

IL SIGNORE DEGLI ANELLI

GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE

MORIA E ANGMAR



'Ci sono cose più antiche e malvagie degli Orchi
nelle profondità della terra'

Gandalf, La Compagnia dell'Anello

GAMES
WORKSHOP



Հայրենիքը՝ Բնակավայրը՝ Բնակահայրը՝ Այսինճիկը՝ Բնակարանը՝ Բնակացի՝ Բն.

INTRODUZIONE

È la Terza Era del mondo. Il potere dell'Oscuro Signore cresce e le creature malvagie della Terra di Mezzo si radunano in vaste schiere. Nell'antica fortezza nanica di Khazad-dûm terribili turpitudini si destano e i Goblin di Moria si preparano alla guerra. Nel tetro nord le temute legioni di Angmar si armano di nuovo. La rovina dei Popoli Liberi è prossima!

Questo supplemento è una guida che ti aiuta a collezionare gli eserciti di Moria ed Angmar 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 due liste dell'esercito separate che funzionano con tali regole, oltre alle informazioni su come forgiare la tua collezione di modelli Citadel in una forza organizzata che riflette la storia e la narrativa del Signore degli Anelli. Con questo libro potrai assemblare il tuo esercito e prepararti a dar battaglia con i perfidi servitori di Sauron.

SCEGLI LE TUE FORZE (pagine 4-15)

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

LE CREATURE DEL BUIO

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

Moria (pagine 16-29)

Qui troverai le infinite orde del Nero Abisso. Moria, un tempo orgoglio dei regni dei Nani, è ora infestata da Goblin, pipistrelli ed altre creature ben più terrificanti. Si tratta di un'armata di estremi: da una parte ha gli esseri più gracili e inaffidabili della Terra di Mezzo, dall'altra le creature più devastanti.

I Goblin di Moria potranno non essere i più formidabili dei nemici, ma arrivano a vaste ondate. Le loro debolezze sono compensate da alleati molto più micidiali e tenebrosi, in agguato fra le ombre delle Montagne Nebbiose: il temibile Balrog e il misterioso Osservatore nell'Acqua sono i più spaventosi.

Angmar (pagine 30-37)

Angmar è un regno caduto, dominio del Re degli Stregoni, capo dei terrificanti Nazgûl. Esso, il più grande fra i servitori dell'Oscuro Signore, ha radunato attorno a sé una schiera possente; persino alcuni spiriti sono stati schiavizzati dall'indomita volontà di questo nuovo padrone.

Solo coloro che hanno un cuore saldo e incredibile valore possono resistere all'armata di Angmar, poiché contiene Spettri e Fantasmi in grado di prosciugare il coraggio di un uomo, assieme ad Orchi e altre vili e innumerevoli creature. Da Angmar, il Re degli Stregoni cerca di rovesciare i reami degli Uomini; con legioni come queste, chi riuscirà ad opporsi?

BATTAGLIE SOTTERRANEE (pagine 40-41)

Molte delle battaglie più entusiasmanti combattute dai Goblin di Moria si sono svolte nelle oscure sale di Khazad-dûm e in altre fortezze naniche. Nella soffocante oscurità di cunicoli, antri e caverne, antichi rivali si contendono il dominio in conflitti sanguinosi, la cui incredibile portata non viene notata dagli abitanti della superficie, troppo presi dalla lotta contro Sauron. Queste pagine presentano consigli e idee per ricreare le tue battaglie sotterranee, con regole per macchine da miniera, porte segrete, ponti sospesi su orridi abissi e molto altro...

BATTAGLIE NELLA TERRA DI MEZZO (pagine 42-47)

Qui troverai diversi scenari narrativi che ricreano scontri cruciali della storia della Terra di Mezzo. A differenza delle battaglie a punti Scontro, quelle a tema includono la storia dello scontro, una lista di partecipanti consigliati e tutte le regole speciali necessarie a ricreare fedelmente questi eventi tipici 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 di Moria e Angmar, 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 d



Forlindon

Ered Lûm

Fiume Lân (Lano)

Colline di Scarevopre
Nenuid (Lago Scarevopre)

Fornost

Forlend

Golfo di Lhûn

Harlend

Ovestmarch

Serra di Mithal

Hobbiville

La Contea

Mithlend (Rifugio Ocean)

Calli Torre

Brea

Acqua Piceola

Calli (Am)

Tannlicelli

La Vande Vâr

Monti Celviti

Borondin (Fiume Brandevine)

Guado del Sarat

Harlindon

ERIAADOR

Minhiriath

Cowabbi (Fiume Crigabasso)

Eredwaith

Tharbad

Fiume Ien

Adorn

La

Piane

nd)

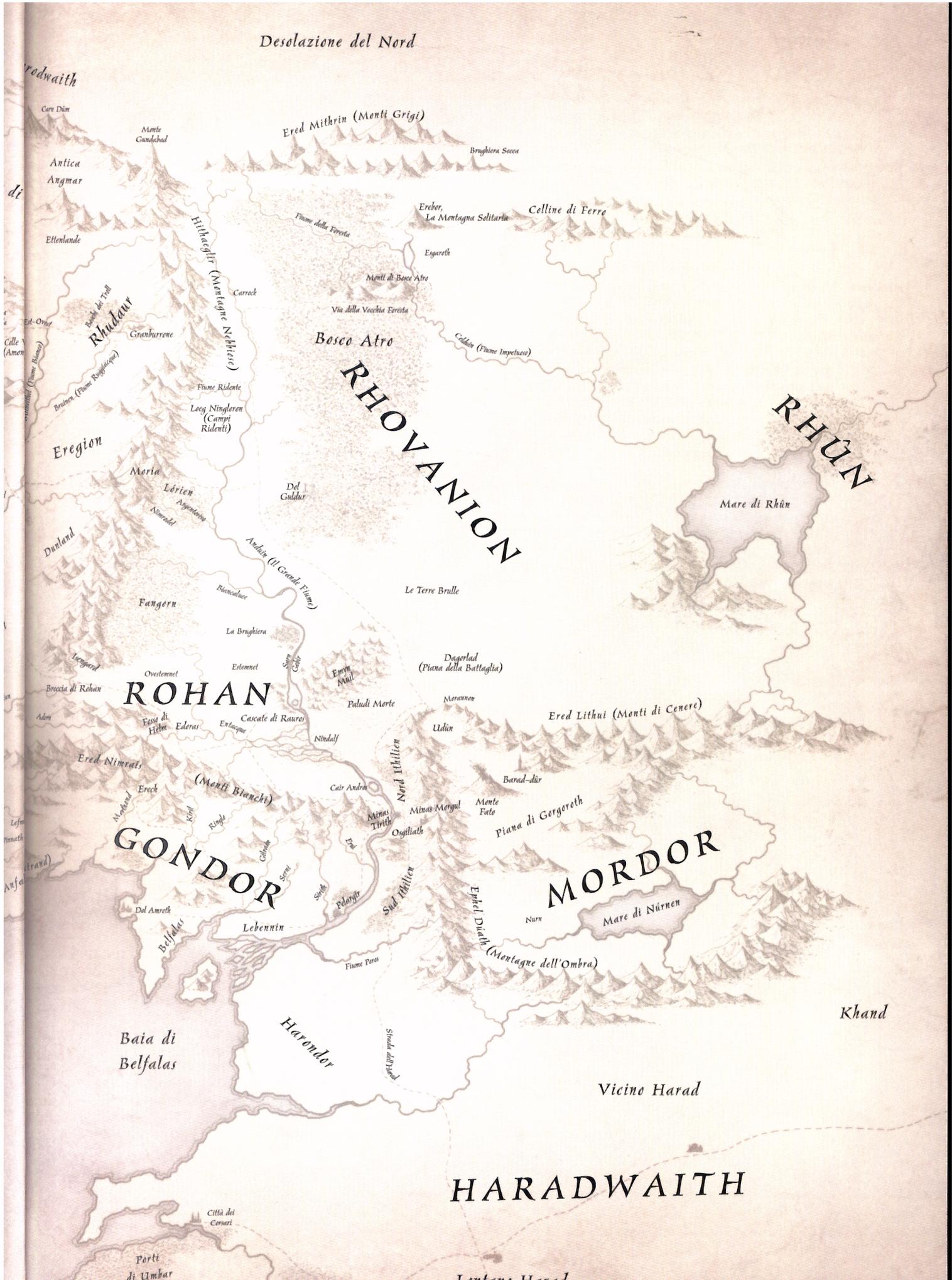
Ant

TERRA DI

MEZZO



Desolazione del Nord



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 Grimbold



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

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. _____ Equipaggiamento e opzioni _____

Mo M Fo D A Fe C

Equipaggiamento e opzioni _____

No. Guerriero _____ P. _____ Equipaggiamento e opzioni _____

Mo M Fo D A Fe C

Equipaggiamento e opzioni _____

No. Guerriero _____ P. _____ Equipaggiamento e opzioni _____

Mo M Fo D A Fe C

Equipaggiamento e opzioni _____

No. Guerriero _____ P. _____ Equipaggiamento e opzioni _____

Mo M Fo D A Fe C

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

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. _____ Equipaggiamento e opzioni _____

Mo M Fo D A Fe C

Equipaggiamento e opzioni _____

No. Guerriero _____ P. _____ Equipaggiamento e opzioni _____

Mo M Fo D A Fe C

Equipaggiamento e opzioni _____

No. Guerriero _____ P. _____ Equipaggiamento e opzioni _____

Mo M Fo D A Fe C

Equipaggiamento e opzioni _____

No. Guerriero _____ P. _____ Equipaggiamento e opzioni _____

Mo M Fo D A Fe C

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.

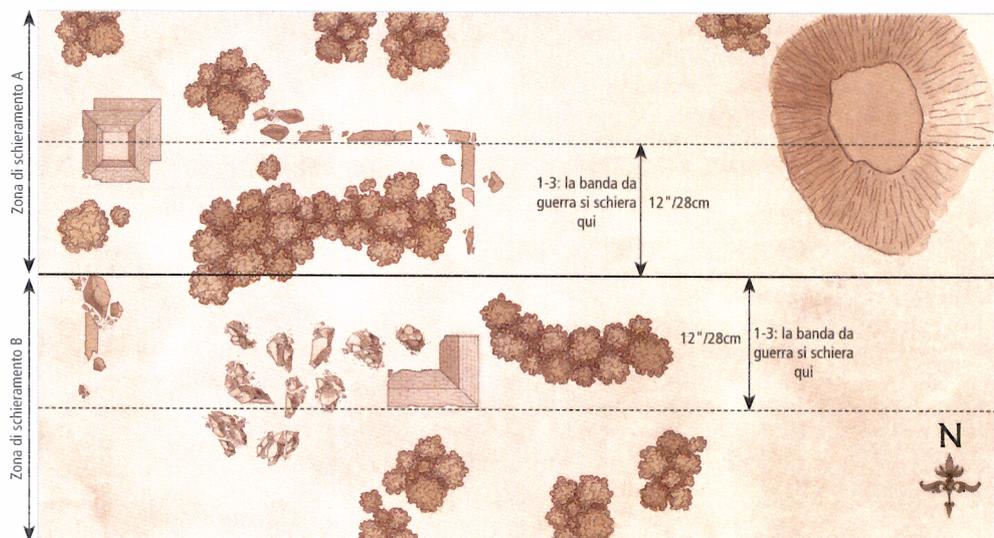
OBIETTIVI

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.

