punti
- Proiettili infuocati 15 punti
- Orco Guerriero serv. add. 5 punti ciascuno

Regole speciali

Colpo Penetrante. Il proiettile, se sta colpendo un Bersaglio sul Campo di Battaglia, può 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, con la seguente eccezione: se il modello scagliato colpisce un ostacolo o un bersaglio d'Assedio, si ferma immediatamente e gli infligge un solo colpo a Fo6.

Accurato. Quando un Arco d'Assedio di Mordor prende di mira un Bersaglio sul Campo di Battaglia, il colpo subisce una deviazione di soli 3"/8cm anziché di 6"/14cm.



Catapulta da Guerra di Mordor (Macchina d'Assedio)

Valore in punti: 90

Le Catapulte da Guerra di Mordor sono enormi congegni fatti del legno più resistente e di ferro forgiato a Monte Fato. Quando le armate di Sauron vogliono sfondare un bastione o il muro di una roccaforte, queste macchine vengono spinte nei ranghi frontali, scagliando salve distruttive contro le difese del nemico. La Catapulta da Guerra di Mordor è progettata per portare la rovina alle cittadelle dei Popoli Liberi, ma si può impiegare anche contro i ranghi dei guerrieri nemici. I massi lanciati dai congegni più grandi sono talmente smisurati che vengono posizionati da Troll di Mordor, mentre gli Orchi serventi azionano il letale pezzo d'artiglieria. Le immense rocce lanciate dalla macchina si schiantano sui soldati nemici, triturando carne e ossa e lasciandosi dietro una scia di sangue e devastazione.

	Forza	Difesa	Punti Demoliz.
Catapulta da G. (10)	10	10	4

Serventi

Una Catapulta da Guerra di Mordor ha tre Orchi Guerrieri serventi con armatura.

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

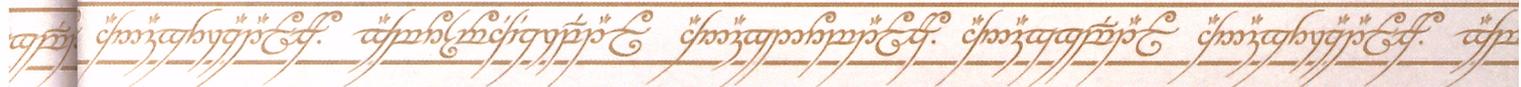
Opzioni

- Troll90 punti
- Orco Capitano Ingegnere65 punti
- Proiettili infuocati15 punti
- Veterani dell'Assedio15 punti
- Teste mozzate.....5 punti
- Orco Guerriero serv. add. ... 5 punti ciascuno
- Sostituire un qualsiasi numero di Orchi Guerrieri serventi con Númenóreani Neri serventi con armatura pesante e scudo (vedi profilo a p.35)..... 4 punti ciascuno

Regole speciali

Tiro Indiretto. Una Catapulta da Guerra segue sempre le regole per la Salva di Frecce, ciò le conferisce una gittata di 18-96"/42-224cm. Quando tira segue le regole per le Macchine d'Assedio descritte nel regolamento, con le seguenti eccezioni. Una Catapulta da Guerra colpisce il bersaglio con un risultato di 4+. Se ottieni un colpito e il bersaglio è un Bersaglio d'Assedio il colpo va automaticamente a segno (non devia). Se il bersaglio è un Bersaglio sul Campo di Battaglia, tira sulla tabella della Deviazione delle macchine d'assedio invece di seguire le normali regole dell'assegnazione dei colpi delle Salve.

Area d'Effetto. Se la Catapulta da Guerra ottiene un colpito contro un Bersaglio sul Campo di Battaglia, tutti i modelli entro 2"/4cm da esso subiscono un colpo a Forza 6 (che non uccide sul colpo i Bersagli sul Campo di Battaglia).







LE PENDICI DI MONTE FATO

La fine della Seconda Era è vicina e l'Ultima Alleanza fra Uomini ed Elfi ha portato Sauron alla battaglia finale sulle pendici di Monte Fato; lì l'Oscuro Signore si prepara a resistere. Gli Eroi di questo scenario sono leggendari: il loro successo o fallimento sul campo definirà una nuova era per la Terra di Mezzo.