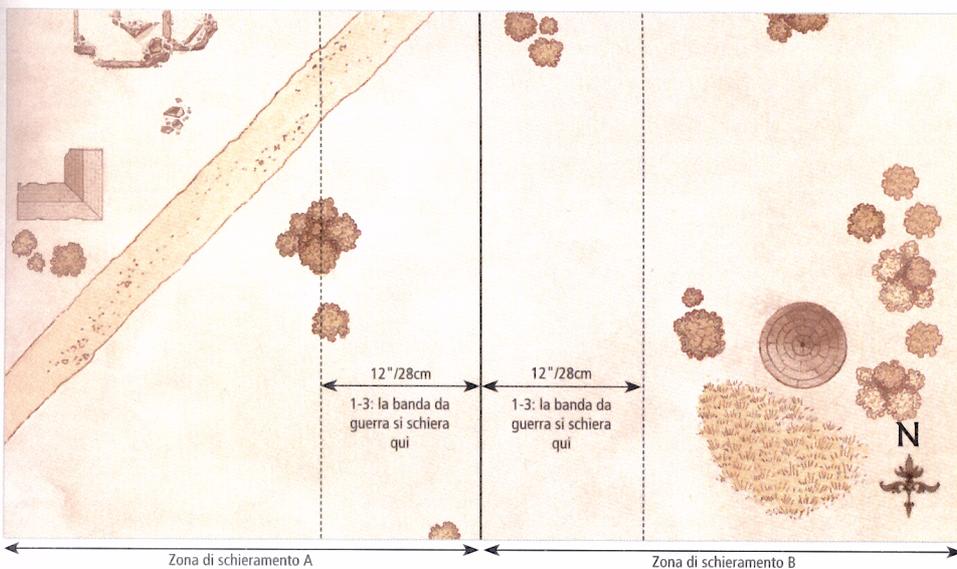
INIZIATIVA NEL PRIMO TURNO

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:

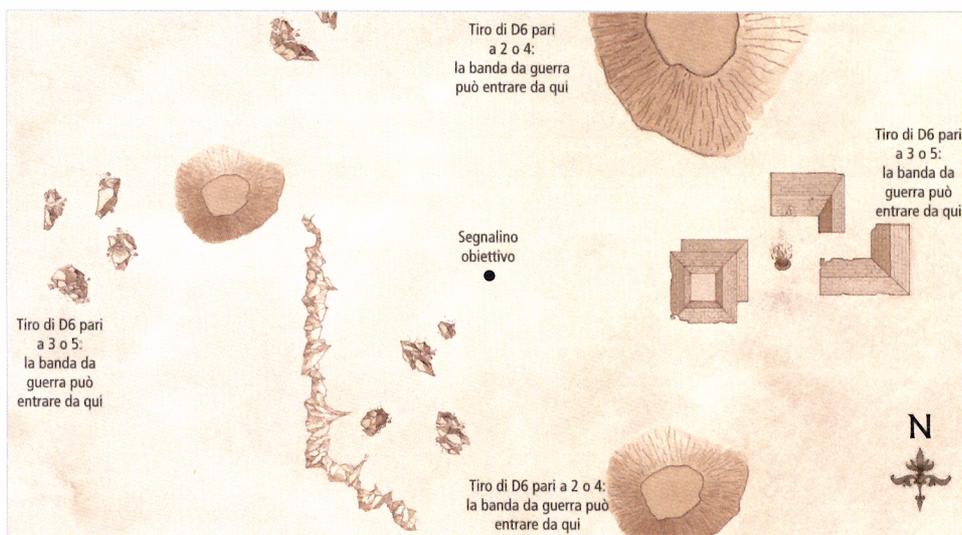
- Guadagni **1 Punto Vittoria** per ciascuno dei tuoi modelli entro 6"/14cm dal segnalino obiettivo.
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se infliggi una o più ferite al Leader nemico (non valgono le ferite salvate da un tiro Fato riuscito). Se uccidi il Leader nemico ti aggiudichi invece **3 Punti Vittoria**.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

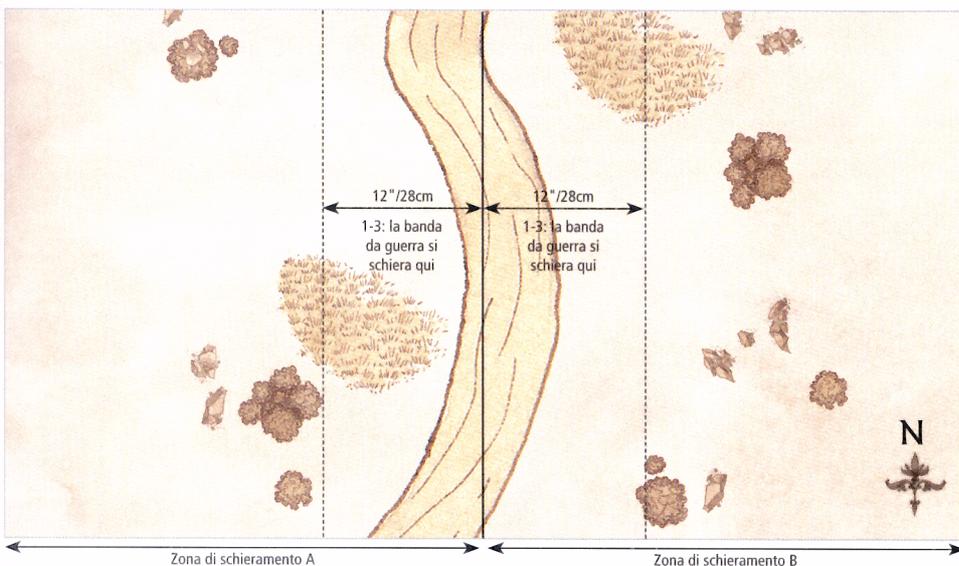
Colloca gli elementi scenici come descritto a pagina 9.

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.



Gandalf il Grigio

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.



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

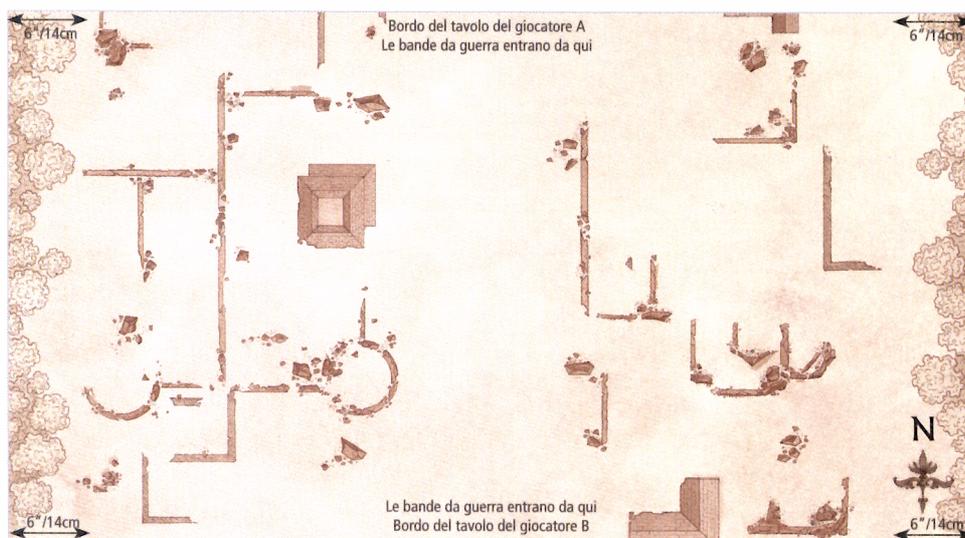
Rinforzi: alla fine della tua fase di Movimento tira un D6 per ciascuna delle tue bande da guerra che non è sul campo di battaglia e consulta la tabella sottostante (il capitano della banda da guerra può usare la Possanza per modificare il tiro). I modelli non possono caricare nel turno in cui arrivano, 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



Zona di schieramento B



POSIZIONE SOPRAELEVATA

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

ESERCITI

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

DISPOSIZIONE

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

POSIZIONI INIZIALI

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

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

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

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

INIZIATIVA NEL PRIMO TURNO

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

OBIETTIVI

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

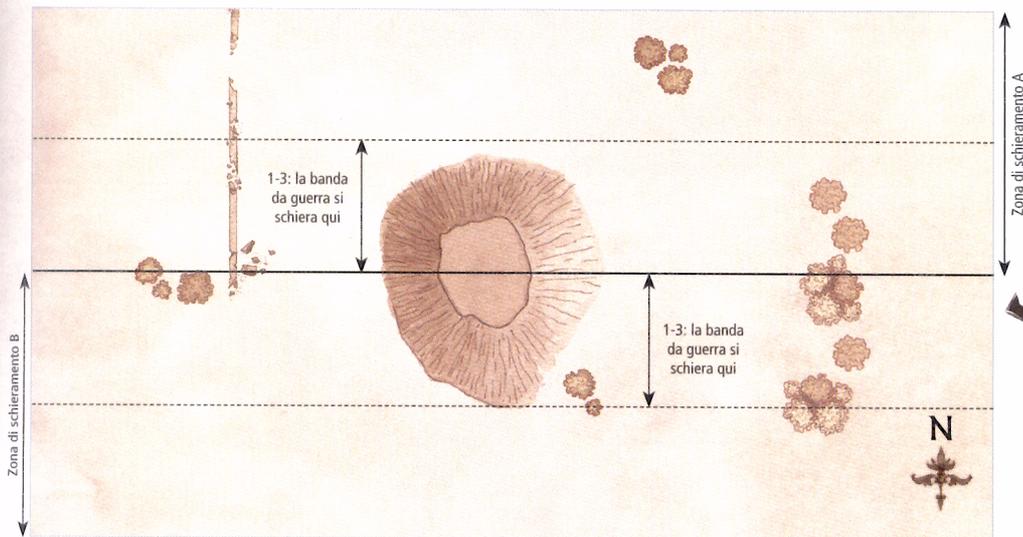
Alla fine della partita la forza che ha totalizzato più Punti Vittoria vince. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, la partita è un pareggio. I Punti Vittoria si accumulano così:

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



REGOLE SPECIALI

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



Eroi di Moria

Durbûrz, il Re dei Goblin di Moria (Goblin)

Valore in punti: 60

Durbûrz regna su Moria da molti anni. Pur non essendo necessariamente il Goblin più brillante, è abbastanza grosso e feroce per essere un buon capo. Comanda con pugno di ferro e, di conseguenza, i suoi sudditi probabilmente lo temono più di qualsiasi nemico.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
5"/12cm	4/5+	4	6	2	2	4	3	2	2

Equipaggiamento

Armatura pesante.

Regole speciali

Abitante delle Caverne. Vedi regolamento.

Pugno di Ferro. Tale è la paura ispirata da Durbûrz nei propri seguaci che la gittata del suo tiro Resistere! è di 12"/28cm invece di 6"/14cm.



Drûzhag l'Evocabestie (Goblin)

Valore in punti: 90

Drûzhag è malvagio persino per i canoni degli altri Goblin, tanto da essere stato esiliato dallo squallido regno di Durbûrz a Moria. Tuttavia egli non peri nelle terre selvagge, ma prosperò ed imparò a piegare ogni sorta di bestia oscura alla sua volontà. Con l'aiuto dei servitori, Drûzhag tornò a Moria e nell'oscurità fondò un nuovo reame in guerra con quello di Durbûrz. Ciò contribuì solo a rendere Moria ancora più pericolosa: i due Goblin si odiano, ma sono ben felici di unire le forze contro gli intrusi.

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



Equipaggiamento

Armatura.

Regole speciali

Abitante delle Caverne. Vedi regolamento.

Maestro dell'Oscurità Selvaggia. Tutti i Pipistrelli, i Warg e i Ragni entro 12"/28cm da Drûzhag usano il suo valore di Coraggio invece del proprio.

Poteri magici

Furia Bestiale. Tiro di dado: 3+. Funziona come il potere Furia descritto nel regolamento, ma i suoi effetti si applicano a Warg non cavalcati, Ragni e Sciami di Pipistrelli, non ai Goblin.

Scatena Bestie. Gittata 12"/28cm. Tiro di dado: 3+. Può essere usato su un singolo modello di Pipistrello, Warg non cavalcato o Ragno. Se lanciato con successo, Maestria, Forza, Attacchi e Coraggio del bersaglio aumentano di 3 fino alla fine della fase di Combattimento. Il modello subisce un colpo a Forza 10 alla fine della fase di Combattimento.



Grôblog (Goblin)

Valore in punti: 55

Da quando ha rinvenuto qualche pezzo di mithril in un tesoro dimenticato, la popolarità di Grôblog è in vertiginosa ascesa. In capo a qualche anno ha tradito, ucciso, mentito e imbrogliato per assurgere alla gloria. I suoi seguaci fanno sfoggio di devozione e resistenza: è il risultato di qualche incantesimo celato nella corona di mithril o l'opera di una magia più oscura?

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
5"/12cm	3/5+	4	6	2	2	3	3	1	1

Equipaggiamento

Armatura e corona di Mithril.

Corona di Mithril. Qualche pezzo di mithril magico incastrato in una corona e una fitta rete di astute bugie possono tirare fuori il meglio da qualsiasi Goblin. Finché Grôblog è in vita, i Goblin superano i tiri Fato concessi da Furia con 5+ invece che solo con 6.

Regole speciali

Abitante delle Caverne. Vedi regolamento.



Warg Selvaggio Capo (Warg)

Valore in punti: 75



I Warg Selvaggi Capi sono bestie feroci che raggiungono la posizione dominante combattendo e guidano i branchi affamati che battono le terre più impervie. La cotenna coperta di cicatrici testimonia le sfide che hanno dovuto affrontare per la supremazia. La loro fame non ha confini e li porta spesso alla frenesia.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
10"/24cm	5/5+	6	5	2	3	3	1	3	1

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Capobranco. Solo gli altri Warg Selvaggi possono usare il tiro Resistere! del Warg Selvaggio Capo o sfruttare le sue Azioni Eroiche.

Goblin di Moria Capitano (Goblin)

Valore in punti: 35



I Goblin di Moria Capitani hanno scalato i ranghi mostrando sufficiente astuzia naturale o brutalità da distinguersi dalla massa. Abbastanza pericolosi da creare problemi anche ai combattenti esperti, sono queste creature selvagge e crudeli a dirigere i Goblin di Moria Guerrieri in battaglia.

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

Equipaggiamento

Armatura.

Opzioni

- Arco degli Orchi.....5 punti
- Scudo5 punti

Regole speciali

Abitante delle Caverne. Vedi regolamento.

Goblin di Moria Sciamano (Goblin)

Valore in punti: 45



Per innumerevoli secoli gli Sciamani sono stati lo strumento per mezzo del quale Sauron ha imposto la propria volontà sui Goblin, i suoi servi più infimi. Questi individui sono in grado di indurre nei guerrieri che li circondano uno stato di grande frenesia, rendendoli ciechi al dolore e alla paura e permettendo loro di subire la più terribile delle ferite continuando tuttavia a combattere.

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

Equipaggiamento

Armatura e lancia.

Regole speciali

Abitante delle Caverne. Vedi regolamento.

Poteri magici

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

Capitano degli Scudineri di Gundabad (Goblin)

Valore in punti: 45



Ogni banda da guerra di Scudineri è guidata da un Capitano, il guerriero più temprato dell'orda. Un tale leader deve aver falciato schiere di Nani ed Elfi, facendo mostra delle mani lorde di sangue: la sua disposizione alla violenza lo rende un modello molto popolare fra i suoi simili.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
5"/12cm	3/5+	5	6	2	2	4	2	1	1

Equipaggiamento

Armatura pesante e arma a due mani.

Regole speciali

Antichi Nemici. Gli Scudineri di Gundabad ripetono i risultati pari ad 1 quando tirano per Ferire Elfi o Nani.

Abitante delle Caverne. Vedi regolamento.

Sciamano degli Scudineri di Gundabad (Goblin)

Valore in punti: 50

Gli Sciamani degli Scudineri sono creature gobbe e grinzose dal temperamento maligno. Possono scuotere e spaccare il suolo o sbriciolare le armi dell'avversario. Con sommo orrore dei nemici le spade perdono il filo, le impugnature delle asce si consumano e si afflosciano e gli archi si spezzano.

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

Equipaggiamento

Armatura.

Regole speciali

Abitante delle Caverne. Vedi regolamento.

Antichi Nemici. Il modello ripete i risultati pari a 1 quando tira per Ferire Elfi o Nani.

Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Tremore	Speciale	5+
Frantumazione	12"/28cm	3+

Tremore. Tira una linea retta lunga 2D6" (raddoppia il risultato se giochi in cm) a partire dallo Sciamano. Tutti i modelli toccati vengono Scaraventati a Terra e subiscono un colpo a Forza 6. Un modello colpito può provare a resistere al potere come di consueto.

Frantumazione. Scegli un modello nemico visibile allo Sciamano. Tutte le armi della vittima vengono distrutte ed essa si considera disarmata per il resto della partita.



Ashrāk (Goblin)

Valore in punti: 55

Ashrāk il Goblin aveva la mente a pezzi anche prima di farsi mordere da un ragno velenoso e gonfiarsi come un rospo tumido. L'incidente non l'ha ucciso, anzi l'ha reso ancora più potente: si dice che ora il veleno scorra nelle sue vene.

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

Equipaggiamento

Armatura e arma a due mani.

Regole speciali

Abitante delle Caverne. Vedi regolamento.

Tocco di Morte. Ogni modello che ferisce o viene ferito da Ashrāk in combattimento deve tirare un D6: con 4+ viene Paralizzato esattamente come se avesse fallito il test per resistere al potere magico Paralisi. Vedi il Fantasma dei Tumuli (pagina 34).

Sangue Avvelenato. Se la tua forza include Ashrāk, puoi promuovere qualsiasi numero di Ragni Giganti a Ragni Venefici per +2 punti a modello. Se non riesce a Ferire un nemico, un Ragno Venefico deve ripetere il tiro.



Poteri magici

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



Handwritten text in a decorative script, likely a title or decorative element.

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 artiglieria 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 loro occhi o ascoltando la loro 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"/28 da un Dragone, tutti i modelli del Bene subiscono una penalità di -1 al loro 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 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 fallisce il test, 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 gittata 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 che subisce 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 talmente spessa da essere quasi impenetrabile, o comunque resistente a eventuali danni. I suoi valori di Ferite e Difesa 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 accerrimi nemici dei Nani, che con il continuo scavare spesso si introducono nei loro domini, queste bestie reagiscono sempre velocemente quando il proprio 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 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 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 allo 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 riesce, la vittima viene trangugiata e 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 nessun danno. Se fallisce, il modello perde ogni ferita rimanente e viene rimosso come perdita.



zazapahyppf. chazagapf. chazaghyppf. apanlmchgyppf. chazapahyppf. chazagapf.

Nelle oscure profondità delle acque che incorniciano il Cancello Est sta in agguato una bestia dall'orrore inimmaginabile. Da quanto tempo essa giaccia in attesa, affamata di vittime da sbranare, nessuno lo sa. Certo è che la spedizione di Balin a Moria fu perseguitata dai suoi tentacoli anni prima dell'arrivo della Compagnia. Persino Gandalf confessò di non sapere nulla delle sue origini.

L'Osservatore nell'Acqua è un mostro gigantesco e dotato di tentacoli con pelle pallida e viscosa e un aspetto maligno e sconvolgente. Forse si tratta di una creatura antica e malvagia di un'altra era. Chiunque si avvicini è pervaso dal terrore.

Quando colpisce lo fa con furia e forza soverchianti: solo una compagnia di guerrieri o una banda di prodi eroi può affrontarne la ferocia e sperare di sopravvivere.

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

Regole speciali

Resistente alla Magia; Terrore. Vedi regolamento.

Dal Profondo. Quando schieri la tua armata, non collocare sul tavolo l'Osservatore nell'Acqua: tienilo da parte per usarlo più tardi. All'inizio di ogni turno, prima di tirare per l'iniziativa, dichiara se desideri che l'Osservatore arrivi e tira un D6. Con 3+ può entrare. Una volta dichiarato che ne desideri l'arrivo devi tirare all'inizio di ogni turno successivo finché non è disponibile.

Quando è pronto ad entrare in gioco, colloca immediatamente l'Osservatore sul tavolo, se necessario muovendo altri modelli. Sposta i modelli della distanza minima affinché siano a 1"/2cm dall'Osservatore, se lo spazio lo consente. In questo caso i giocatori spostano a turno i propri modelli, iniziando da quello che controlla l'Osservatore. Potrebbero presentarsi situazioni strane, ma ciò rappresenta il mostro che emerge da sottoterra disperdendo amici e nemici con la sua mole e il suo arrivo inaspettato.

L'Osservatore non può caricare nel turno in cui arriva.

Tentacoli. Nella fase di Tiro, l'Osservatore può effettuare D6 attacchi da tiro, con gittata 6"/14cm, Forza 3 e che non richiedono mai tiri per modelli Frapposti. Ogni modello colpito da un tentacolo, ma non ucciso, viene trascinato a contatto di basetta con l'Osservatore per la via più breve, anche passando sopra altri modelli. I modelli mossi in questo modo non sono considerati alla carica. Se non c'è spazio per posizionare il modello in combattimento con l'Osservatore, non muoverlo affatto. L'Osservatore può effettuare questi attacchi speciali anche se è a contatto di basetta con un nemico.

Tanti Tentacoli. Quando viene ferito, l'Osservatore nell'Acqua diviene meno minaccioso. Ogni volta che subisce una ferita perde un Attacco.