Dopo anni di dure guerre, l'Ultima Alleanza ha finalmente spinto le armate di Mordor fino all'ultimo rifugio. Barad-dûr è caduta e ora Sauron in persona si trova con le legioni degli Orchi sulle pendici di Monte Fato. Elendil, Re di Gondor e Arnor, e Gil-galad, Sommo Re degli Elfi, comandano l'intero contingente. Sotto la loro guida combinata Uomini ed Elfi hanno distrutto la maggior parte delle armate dell'Oscuro Signore e ne hanno abbattuto le fortezze. Il costo è stato altissimo e molti nobili e grandi di Gondor e dei Regni degli Elfi giacciono morti sui campi di basalto di Mordor. Questa è la battaglia finale: Sauron è obbligato ad affrontare i più forti guerrieri di entrambe le razze e, dopo anni di incessante spargimento di sangue, l'Ultima Alleanza ha la possibilità di porre fine al suo regno del male. Mentre Uomini ed Elfi avanzano stoicamente verso le falde di Monte Fato disseminate di rocce nere, l'Oscuro Signore riunisce gli ultimi Orchi e tutto il proprio potere magico. Nel luogo in cui venne forgiato l'Unico Anello si svolgerà la battaglia finale della Seconda Era e si deciderà il destino della Terra di Mezzo.

PARTECIPANTI – BENE

Fino a 500 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Númenor (supplemento I Regni degli Uomini). La forza deve includere Elendil e Isildur. Queste bande da guerra sono alleate con un massimo di 500 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Eregion e Granburrone (supplemento I Popoli Liberi). La forza deve includere Elrond e Gil-galad. Non può essere scelto nessun altro Eroe con nome.

PARTECIPANTI – MALE

Fino a 1.250 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Mordor. La forza deve includere Sauron, l'Oscuro Signore. Non può essere scelto nessun altro Eroe con nome.

DISPOSIZIONE

Lo scenario si svolge sulla piana di Gorgoroth, su cui degradano le pendici devastate di Monte Fato, rappresentata da un tavolo di 48"/112cm x 48"/112cm. Il tavolo è disseminato di rocce frantumate e detriti delle orride officine di Mordor (vedi mappa). La terra è spaccata in diversi punti da baratri e fiumi di lava.

'Ho assistito all'ultimo combattimento sulle pendici di Orodruin, dove Gil-galad morì ed Elendil cadde...'

Elrond al suo Consiglio, La Compagnia dell'Anello

POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del Bene si schiera entro 12"/28cm dal bordo occidentale del tavolo. Tutti i Guerrieri del Bene all'inizio della partita devono essere posizionati entro 6"/14cm da un Eroe del Bene. Poi il giocatore del Male colloca tutti i propri modelli, tranne Sauron, entro 12"/28cm dal bordo orientale del tavolo. Sauron non viene schierato all'inizio della partita, ma si renderà disponibile in seguito.

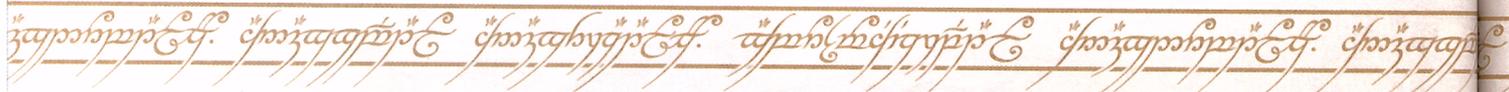
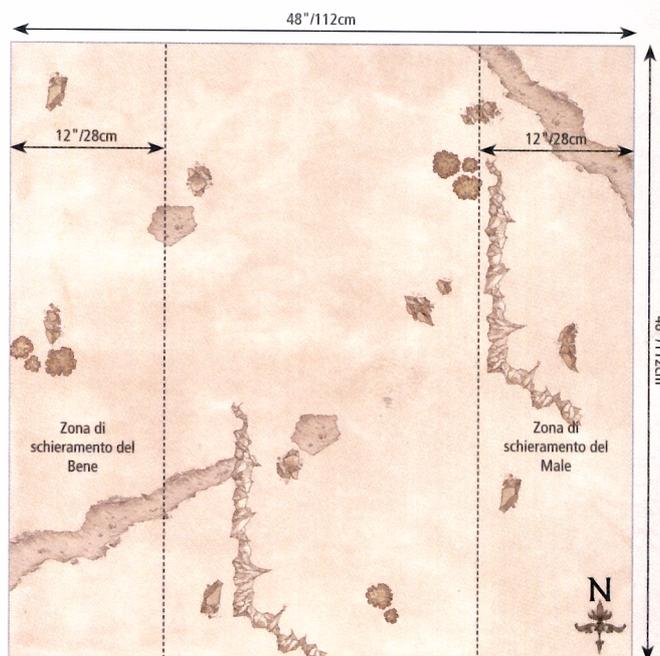
OBIETTIVI