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

Abitatore dell'Acqua. L'Osservatore nell'Acqua non è rallentato dai tratti d'acqua e viene sempre considerato aver ottenuto 6 sulla tabella del Nuoto. Inoltre raddoppia il movimento mentre si trova completamente in terreni acquatici.



Regina dei Ragni (Ragno Gigante, Mostro)

Valore in punti: 115

Nei luoghi tenebrosi sparsi per la Terra di Mezzo stanno in agguato ragni giganti, creature dall'intelligenza crudele con istinti predatori e un'insaziabile sete di sangue. Nonostante siano rare e infide, le Regine dei Ragni sono alleate ricercate per la rapidità e le zanne velenose.

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 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. Nota che le basette di Prole non vengono considerate al fine di determinare se una forza è in Rotta.

Prole (Ragno)

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



Հայրանիքը՝ փառազարթը՝ փառազարթը՝ արհեստիցարթը՝ փառազարթը՝ փառազարթը՝

Guerrieri di Moria

Goblin di Moria Guerriero (Goblin)

Valore in punti: 4

I Goblin di Moria sono creature piccole e meschine che conducono un'esistenza primitiva nei cunicoli che si estendono sotto le Montagne Nebbiose. Le antiche gallerie naniche di Moria sono diventate la dimora di questi mostri ributtanti. Si spostano con incredibile destrezza all'interno dei tunnel, attaccando, distruggendo e consumando gli intrusi che si avventurano nel loro tetro regno.

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

Equipaggiamento

Armatura.

Opzioni

- Arco degli Orchi..... 1 punto
- Scudo..... 1 punto
- Lancia..... 1 punto

Regole speciali

Abitante delle Caverne. Vedi regolamento.



Tamburo dei Goblin di Moria (Goblin)

Valore in punti: 100
(include 2 Goblin di Moria Tamburini e un Tamburo dei Goblin di Moria)

Quando i Goblin combattono, sovente sono incitati dal battito di enormi tamburi. Benché non vi sia nulla di magico in essi, il suono incrementa la volontà guerriera delle creature e i tamburi diventano un punto di raduno intorno al quale esse lottano con maggiore foga. L'effetto della cacofonia sul nemico è solo leggermente meno pronunciato e i costanti colpi sonori erodono perfino la forza di volontà dei guerrieri più coraggiosi.

Goblin di Moria Tamburino

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

Tamburo dei Goblin di Moria

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
-	-/-	-	10	-	3	-

Equipaggiamento

Armatura.

Regole speciali

Abitante delle Caverne. Vedi regolamento.

Tamburi nell'Abisso. All'inizio della partita colloca il modello del Tamburo dei Goblin di Moria seguendo le istruzioni dello scenario come qualsiasi altro modello del Male e schiera i Tamburini a contatto di basetta con esso. Per suonare il tamburo, almeno un Tamburino deve iniziare il turno a contatto di basetta con esso e non deve muoversi né essere ingaggiato in combattimento. Il tamburo non può muoversi e venire suonato nello stesso

turno. Se uno o più tamburi soddisfano queste condizioni, si applicano gli effetti seguenti:

In tutti i combattimenti che hanno luogo entro 18"/42cm da uno o più tamburi suonati che includono almeno un Goblin di Moria, il giocatore del Male può tirare nuovamente uno qualsiasi dei dadi per determinare chi vince il combattimento. Devi attenerti al risultato del secondo tiro (non è possibile ripetere i tiri di dado più di una volta).

Tutti i Goblin di Moria sul campo di battaglia (inclusi gli Eroi) aggiungono +1 al proprio Coraggio e tutti i modelli del Bene sul campo di battaglia subiscono una penalità di -1 al proprio Coraggio (nota che non è cumulabile con altre regole che conferiscono modificatori analoghi).

Ai fini del calcolo del numero di modelli della forza valgono solo i Tamburini, non il tamburo.

Muovere il Tamburo. Il tamburo viene mosso come gli oggetti pesanti (vedi regolamento).

Distruggere il Tamburo. I modelli del Bene possono tirare normalmente al tamburo, che ha Difesa 10 e 3 Ferite. Se ridotto a 0 Ferite il modello è distrutto: lascialo dove si trova e non può più essere suonato. Il modello del tamburo non ha zona di controllo; se un modello del Bene trascorre un intero turno a contatto di basetta con esso senza fare altro (come tirare, usare poteri magici o combattere), il tamburo viene automaticamente distrutto come descritto sopra.



Tamburini degli Scudineri di Gundabad (Goblin)

Valore in punti: 100
(include 2 Scudineri di Gundabad,
di cui uno con tamburo)



L'arrivo delle bande da guerra degli Scudineri di Gundabad viene preannunciato dal fragore di sinistri tamburi, un suono monotono che riecheggia per le valli e rimbomba in caverne e gallerie. Rafforzati dalla cacofonia i Goblin guadagnano coraggio e combattono con rinnovato vigore, mentre i cuori degli avversari si riempiono di paura.

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

Equipaggiamento

Armatura pesante. Uno Scudonero di Gundabad porta anche un tamburo.

Regole speciali

Antichi Nemici. Vedi Capitano degli Scudineri di Gundabad.

Abitante delle Caverne. Vedi regolamento.

Corri e Suona. I tamburi degli Scudineri di Gundabad vengono trasportati in battaglia sul dorso di un Goblin e suonati da un compagno. Il tamburo è considerato 'suonare' fintanto che i modelli del Tamburino e del tamburo sono a contatto di basetta.

Morte, Morte! Fintanto che uno o più tamburi suonano si applicano i seguenti effetti:

- In tutti i combattimenti che includono almeno un Goblin che hanno luogo entro 18"/42cm da uno o più tamburi suonati il giocatore del Male può ripetere il tiro di un qualunque dado come se fosse vicino ad uno standardo (vedi regolamento).

- Tutti i Goblin sul campo di battaglia (Eroi inclusi) aggiungono +1 al proprio Coraggio e tutti i modelli del Bene subiscono una penalità di -1 al proprio Coraggio (nota che non è cumulabile con altre regole che conferiscono modificatori analoghi).

Prendi il Tamburo. Se uno o entrambi i modelli della squadra del tamburo vengono uccisi, il giocatore che li controlla può scegliere di 'passare' i loro equipaggiamenti ad un altro Scudonero entro 1"/2cm. Sostituisci immediatamente il modello con quello del tamburo/Tamburino ucciso.

I modelli ingaggiati in combattimento non possono prendere l'equipaggiamento (sono troppo impegnati a combattere). Se non ci sono modelli disponibili, l'equipaggiamento si considera smarrito nel tumulto della battaglia.

Sciame di Pipistrelli (Pipistrello)

Valore in punti: 35



Molte delle oscure caverne della Terra di Mezzo sono infestate da pericolosi pipistrelli, bestie malvagie che bramano il sangue. Quando i Goblin di Moria vanno in guerra, spesso gli Sciame di Pipistrelli si librano sopra le loro armate. Si tratta di creature vili, spinte da un'intelligenza maligna e predatrice simile a quella dei lupi più astuti. Se incontrati singolarmente rappresentano una minaccia minore, ma in grandi stormi sono una nuvola scura e soffocante di denti e artigli. Non stupisce che tali sciame siano segno di sventura in tutta la Terra di Mezzo: la loro presenza alla luce del sole può significare solo che si avvicina un'orda di Goblin o qualcosa di ancora peggiore.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
12"/28cm	1/5+	3	3	2	4	2

Regole speciali

Volo. Gli Sciame di Pipistrelli possono sorvolare qualsiasi modello o terreno senza penalità.

Sciame Accecante. Il valore di Maestria di qualunque modello nemico a contatto di basetta con uno Sciame di Pipistrelli viene dimezzato (arrotondato per difetto).



Warg Predatore (Goblin, Cavalleria)

Valore in punti: 35

Fra le bestie che cacciano sulle pendici rocciose e le silenti valli delle Montagne Nebbiose, i Warg Selvaggi sono forse i più prolifici e pericolosi per i viaggiatori. I Goblin di Moria si alleano spesso con tali fiere, ma difettano della forza e della furbizia necessarie a rendere stabile il patto. L'eccezione sono i Warg Predatori. Una bestia dominante particolarmente grossa acconsente a farsi cavalcare da un piccolo gruppo di Goblin, portandolo in battaglia o in ricognizione; i passeggeri concedono invece al Warg di nutrirsi di ogni singola vittima.

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

Un Warg Predatore è rappresentato da un modello singolo con il profilo combinato: le varie parti non possono essere attaccate o ferite separatamente. Quando viene ridotto a 0 Ferite (o altrimenti rimosso come perdita) rimuovi dal gioco l'intero modello. Il Warg Predatore è un modello di Cavalleria a tutti gli effetti con le eccezioni illustrate sopra.

Equipaggiamento

Armatura e arco degli Orchi.

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

In Caccia. Il Warg Predatore può effettuare sempre due attacchi con l'arco degli Orchi, anche se si è mosso del movimento completo o se è bloccato in combattimento.



Goblin di Moria Predatore (Goblin)

Valore in punti: 7

Ogni Re dei Goblin possiede qualche guerriero scelto con cura che utilizza per instillare fedeltà nel resto del contingente. Questi Goblin malevoli e crudeli sono conosciuti come Predatori, si aggirano per i tunnel e le caverne del regno assicurandosi che i tributi vengano pagati ed eliminando i dissenzienti con un coltello nella schiena. Sebbene i Goblin di Moria Predatori siano più abili del resto dell'orda, aborriscono l'idea di un combattimento leale e diventano molto più pericolosi quando il nemico è circondato e in inferiorità numerica.

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

Equipaggiamento

Armatura e armi da lancio.

Opzioni

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

Regole speciali

Abitante delle Caverne. Vedi regolamento.

Pugnalatori alle Spalle. Quando colpiscono i modelli intrappolati, i Goblin di Moria Predatori ricevono un bonus di +1 ai tiri per Ferire, cumulabile con il bonus di +1 per l'utilizzo di un'arma a due mani.



Scudonero di Gundabad (Goblin)

Valore in punti: 8

Gli Scudineri di Gundabad sono veterani di molte battaglie combattute contro Nani ed Elfi. Soltanto i più forti e coraggiosi sono accettati tra quei brutali ranghi; le loro qualità vengono misurate principalmente dall'abilità nel lottare senza impaccio con un equipaggiamento pesante e dal possesso di una pelliccia di Warg Bianco. Tentati da ricchi bottini e prestigio, molti Goblin inferiori cercano di infiltrarsi tra suddetti ranghi d'élite, ma gli impostori vengono rapidamente (e crudelmente) fatti fuori...

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
5"/12cm	2/5+	4	6	1	1	3

Equipaggiamento

Armatura pesante e scudo.

Opzioni

- Lancia..... 1 punto

Regole speciali

Abitante delle Caverne. Vedi regolamento.

Antichi Nemici. Gli Scudineri di Gundabad ripetono i risultati pari ad 1 quando tirano per Ferire Elfi o Nani.



Abitatore dell'Oscurità (Spirito, Mostro)

Valore in punti: 75



Creature demoniache e materia di terribili leggende, gli Abitatori dell'Oscurità sono esseri incredibilmente maligni. Simili ad un Balrog nell'aspetto, ma più piccoli e meno possenti, sono comunque una sfida anche per i più valorosi campioni mortali. Man mano che subiscono ferite e danni il fuoco della loro furia si affievolisce, solo per ravvivarsi ad ogni atto distruttivo e violento che infliggono ai nemici.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
8"/20cm	7/3+	5	5	3	3	7

Regole speciali

Resistente alla Magia, Terrore. Vedi regolamento.

Potere Omicida. Ogni volta che uccide un modello nemico, un Abitatore dell'Oscurità recupera una ferita subita precedentemente in battaglia. Non può eccedere il totale iniziale.

Warg Selvaggio (Warg)

Valore in punti: 8



Le valli e colline attorno alle Montagne Nebbiose sono terreno di caccia dei branchi di Warg Selvaggi, malvagie creature lupine il cui ululato annuncia spargimenti di sangue. I Warg formano prontamente alleanze con le orde di Goblin, sicuri che tali patti recheranno sanguinosi banchetti.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
10"/24cm	3/5+	4	4	1	1	2

'Dove ulula il Warg,
caccia anche l'Orco'

Aragorn, La Compagnia dell'Anello

Ragno Gigante (Ragno)

Valore in punti: 20



I Ragni Giganti che dimorano in molti luoghi oscuri della Terra di Mezzo si trovano spesso associati a bande di Goblin. 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 allo stesso modo. Si tratta di combattenti insidiosi: la loro forza è potenziata da una gamma di veleni debilitanti che secernono da zanne e pungiglioni.

Regole speciali

Movimento. I Ragni Giganti possono arrampicarsi su qualunque superficie, indipendentemente dalla pendenza. 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 a 1 quando tirano per Ferire.

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

ANGMAR

Esistono molti territori desolati nella Terra di Mezzo; alcuni sono rimasti spogli e senza vita in seguito a guerre o malattie, altri sono infestati da terribili esseri. Questi luoghi sono un avvertimento per tutte le creature di buon cuore, poiché questo è il cupo futuro che Sauron promette in ogni dove.

Il regno principale di queste lande è Angmar. Si tratta di un luogo freddo fatto di ombre e fantasmi, un posto crudele creato a immagine del suo padrone: il Re degli Stregoni. Per un certo periodo i suoi eserciti sono stati inarrestabili, dato che le empie creature sotto il comando del Signore dei Nazgûl erano molte e differenti. In quell'epoca oscura vaste legioni si misero in marcia, orde raffazzonate di Orchi rinforzate dagli Uomini crudeli e malvagi di Carn Dûm, Spettri, enormi Troll ed altre creature. L'inimmaginabile furia di siffatto contingente era tale che il Regno di Arnor venne schiacciato, ridotto a un'ombra della gloria passata. Eppure il Re degli Stregoni non aveva finito; solo il tempestivo intervento degli alleati dei Popoli Liberi impedì la conquista del nord.

Sebbene gli eserciti del Re degli Stregoni fossero stati sconfitti e lo stesso capo dei Nazgûl scacciato alla Battaglia di Fornost, molti dei suoi vassalli erano solo fuggiti. I sopravvissuti furono parecchi e si rintanarono nei luoghi tenebrosi di quella terra infestata, mentre gli eserciti di Uomini ed Elfi erano impegnati

a leccarsi le ferite. Questa breve tregua permise alle creature del Male che non erano state distrutte di rimettersi e covare ulteriore odio nei confronti delle forze del Bene.

Pochi uomini sani di mente abitano ora ad Angmar, poiché molti sono fuggiti dal Male che vi dimora e solo i farabutti dal cuore più nero non sono scappati in terre più sicure. I Troll camminano sulle strade dimenticate, i fantasmi infestano le rovine e i re dei tumuli tengono corte in palazzi fatiscanti. Il buon senso dice che gli abitanti del luogo dovrebbero essere eliminati dall'esistenza una volta per tutte, ma una tale impresa è quasi impossibile. Quando un'armata si avventura in Angmar attrae terribili creature come falene attorno ad una fiamma. Non vengono accese torce, né inviati messaggeri, tuttavia esse arrivano, guidate dalla malvagità più nera, per distruggere e uccidere. Persino nel lontano nord il volere di Sauron ha una grande influenza.

Alla fine della Terza Era, Angmar è per lo più tranquilla. A meno che non vengano costretti dal volere dei Nazgûl o del loro oscuro padrone, i suoi abitanti si accontentano di competere l'un l'altro per i territori in rovina. Tuttavia, nelle terre circostanti abbondano le storie di eserciti in marcia o di esseri ammantati d'ombra che percorrono la grande strada. Con la volontà di Sauron che si espande sulla Terra di Mezzo, Angmar si risveglierà ancora una volta?



Հայրենիքի՞նչ. Գործընկեր՞նչ. Գործընկեր՞նչ. Կարևոր՞նչ. Գործընկեր՞նչ. Գործընկեր՞նչ.

Eroi di Angmar

Il Re degli Stregoni di Angmar *(Spirito, Spettro dell'Anello)*

Valore in punti: 70-150

Il Re degli Stregoni è il più forte dei terribili Nazgûl, il primo luogotenente di Sauron, stratega e stregone micidiale. La sua figura ammantata e corazzata è la nemesi di chiunque la guardi, la sua presenza sul campo di battaglia un orrore senza tempo che solo i più valorosi possono sopportare. Da secoli egli costituisce il principale strumento di terrore dell'Oscuro Signore e ne mette in atto piani mostruosi: interi regni sono stati distrutti al suo comando. Fra i consigli dei saggi non c'è nessuno temuto quanto lui, eccezion fatta per lo stesso Sauron.

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 cumulabile con altre regole che danno simili penalità).

Possanza/Volontà/Fato. Quando acquisti il Re degli Stregoni di Angmar, decidi di quanti punti Possanza/Volontà/Fato extra 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 addizionali, 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 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 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)*

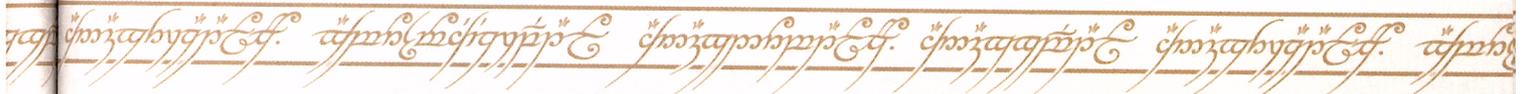
Le Creature Alate sono mostri brutali che dimorano fra le vette delle Montagne d'Ombra, cacciando chiunque si avvicini. Solo il terrore di un Nazgûl può domare una tale cavalcatura.

	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

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

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



Il Dwimmerlaik (Spirito, Spettro dell'Anello)

Valore in punti: 120



Il Dwimmerlaik è probabilmente il più misterioso dei Nazgûl poiché esistono soltanto sparse tracce delle sue gesta nei tomi dei saggi. Si dice che abbia fatto parte della corte del terrore del Re degli Stregoni nella terra infestata di Angmar, poiché fra tutti i Nazgûl è l'unico che si avvicini alla pura malvagità del loro capo. È però improbabile che questa affinità sia fonte di spirito cameratesco: è accertato che il Dwimmerlaik abbia cercato di innalzare il suo prestigio agli occhi del Re degli Stregoni, e conseguentemente dell'Oscuro Signore.

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 (pag. 31) ... 75 punti
- Creatura Alata bardata (pag. 31) ... 70 punti
- Creatura Alata (pag. 31) 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 a pagina 31.

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+

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 corruzione 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 (pag. 31) ... 75 punti
- Creatura Alata bardata (pag. 31) ... 70 punti
- Creatura Alata (pag. 31) 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 a pagina 31.

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

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 un 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+



Gûlavhar, il Terrore di Arnor

(Spirito, Mostro)

Valore in punti: 200

Nei pochi villaggi sparsi che si trovano a nord di Brea, Fornost è noto come un luogo terribile e desolato, covo solo di spiriti e creature inquiete che banchettano con il sangue delle vittime. La credenza popolare non mente: un male oscuro dimora nella città avvolta dalla nebbia. Gûlavhar è un essere dei tempi antichi che sarebbe dovuto morire molto tempo fa, un demone alato e sanguinario. Come fece a sopravvivere alle terribili guerre contro Morgoth non si sa, tuttavia ci riuscì, dormendo per innumerevoli secoli. Nonostante l'apparenza bestiale, Gûlavhar è una creatura che possiede un'acuta e maligna astuzia, un vero terrore della notte per coloro che vagano nel suo dominio.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
12"/28cm	6/4+	8	5	*	4	*	3	3	0

Regole speciali

Resistente alla Magia, Terrore.

Vedi regolamento.

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

Fame Immortale. Alla fine di un turno in cui uccide un modello, Gûlavhar riguadagna una singola Ferita persa in precedenza.

***Forte nel Corpo, Forte nella Mente.** Gûlavhar ha sempre valori di Attacco e Coraggio pari al numero di Ferite che gli rimangono.



Buhrdûr, Troll Capo (Troll, Mostro)

Valore in punti: 110

Buhrdûr è una creatura di pura malvagità nata nelle caverne più oscure delle Montagne Nebbiose. Dato che possiede una furbizia ben più grande di quella riscontrata in altri esemplari della sua razza, ha radunato attorno a sé ogni sorta di crudele creatura. La sua banda da guerra cresce ad ogni vittoria, dato che gli Orchi vengono richiamati dall'odore della disperazione e del saccheggio. Non ci vorrà molto prima che i brutali attacchi di Buhrdûr attraggano l'attenzione dei difensori dell'Eriador e la sua banda da guerra si trovi a fronteggiare i Raminghi del Nord o i difensori di Granburrone.

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

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Tira le Pietre. Vedi pagina 29.



Fantasma dei Tumuli (Spirito)

Valore in punti: 50



Quando un regnante dei tempi passati moriva, gli Uomini del nord lo tumulavano in cripte di pietra scavate all'interno delle colline. Questi re e regine sono rimasti sepolti in silenzio mentre i loro regni passavano alla storia. I temuti Fantasma dei Tumuli non sono altro che le forme scheletriche di questi sovrani morti da lungo tempo, riportate a nuova vita da oscuri spiriti al servizio del Re degli Stregoni di Angmar. Persino dopo la caduta di quel regno da incubo, la malevolenza dei Fantasma dei Tumuli persiste, cosa che rende molto pericolosi i viaggi in alcune aree dell'Eriador.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"/14cm	3/4+	2	7	1	1	6	0	5	0

Equipaggiamento

Armatura pesante.

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Poteri magici

	Gittata	Tiro di dado
Paralisi	6"/14cm	4+

Paralisi. Il bersaglio viene paralizzato immediatamente. Esso viene Scaraventato a Terra e non può fare nulla finché non si riprende. Se è ingaggiata in corpo a corpo, la vittima non tira nessun dado (perdendo automaticamente qualsiasi combattimento se non sono coinvolti altri modelli amici) ed è considerata Intrappolata.