Il Bene deve uccidere Sauron e si aggiudica la vittoria non appena ci riesce. Sauron deve sconfiggere l'Ultima Alleanza: per vincere, il Male deve uccidere Elendil, Isildur e Gil-galad.

REGOLE SPECIALI

L'Arrivo dell'Oscuro Signore. Sauron ha evitato di unirsi alla mischia, ma ora non può più sfuggire al proprio fato. Quando un modello del Bene si muove entro 12"/28cm dal bordo orientale del tavolo, Sauron è pronto a fare il suo ingresso. Al termine del successivo turno del Male, Sauron entra in gioco da un punto qualsiasi del bordo orientale. Non può caricare nel turno in cui arriva, ma per il resto può agire normalmente.

La Battaglia Finale. I valorosi Uomini ed Elfi hanno giurato di adempiere al crudele dovere e sono disposti a morire per porre fine alla follia dell'Oscuro Signore. In questo scenario la fazione del Bene non può andare in Rotta.





Eruzioni Vulcaniche. Nel cuore di Mordor si trova Monte Fato, un enorme vulcano nonché il solo luogo in cui l'Unico Anello possa essere distrutto. Alcuni dicono che Sauron riesca a controllare la volontà del monte, facendolo eruttare a piacere. Ad ogni turno, se il tiro per l'iniziativa è un pareggio, il vulcano ha un'eruzione minore. Conpara il risultato con la tabella seguente:

- 1 **Nubi di cenere:** enormi nubi vorticosi di cenere vulcanica ricoprono il campo di battaglia, oscurando la visuale e recando confusione. Tutta la visibilità è ridotta a 12"/28cm.
- 2 **Sosse telluriche:** la terra trema con un possente rombo. Tutti i modelli (tranne quelli volanti) considerano la distanza percorsa come il doppio di quella effettiva.
- 3-5 **Pioggia di rocce:** frammenti di rocce vulcaniche vengono scagliati in aria e si schiantano sul campo di battaglia. Entrambi i giocatori spareggiano e chi vince può scegliere D3 punti bersaglio sul campo. Qualsiasi modello entro 3"/8cm dal punto bersaglio subisce un colpo a Forza 3 e viene Scaraventato a Terra.
- 6 **Aria Venefica:** un getto d'aria nociva soffia sul campo di battaglia. I giocatori spareggiano: il vincitore colloca sul tavolo un segnalino dell'aria venefica. Tutti i modelli entro 6"/14cm da esso subiscono un colpo a Forza 1 nel momento in cui viene collocato il segnalino e all'inizio di ogni turno seguente.

Colate di Lava. Fiumi di lava ardente fluiscono dall'alto delle montagne che circondano Mordor e dallo stesso torreggiante Monte Fato. Le grandi forge e fornaci di Barad-dûr sono alimentate da queste lucenti colate di magma. I fiumi di lava possono essere attraversati solo effettuando un test di Salto, laddove il letto è sufficientemente stretto, o tramite un ponte (se è presente). Qualsiasi modello che viene spinto o cade nel flusso ardente muore: rimuovilo dalla partita.



LA MORTE DEI RE

Molte imprese gloriose si sono compiute davanti alle mura di Minas Tirith, finché l'assedio viene infine spezzato. Suladân e le guardie del corpo giacciono esanimi e Théoden, re di Rohan, si erge solitario dopo molte gesta valorose. Nei pochi sanguinosi minuti dopo la carica dei Rohirrim si è forgiato una reputazione eroica che risplenderà anche di fronte a quelle dei suoi grandi predecessori. Ma la battaglia non è ancora finita.

Il Re degli Stregoni di Angmar ha abbandonato l'attacco a Minas Tirith per fronteggiare la nuova minaccia rappresentata dal Re di Rohan. Éowyn e Merry sono nelle vicinanze, ma riuscirà il loro valore a prevalere contro il nero vestito Signore di Morgul?

PARTECIPANTI – BENE

I seguenti modelli dalla lista dell'esercito di Rohan (supplemento I Regni degli Uomini): Théoden, Re di Rohan, Éowyn, Scudiera di Rohan e Meriadoc, Cavaliere del Mark. Théoden ha scudo e cavallo bardato; Éowyn ha cavallo, armatura e giavellotti. Merry ha uno scudo. Non può essere presa nessun'altra opzione.

PARTECIPANTI – MALE

Il Re degli Stregoni di Angmar dalla lista dell'esercito di Mordor, con Creatura Alata e flagello. Non può essere presa nessun'altra opzione.

DISPOSIZIONE

Lo scenario si gioca su un tavolo di 48"/112cm x 48"/112cm, raffigurante il Pelennor. Il terreno è principalmente sgombro, con qualche cespuglio e formazione rocciosa.

POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del Bene schiera per primo Théoden entro 18"/42cm dal bordo del tavolo del giocatore del Male; poi quest'ultimo colloca il Re degli Stregoni entro 6"/14cm dal proprio bordo del tavolo e a più di 10"/24cm da Théoden. Infine, il giocatore del Bene colloca Éowyn e Merry entro 6"/14cm dal proprio bordo del tavolo.

OBIETTIVI

Il giocatore del Male vince se tutti i modelli del Bene sono stati uccisi entro il ventesimo turno di gioco. Il giocatore del Bene vince uccidendo il Re degli Stregoni o sopravvivendo più di venti turni.



REGOLE SPECIALI

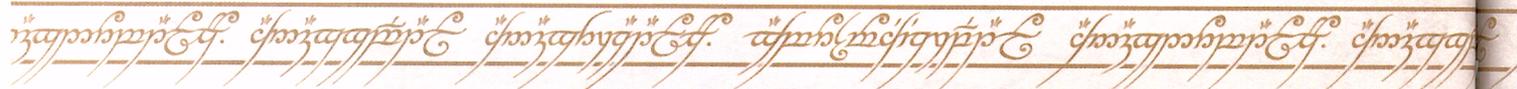
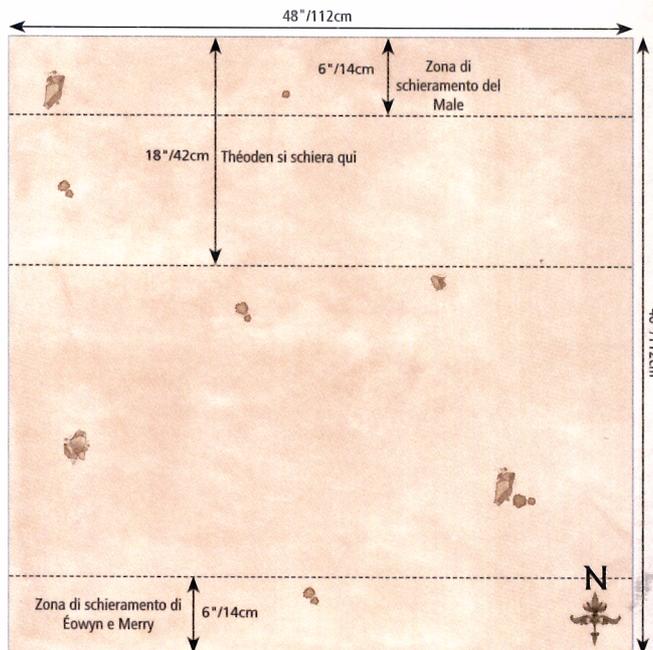
Il Re è in Pericolo! Éowyn e Merry sono così devoti al re che darebbero la vita per lui. In questo scenario superano automaticamente ogni test di Coraggio.

Nessun Uomo Vivente può Uccidermi! Il Re degli Stregoni si ritiene immune alle lame degli Uomini, ma non ha pensato a quelle brandite da donne o Hobbit. Éowyn e Merry possono ripetere ogni tiro per Colpire fallito contro il Re degli Stregoni.