Al termine della fase di Combattimento, l'avversario deve tirare un D6 per ciascun modello paralizzato: se ottiene 6, il modello si riprende e si rialza immediatamente. Ogni modello amico che trascorre la fase di Combattimento a contatto con un modello paralizzato senza fare nient'altro può tentare di fargli riprendere i sensi: ciascuno ha bisogno di ottenere 6 lanciando un D6, come descritto sopra. Per modificare il tiro si può usare la Possanza.

Fantasma (Spirito)

Valore in punti: 100



Un Fantasma è un insieme di spiriti torturati eternamente legati dalla terribile stregoneria del Re degli Stregoni di Angmar. Pochi viventi possono opporsi a tali creature: la loro fredda natura può raggelare il cuore e prosciugare il coraggio anche dal guerriero più impavido. Un Fantasma è fedele solo al Re degli Stregoni e ad un suo comando inizia a battere i regni settentrionali dei Dúnedain, portando distruzione e terrore nel mondo degli Uomini.

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

Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Lame dei Morti. Per determinare il risultato necessario affinché un Fantasma ferisca, usa il Coraggio dell'avversario invece della Difesa sulla tabella delle Ferite.

Aura Raggelante. Un Fantasma è una terribile creatura sovranaturale la cui sola presenza può prosciugare il vigore dei vivi. Qualsiasi modello nemico entro 6"/14cm da uno o più Fantasma subisce una penalità di -1 al proprio tiro per vincere un combattimento (cumulabile con altre penalità di questo genere, come ad esempio il brandire un'arma a due mani).



Orco Capitano (Orco)

Valore in punti: 40

Fra le innumerevoli schiere fedeli al perverso signore di Angmar, alcuni Orchi spiccano per potenziale ed abilità nel tenere in riga la feccia dei loro simili. Questi Orchi Capitani assicurano che l'incostante morale delle truppe resti stabile quando il massacro della battaglia si fa feroce.

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



Orco di Angmar Sciamano (Orco)

Valore in punti: 50

Fanatici del Re degli Stregoni, gli Orchi di Angmar Sciamani hanno acquisito una piccola parte della padronanza arcana del loro signore. Mentre i compagni leali al padrone marciano in guerra, essi gettano la banda nella frenesia, utilizzando la loro rozza comprensione della magia per rendere i soldati indifferenti alla paura e resistenti al dolore.

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

Equipaggiamento

Lancia e armatura pesante.

Opzioni

- Warg..... 10 punti

Poteri magici

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



Guerrieri di Angmar

Orco Guerriero (Orco)

Valore in punti: 5

I perfidi Orchi di Angmar dal cuore nero hanno giurato fedeltà al Re degli Stregoni. Creature odiose, spinte in battaglia da gretta gelosia, fruste o giuramenti di lealtà, avanzano in vaste orde formate da innumerevoli guerrieri riuniti sotto il nero vessillo del loro signore.

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

Equipaggiamento

Armatura.

Opzioni

- Stendardo 25 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

L'avanzata delle sinistre orde del Re degli Stregoni è preparata dagli astuti Orchi Battitori. Questi esseri curvi sono furbi e, grazie alla vista aguzza, possono spingersi in esplorazione davanti all'armata, scagliando frecce con precisione sorprendente.

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



Pochi sono gli Orchi in possesso dell'abilità e del coraggio per domare un Warg; tuttavia questa razza è accorsa in sterminate schiere a rimpolpare le armate di Angmar, per cui gli eserciti del Re degli Stregoni vantano molte bande da guerra di Cavalcawarg. Esse pattugliano i fianchi delle orde di Angmar, pronte a lanciare cariche devastanti sui nemici che si spingono troppo in avanti.

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

Spettro (Spirito)

Valore in punti: 15



Incorporei e privi di sostanza, gli Spettri proiettano una luce livida sulle paludi e sui luoghi di male antico. La loro stessa presenza è presagio di morte e il loro luore ultraterreno attira gli incauti verso la rovina.

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. Il bersaglio deve superare un test di Coraggio o eseguirà 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.

Troll di Caverna (Troll, Mostro)

Valore in punti: 80



I Troll di Caverna sono creature imponenti e disgustose che rifuggono la luce e preferiscono nascondersi in buie caverne e gallerie sotterranee. Sono esseri ottusi, ma diventano pericolosi quando si infuriano, dato che la loro pelle spessa può deviare tutte le spade, tranne quelle più affilate, e i loro poderosi colpi sono sufficienti a deformare persino gli scudi più resistenti o spaccare i crani più spessi. Solo i più valorosi osano affrontare la carica di un Troll di Caverna e solo i più possenti possono sperare di sconfiggerne uno.

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

Opzioni

- Catena del Troll5 punti
- Lancia1 punto

Catena del Troll. È un'arma da lancio con gittata 3"/8cm e Forza 4.

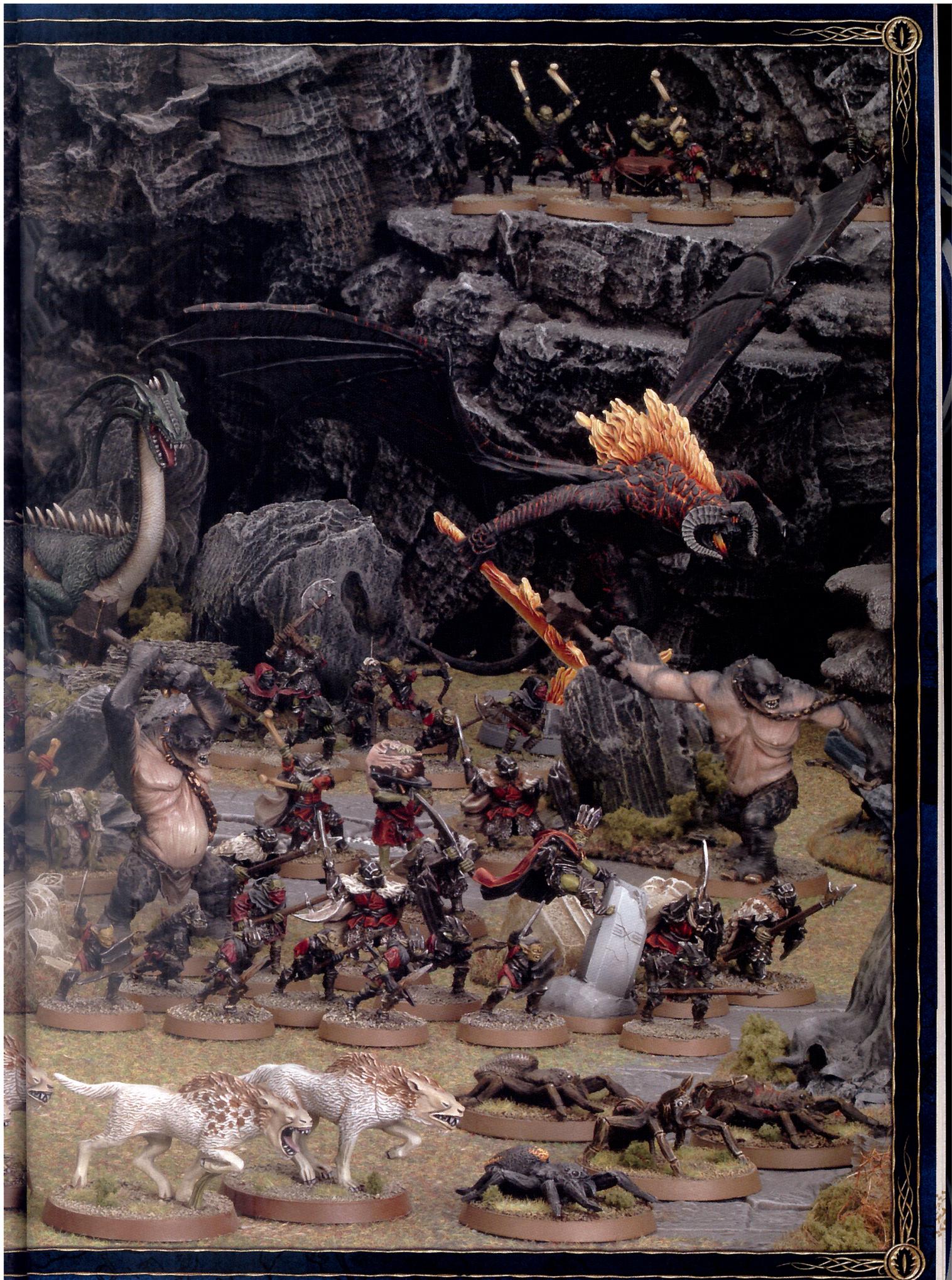
Regole speciali

Terrore. Vedi regolamento.

Tira le Pietre. Se un Troll non effettua nessun movimento può raccogliere una pietra e, durante la successiva fase di Tiro, lanciarla, sempre che non sia ingaggiato in combattimento. Essa funziona esattamente come una balestra con gittata 12"/28cm e Forza 8.







BATTAGLIE SOTTERRANEE

I Goblin hanno combattuto molte delle loro sanguinose battaglie sottoterra, tra i claustrofobici confini delle antiche miniere naniche o nella nebbia di caverne spoglie e malsane. In queste pagine troverai regole e consigli hobbistici per ricreare questi epici scontri. Alcuni degli scenari che seguono sfruttano una o più delle seguenti idee, ma sentiti libero di includerle in qualunque battaglia sotterranea che combatti, specialmente quelle ambientate nelle tenebre di Moria.



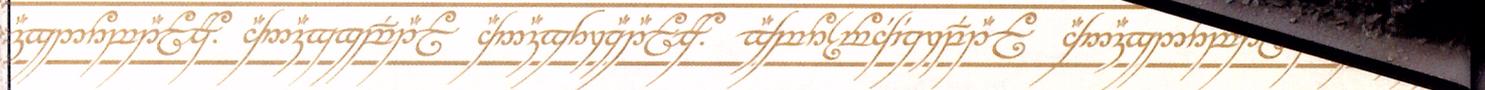
Impalcature delle miniere dei Nani. Vaste zone di Khazad-dûm sono state utilizzate per l'attività mineraria e quindi in tutto il regno nanico si possono trovare delle resistenti impalcature di legno. Queste hanno Difesa 7 e 5 punti Demolizione. I modelli possono utilizzare le scale oppure effettuare test per Saltare e Scalare se vogliono inerpicarsi fra i vari livelli. Tieni a mente che una piattaforma rialzata può diventare una buona postazione di tiro per i Goblin arcieri, ma se viene distrutta essi subiranno i danni della caduta.



Specchi. I Nani utilizzavano enormi specchi di argento estremamente lucido per riflettere la luce dal mondo esterno fino all'interno di Khazad-dûm. Goblin e Troll sono creature dell'oscurità e le luci intense li abbagliano e fiaccano la loro risolutezza. Qualunque modello del Male entro 3"/8cm da uno specchio subisce una penalità di -1 al Coraggio. Gli specchi non sono facili da rompere, ma qualunque modello del Male che trascorre una fase di Combattimento a contatto con uno di essi e non a contatto con un modello nemico può ribaltarli, rimuovendolo dal gioco.



Portali nanici. I Nani artigiani sono molto abili, quindi i portali da essi costruiti sono estremamente resistenti. Qualsiasi portale nanico può essere aperto, chiuso, sprangato e distrutto come descritto nel regolamento. Ogni portale nanico descritto nei seguenti scenari ha Difesa 9 e 3 punti Demolizione.