Merry

Éowyn



IL CANCELLO NERO SI APRE

Sebbene il prezzo sia stato altissimo, Gondor si erge ancora contro l'Oscuro Signore. Tuttavia, mentre Frodo Baggins arranca verso Monte Fato, all'interno delle mura montuose di Mordor Sauron raduna un'altra grande schiera. Appare chiaro che le sue armate sono troppo vaste per essere sconfitte sul campo di battaglia: solo con la distruzione dell'Unico Anello si potrà raggiungere la vittoria.

Aragorn e i suoi alleati scelgono di sfidare Sauron faccia a faccia, cavalcando a nord verso il Cannello Nero e distogliendo il suo occhio dagli Hobbit che potrebbero provocarne la caduta. Per la prima volta da migliaia di anni un'alleanza dei Popoli Liberi si erge contro l'Oscuro Signore, unita sotto la guida di Aragorn. Il destino del mondo è appeso a un filo...

PARTECIPANTI – BENE

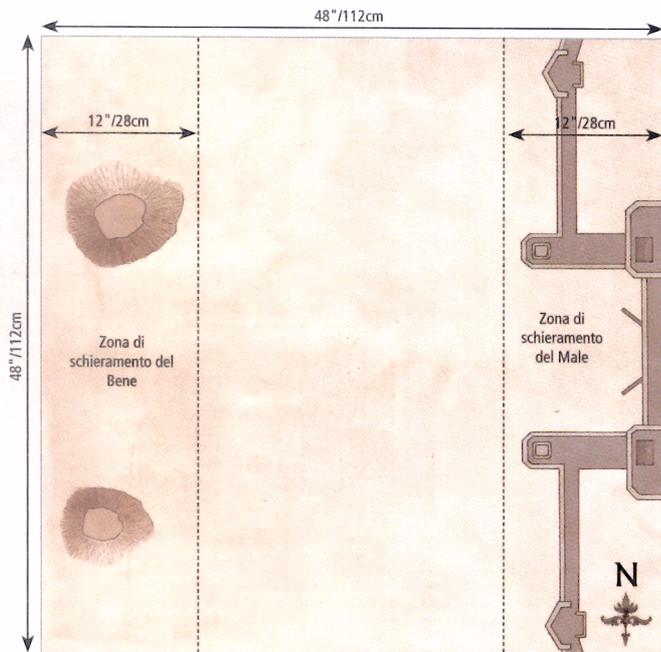
I seguenti modelli dalle liste dell'esercito della Compagnia e degli Erranti delle Terre Selvagge (supplemento I Popoli Liberi): Gwaihir, Gandalf il Bianco, Legolas e Gimli figlio di Glóin.

Fino a 650 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Minas Tirith (supplemento I Regni degli Uomini). La forza deve includere Aragorn, Re Elessar e Peregrino, Guardia della Cittadella, in aggiunta a un massimo di 400 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, e Gamling, Capitano di Rohan. Non può essere scelto nessun altro Eroe con nome.

Possono essere in arcione solo i modelli della lista dell'esercito di Rohan.

PARTECIPANTI – MALE

Fino a 1.750 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Mordor. La forza deve includere la Bocca di Sauron e tre Spettri dell'Anello con nome su Creature Alate (può essere scelto qualsiasi Spettro dell'Anello a parte il Re degli Stregoni). Non può essere scelto nessun altro Eroe con nome.



DISPOSIZIONE

Lo scenario si gioca su un tavolo di 48"/112cm x 48"/112cm, raffigurante il terreno piatto e desolato davanti al Cannello Nero di Mordor; quest'ultimo fiancheggia il bordo orientale del tavolo, chiudendo l'accesso. Sul bordo occidentale del tavolo ci sono due piccole colline.

POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del Bene schiera la propria forza (con l'eccezione di Gwaihir, che arriva più tardi nel corso della battaglia) entro 12"/28cm dal bordo ovest del tavolo, dividendo i modelli rimasti in parti uguali fra ciascuna collina. Il giocatore del Male colloca poi la propria forza (con l'eccezione degli Spettri dell'Anello, che arrivano più tardi nel corso della battaglia) in qualsiasi punto entro 12"/28cm dal bordo est del tavolo.

OBIETTIVI

La partita dura dieci turni. Il giocatore del Male vince se vengono uccisi quattro o più Eroi con nome del Bene o se viene ucciso Aragorn. Il giocatore del Bene vince se evita che vengano soddisfatte queste condizioni per più di dieci turni.

REGOLE SPECIALI

Spossati dalle Avversità. Tutti gli Eroi del bene, a parte Aragorn, iniziano con un punto in meno di Possanza, Volontà e Fato sul profilo, fino a un minimo di 0.

La Battaglia Finale. Ogni Eroe senza nome del Male e tutti i Guerrieri del Male uccisi nei primi tre turni della battaglia tornano nel turno seguente, entrando sul tavolo dal Cannello Nero. Inoltre, nessuna delle fazioni necessita di effettuare test di Coraggio se la forza viene ridotta a metà delle dimensioni iniziali.

Arrivano le Aquile! Gwaihir e gli Spettri dell'Anello arrivano in ritardo; entrano in gioco da qualsiasi bordo del tavolo alla fine della quarta fase di Movimento dei rispettivi giocatori. Non possono caricare nel turno in cui arrivano, ma per il resto agiscono normalmente.



Aragorn, Re Elessar



Eroi di Mordor

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F	Pag.
Bocca di Sauron (La)	6"/14cm	4/4+	4	5	2	2	4	1	4	1	17
Capitano della Guardia Nera	6"/14cm	5/4+	5	7	2	2	4	2	1	1	27
Castellano di Dol Guldur	6"/14cm	5/4+	5	7	2	1	6	0	12	0	28
Cavaliere di Umbar (II)	6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	3	14	2	22
Corrotto (II)	6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	1	12	1	23
Drago di Caverna	8"/20cm	6/5+	7	7	3	6	4	1	3	1	31
Dragone	6"/14cm	7/2+	7	7	4	7	4	3	3	3	30
Dwimmerlaik (II)	6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	0	16	2	21
Gollum	6"/14cm	4/5+	4	4	2	2	4	1	0	1	19
Gorbag, Orco Capitano	6"/14cm	4/5+	4	5	2	2	3	3	1	1	25
Gothmog, Luogotenente di Morgul	6"/14cm	5/5+	4	6	3	3	5	3	3	3	24
Grishnákh, Orco Capitano	6"/14cm	4/5+	4	5	2	2	3	3	1	1	25
Immortale (Lo)	6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	2	20	0	23
Kardûsh il Piromane	6"/14cm	3/5+	3	4	2	1	3	1	3	1	26
Khamûl l'Esterling	6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	2	12	2	21
Maresciallo Oscuro (II)	6"/14cm	6/4+	4	8	1	1	6	2	12	2	20
Necromante (II)	6"/14cm	7/4+	6	8	1	1	6	3	25	*	32
Númenóreano Nero Maresciallo	6"/14cm	5/4+	4	6	2	2	5	2	1	1	28
Orco Capitano	6"/14cm	4/5+	4	5	2	2	3	2	1	1	26
Orco del Morannon Capitano	6"/14cm	4/5+	5	6	2	2	3	2	1	1	27
Orco di Mordor Schiavista	6"/14cm	4/5+	4	5	2	2	3	2	1	1	29
Orco di Mordor Sciamano	6"/14cm	3/5+	3	5	1	2	3	1	3	1	26
Orco Tamburino	6"/14cm	4/5+	4	5	1	1	3	0	0	1	28
Re degli Stregoni di Angmar (II)	6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	0-3/10-20/0-3			18
Regina dei Ragni - Prole	6"/14cm	2/6+	3	3	1	1	2	2	3	0	29
Sauron, l'Oscuro Signore	6"/14cm	9/4+	8	10	3	5	7	3	6	**	17
Shagrat, Cap. di Cirith Ungol	6"/14cm	5/4+	5	5	2	2	4	3	1	1	25
Shagrat, Capoguerra di Cirith Ungol	6"/14cm	5/4+	5	7	3	3	4	3	3	3	25
Shelob	10"/24cm	7/6+	7	7	1	6	4	0	6	0	24