SANGUE AL CANCELLO OVEST

Quando la Compagnia dell'Anello irrompe nella Camera di Mazarbul, trova un tomo polveroso con all'interno i dettagli sul destino della spedizione di Balin. Lì gli eroi scoprono il nome dato dai Nani al sinistro guardiano del CancellO Ovest, e il destino di coloro che cercarono di sfuggirvi.

La spedizione di Balin a Moria si è rivelata disastrosa. Sebbene in principio i Nani sembrassero aver avuto successo, nel corso del tempo furono vessati da tremende calamità. Orde di Goblin li assalirono senza posa, costringendoli a lottare per ogni sala e corridoio; poi lo stesso Balin perse la vita, trafitto da una freccia orchesca mentre scrutava nello Specchiologo.

Ora Khazad-dûm è brulicante di Goblin di Moria e dei loro alleati. I Nani sono sul baratro dell'annientamento per mano degli antichi nemici e del tremendo potere sorto da profondità inimmaginabili, decidono quindi di inviare una pattuglia in ricognizione al CancellO Ovest, in cerca d'aiuto; potrebbero infatti imbattersi in loro simili sulla grande Strada Est-Ovest o lanciare l'allarme ad altri Popoli Liberi.

Le valli circostanti sono letteralmente disseminate di branchi di Warg famelici e bande da guerra di Goblin, contro cui i Nani hanno ottime probabilità di successo. Ciò di cui non sono a conoscenza, tuttavia, è il pericolo che dimora nelle fetide acque al di fuori del CancellO. Da quanto tempo l'Osservatore nell'Acqua giaccia laggiù assopito è un mistero; ora si sta risvegliando, bramoso di saziare il suo appetito con carne nanica. Solo i coraggiosi o gli sconsiderati si arrischierebbero in queste acque; i Nani devono avere entrambe le qualità se vogliono guadagnare l'uscita e andare in cerca d'aiuto.

PARTECIPANTI – BENE

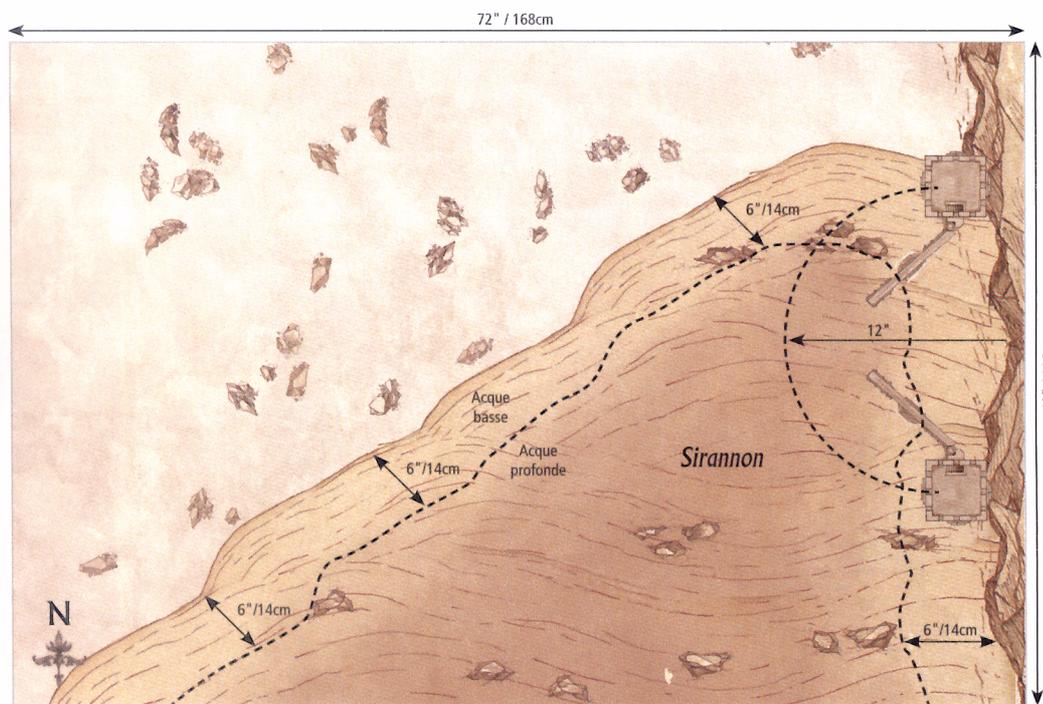
Fino a 500 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito del Popolo di Durin (supplemento I Popoli Liberi). Gli unici Eroi utilizzabili sono Nani Capitani e Portatori dello Scudo. Gli unici Guerrieri utilizzabili sono Nani Esploratori e Guardie di Ferro.

PARTECIPANTI – MALE

L'Osservatore nell'Acqua e fino a 350 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Moria. Eccezione fatta per l'Osservatore nell'Acqua, gli unici Eroi utilizzabili sono Warg Selvaggi Capi, Goblin di Moria Capitani e Goblin Sciamani. Gli unici Guerrieri utilizzabili sono Goblin di Moria Guerrieri, Goblin di Moria Predatori, Warg Selvaggi e Warg Predatori.

DISPOSIZIONE

Lo scenario si gioca su un tavolo di circa 72"/168cm x 48"/112cm. A un lato del tavolo deve esserci il CancellO Ovest, toccato dalle acque del Sirannon in piena. Il resto del campo dev'essere disseminato di formazioni rocciose, cespugli isolati e così via.



Guardia di Ferro



Guardia di Ferro





POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del Bene inizia collocando la propria forza entro 12"/28cm dal Cancellò Ovest. I modelli possono essere posizionati nelle acque del Sirannon, anche se schierarli nelle acque profonde può essere rischioso (vedi la regola speciale Acque Profonde). Il giocatore del Male colloca poi sul tavolo i propri modelli, in qualsiasi punto a più di 24" dai Nani. L'Osservatore nell'Acqua non viene schierato sul campo di battaglia all'inizio della partita.

OBIETTIVI

I Nani della spedizione di Balin devono fuggire da Khazad-dûm prima che diventi la loro tomba; questa pattuglia deve forgiare una via d'uscita verso la campagna circostante. La fazione del Bene vince se cinque modelli, incluso un singolo Eroe del Bene, escono dal bordo ovest del tavolo. Il Male vince se impedisce che ciò accada.

REGOLE SPECIALI

Acque Profonde. La pozza che si estende ai piedi del Cancellò è in piena, per cause naturali o per qualche piano bieco. Ora le sue acque fetide sfiorano le Mura di Moria, rallentando la fuga dei Nani. I modelli possono guardare le acque basse senza penalità; tuttavia, quelli che si muovono nelle acque profonde sono soggetti alle penalità per il Nuoto e devono effettuare i test per non affondare (vedi la tabella del Nuoto nel regolamento).

Il Coraggio dei Condannati. I Nani sanno che se non fuggono in cerca di aiuto hanno i giorni contati. In questo scenario la fazione del Bene non effettua i test di Rotta, anche se è ridotta a meno del 50% della forza iniziale.



STANNO ARRIVANDO...

'Non possiamo scappare. La fine si avvicina, e quelli rimasti di noi attendono il loro destino nella Camera di Mazarbul, per difendere fino all'ultimo respiro il luogo di riposo del Signore di Moria. Vengono per ammazzarci come topi in trappola, ma combatteremo fino alla fine. La camera rimbomba del suono dei tamburi, tamburi nell'abisso. Stanno arrivando...'

Orde di Goblin si riversano dalle miniere e dalle caverne per sopraffare i Nani, soverchiati senza speranza. Mentre i Goblin scacciano i nemici dalle miniere, la figura tenebrosa del Balrog appare a spingerli in avanti. La fuga è praticamente impossibile. Radunati attorno alla Tomba di Balin, i pochi Nani sopravvissuti cercano di vendere cara la pelle, sperando di indebolire le forze avversarie a sufficienza per consentire a uno dei loro di portare a Erebor le tragiche notizie...

PARTECIPANTI – BENE

Fino a 300 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito del Popolo di Durin (supplemento I Popoli Liberi). Eroi con nome e Baliste dei Nani non possono essere utilizzati.

PARTECIPANTI – MALE

Il Balrog e 250 punti di suoi seguaci e altre bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Moria, che devono includere almeno 24 Goblin di Moria Guerrieri. A parte il Balrog, gli unici Eroi utilizzabili sono Goblin di Moria Capitani e Goblin di Moria Sciamani. Gli unici Guerrieri utilizzabili sono i Goblin di Moria Guerrieri.

DISPOSIZIONE

Lo scenario si gioca su un tavolo di 48"/112cm x 48"/112cm che rappresenta la Tomba di Balin, L'intera area raffigura una vasta camera sotterranea con quattro entrate, una per lato, e mura esterne non più spesse di 1"/2cm. La Tomba di Balin occupa il centro della camera, posizionata su una piattaforma rialzata di circa 10"/24cm x 6"/14cm, alta circa 1"/2cm. Il pavimento della camera è disseminato di macerie, detriti e pile di ossa, che formano un dedalo di ostacoli bassi e qualche barriera intransitabile.

POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del Bene si schiera per primo, in qualsiasi punto a più di 12"/28cm da qualunque bordo del tavolo.

Poi il giocatore del Male ripartisce la propria forza in quattro gruppi, dividendo il numero dei modelli il più equamente possibile. Ciascun gruppo viene schierato a un'entrata diversa. Il Balrog e i Goblin di Moria Eroi possono far parte di qualsiasi gruppo. Tutti i modelli devono essere schierati entro 3"/7cm dalla rispettiva entrata.

OBIETTIVI

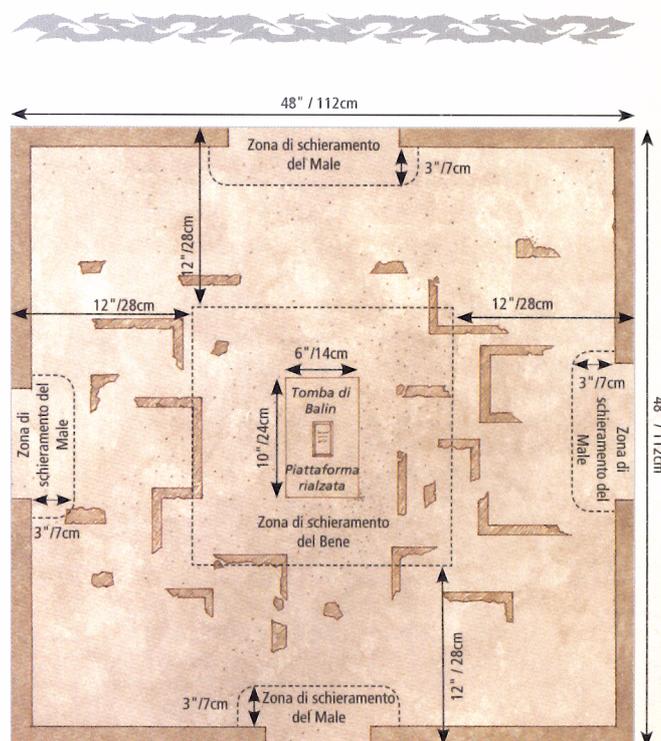
Il giocatore del Bene vince se uno o più Nani raggiungono Erebor con le tragiche notizie (come descritto sotto) e se uccidono almeno 20 Goblin di Moria Guerrieri. Se i Nani riescono a soddisfare una delle due condizioni, ma vengono tutti uccisi prima di soddisfare la seconda, la partita è un pareggio. Il giocatore del Male vince se i Nani non riescono a raggiungere nessuno dei propri obiettivi prima di essere tutti massacrati. I Nani vincono immediatamente se il Balrog viene ucciso: privi della guida della grande bestia, i Goblin fuggono disperati.