Eroi di Mordor segue

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F	Pag.
Signore delle Ombre (II)	6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	5	2	14	2	22
Spettro dell'Anello	6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	0-2/7-14/0-2			19
Tamburino della Guardia Nera	6"/14cm	4/4+	5	5	1	1	4	0	0	1	27
Traditore (II)	6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	2	14	2	20
Troll di Mordor Capo	6"/14cm	7/5+	7	8	3	3	4	2	1	1	33
Uruk-hai di Mordor Capitano	6"/14cm	5/4+	5	5	2	2	4	2	1	1	29

Guerrieri di Mordor

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	Pag.
Cacciatore di Morgul	6"/14cm	3/5+	4	4	2	1	3	35
Cavalcawarg	6"/14cm	3/5+	3	4	1	1	2	34
Cavaliere di Morgul	6"/14cm	4/4+	3	6	1	1	4	35
Grande Bestia di Gorgoroth	8"/20cm	3/6+	6	7	3	4	2	37
Guardia Nera di Barad-dûr	6"/14cm	4/4+	5	6	1	1	3	36
Númenóreano Nero	6"/14cm	4/4+	3	6	1	1	4	35
Orco Battitore	6"/14cm	3/4+	3	3	1	1	2	34
Orco del Morannon	6"/14cm	3/5+	4	5	1	1	2	35
Orco Guerriero	6"/14cm	3/5+	3	4	1	1	2	34
Ragno Gigante	10"/24cm	4/6+	5	3	2	2	3	36
Spettro	6"/14cm	2/4+	3	5	1	1	6	36
Troll di Mordor	6"/14cm	7/5+	7	7	3	3	3	38
Uruk-hai di Mordor	6"/14cm	4/4+	4	4	1	1	3	34

Macchine d'Assedio di Mordor

	Forza	Difesa	Punti Demoliz.	Pag.
Arco d'Assedio di Mordor	(9)	10	3	38
Catapulta da Guerra di Mordor	(10)	10	4	39



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. Design delle miniature: Mike Anderson, Giorgio Bassani, Trish Carden, Ed Cottrell, Juan Diaz, Martin Footitt, Mike Fores, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedström, Nick Ho, Matt Holland, Mark Jones, Neil Langdown, Darren Latham, Aly Morrison, Brian Nelson, Gavin Newton, Oliver Norman, Seb Perbet, Alan Perry, Michael Perry, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton. Fotografia: Christian Byrne, Glenn More. Produzione e Riprografia: Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Zaff Haydn-Davies, Kris Jagers, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Markus Trenkner. Edizioni precedenti: Alessio Cavatore, Rick Priestley. Edizione italiana: Riccardo Barbera, Manuela Clausi, Pierluigi Maio, Marco Maranta, Alberto Meletto.

ALBERTO - RICCARDO



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.

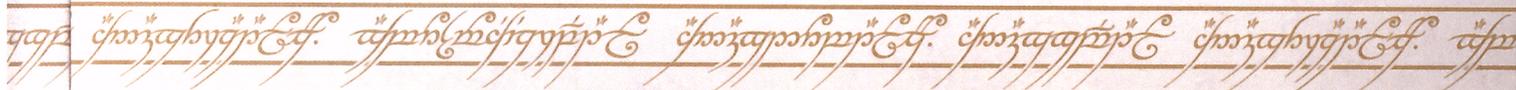
Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, contenuta in un sistema di recupero dati o trasmessa in nessuna forma elettronica, meccanica, fotocopia, registrata o con qualsiasi altro mezzo senza previo permesso della New Line Productions.

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

NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company



IL SIGNORE DEGLI ANELLI

GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE



I corni di Barad-dûr risuonano: le legioni di Mordor marciano verso la guerra! Migliaia e migliaia di Orchi si riversano dal Cancellone Nero con lo scopo di trascinare tutta la Terra di Mezzo sotto il dominio di Sauron. Hai il coraggio di allearti con il Signore degli Anelli?

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 che marciano sotto i vessilli di Mordor.
- Scenari narrativi che ricreano battaglie famose della storia della Terra di Mezzo.



ISBN 978-1907964626



9 781907 964626



ITALIANO

STAMPATO IN CINA

CODICE PRODOTTO
02 04 14 99 033

Un supplemento de

IL SIGNORE DEGLI ANELLI

GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE

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



GAMES WORKSHOP

games-workshop.com