REGOLE SPECIALI

Fuga. Il giocatore del Bene può decidere di far tentare la fuga a qualunque Nano, facendolo uscire dal tavolo attraverso una delle entrate. Alla fine di ogni turno, il giocatore del Bene tira un dado per ogni Nano fuggito in questo modo in quel turno. Se ottiene 1-5, il Nano è stato catturato durante la fuga e muore in maniera orribile per mano dei Goblin. Se ottiene 6, il Nano è riuscito a sfuggire e giunge a Erebor con la dolorosa notizia. Il tiro non può essere modificato con la Possanza.

Ultima Resistenza. Il Balrog è arrivato e sul destino dei Nani non ci sono più dubbi, pertanto essi decidono di continuare a combattere per portare con sé nella morte quanti più avversari possibile. I Nani non hanno bisogno di effettuare test di Coraggio (nemmeno per caricare il Balrog).

Assalto Implacabile. Per ogni Goblin ucciso, un altro prenderà il suo posto, e un altro e un altro ancora. Quando un Goblin viene ucciso, il giocatore del Male può metterlo da parte per utilizzarlo come rinforzo. Alla fine di ogni fase di Movimento del giocatore del Male, questi può tirare un dado per ogni rinforzo. Con un risultato di 4-6 il modello può arrivare sul tavolo da qualsiasi entrata. Con un risultato di 1-3 il modello rimane fuori dal tavolo, ma può tentare ancora nel turno successivo del giocatore del Male. I rinforzi non possono caricare nel turno in cui entrano in battaglia, ma possono altrimenti agire normalmente.



IL PONTE DI KHAZAD-DÛM

Mentre la Compagnia sfreccia attraverso Moria nel tentativo di attraversare le Montagne Nebbiose, scopre la Tomba di Balin e i corpi degli ultimi Nani difensori del regno sotterraneo. Circondati all'improvviso da feroci Goblin, gli eroi si fanno strada per uscire dalla cripta per le sale di Nanosterro; infine raggiungono il profondo abisso attraversato dal Ponte di Khazad-dûm.

La Compagnia è inseguita dalle orde di Goblin e uno stretto ponte è l'unica possibilità di fuga. Quando i suoi membri raggiungono il ponte, Gandalf si volta per resistere e dare ai compagni la possibilità di scappare. In quel momento, emergendo dalle ombre, giunge la più grande fra le malvagie creature di Moria: il Balrog. Nel combattimento che segue, Gandalf distrugge il ponte permettendo alla Compagnia di scappare, mentre lui e il mostro precipitano nelle profondità dell'abisso.

PARTECIPANTI – BENE

La forza del Bene consta dei seguenti modelli dalla lista dell'esercito della Compagnia (supplemento I Popoli Liberi): Gandalf il Grigio, Aragorn Grampasso, Boromir di Gondor, Legolas, Gimli figlio di Glóin, Frodo, Samwise Gamgee, Peregrino Tuc, Meriadoc Brandybuck. Aragorn ha un arco e Frodo ha la cotta di mithril e Pungolo. Non possono essere scelte altre opzioni.

PARTECIPANTI – MALE

La forza del Male consta del Balrog e di 250 punti di suoi seguaci ed altre bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Moria. A parte il Balrog, gli unici Eroi utilizzabili sono Goblin di Moria Capitani e Goblin di Moria Sciamani. Gli unici Guerrieri utilizzabili sono i Goblin di Moria Guerrieri.

DISPOSIZIONE

Un vasto abisso, largo almeno 6"/14cm, percorre il centro dell'area di gioco; è troppo largo per saltarlo, anche per il Balrog. Lo attraversa un ponte largo 3"/7cm: in tal modo non più di due modelli possono lottare fianco a fianco, ma basta un modello per bloccarlo ed impedire il passaggio.

La camera ha tre entrate; ciascuna è un largo tunnel che termina a 16"/36cm dall'abisso. L'uscita è un altro tunnel situato alla stessa distanza dalla parte opposta del ponte. Ogni galleria è larga circa 4"/10cm. L'area fra il ponte e le entrate è cosparsa di macerie, considerate terreno accidentato.

POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del Bene schiera per primo la Compagnia intera fra l'abisso e le entrate delle camere; nessun modello può essere situato a meno di 7"/15cm dall'abisso o dalle entrate. Le forze del giocatore del Male arrivano sul tavolo ad ogni turno attraverso i tunnel, come descritto in seguito nelle Regole speciali.

OBIETTIVI

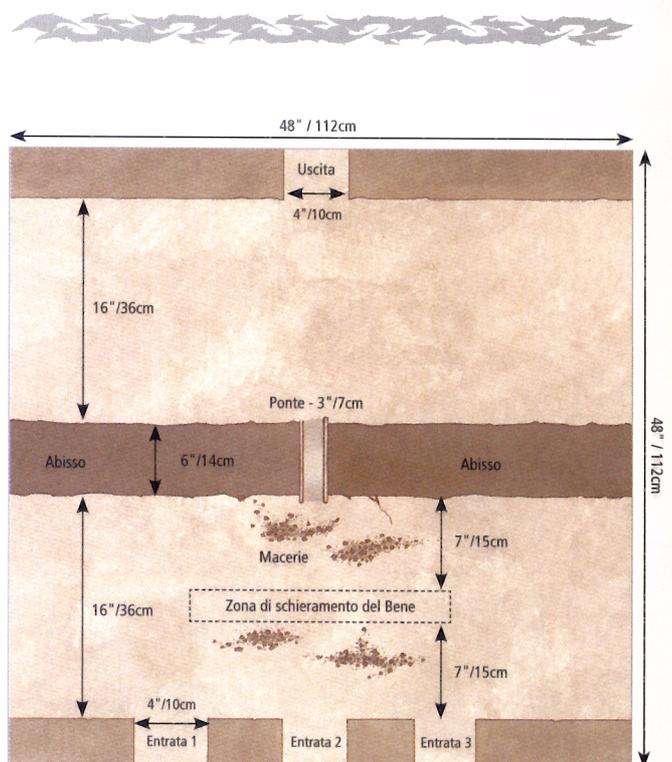
Il giocatore del Bene vince se il ponte viene distrutto e almeno quattro membri della Compagnia sono usciti dal tavolo. Frodo deve essere fra questi. Il Male vince immediatamente se uccide sei membri della Compagnia o se uccide Frodo.

REGOLE SPECIALI

All'Inseguimento. Fino a dieci modelli di Goblin possono entrare nella camera ad ogni turno per i primi tre turni (il giocatore del Male può scegliere quali modelli utilizzare). Inoltre il Balrog entra nel terzo turno. I modelli non possono caricare nel turno in cui entrano nella camera.

Esauriti. Gli eroi hanno speso parte dei punti Possanza nelle battaglie precedenti. Ciascun Eroe riduce quindi i propri punti Possanza di 2 all'inizio dello scontro. Ciò implica che quegli Eroi che normalmente inizierebbero con 2 punti Possanza non ne abbiano nessuno all'inizio della battaglia. Inoltre, si suppone che Frodo abbia speso tutti i punti Fato durante il combattimento con il Troll di Caverna nella Tomba di Balin, per cui inizia la battaglia senza punti Fato.

Il Ponte. Gandalf può danneggiare il ponte stando in piedi su di esso e lanciandovi Folata Magica. Tira un dado per determinare il danno causato. Con un risultato di 1 non viene inflitto alcun danno, con 2 o 3 il ponte subisce 1 punto di danno, con 4 o 5 il ponte subisce 2 punti di danno e con 6 ne subisce 3. Gandalf non può modificare questi tiri con la Possanza. Quando il ponte raggiunge 3 punti di danno subiti è distrutto e crolla; non può più essere usato e tutti i modelli sopra di esso precipitano nell'abisso, morendo.



FUGA VERSO LOTHLÓRIEN

Gandalf è caduto nelle tenebre di Khazad-dûm, ma la Compagnia non ha tempo di piangerlo poiché i Goblin continuano a inseguirla con ferocia implacabile. Alla disperata ricerca di salvezza, Aragorn guida i compagni ad est, verso la leggendaria foresta di Lothlórien, antico rifugio elfico di immenso potere.

Gli eroi, ormai esausti, attraversano l'Argentorivo, il torrente che segna il confine con Lothlórien, incontrando Haldir e i suoi fratelli. Mentre la Compagnia si riposa l'Elfo invia messaggi alle sue genti, che radunano una banda da guerra per dar la caccia agli inseguitori. Nessuno dei Goblin che osano calpestare il suolo di Lothlórien sopravviverà per tornare al proprio rifugio montano.

PARTECIPANTI – BENE

Fino a 500 punti di bande da guerra dalla lista dell'esercito di Lothlórien e Bosco Atro (supplemento I Popoli Liberi). La forza deve includere un Galadhrim Capitano che rappresenta Orophin, fratello di Haldir. Gli unici altri Eroi utilizzabili sono Galadhrim Capitani, Galadhrim Invocatempesta ed Elfi Silvani Capitani. Tutti gli Eroi devono essere a piedi. La forza non può includere Galadhrim Cavalieri né Guardie della Corte dei Galadhrim.

PARTECIPANTI – MALE

Fino a 500 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Moria. Gli unici Eroi utilizzabili sono Warg Selvaggi Capi, Goblin di Moria Capitani e Goblin di Moria Sciamani. Gli unici Guerrieri utilizzabili sono Goblin di Moria Guerrieri, Goblin di Moria Predatori, Warg Selvaggi e Warg Predatori.

Anche se il suo nome non viene menzionato, probabilmente Sméagol era fra i Goblin che davano la caccia alla Compagnia. Il giocatore del Male può quindi, se lo desidera, prendere Sméagol, dalla lista dell'esercito della Compagnia.

DISPOSIZIONE

Lo scenario si gioca su un tavolo di 48"/112cm x 48"/112cm, che rappresenta i confini di Lothlórien. L'Argentorivo è uno stretto torrente con le rive scoscese, largo circa 2"/4cm. Può essere attraversato solo saltando i guadi indicati sulla mappa. Oltre l'Argentorivo si estende un'area aperta con alberi e rocce sparse; dopodiché, a 18"/42cm dal ruscello, la foresta si infittisce e diviene un misto di alberi sparsi e fitta boscaglia.



Galadhrim Invocatempesta



Galadhrim Capitano

POSIZIONI INIZIALI

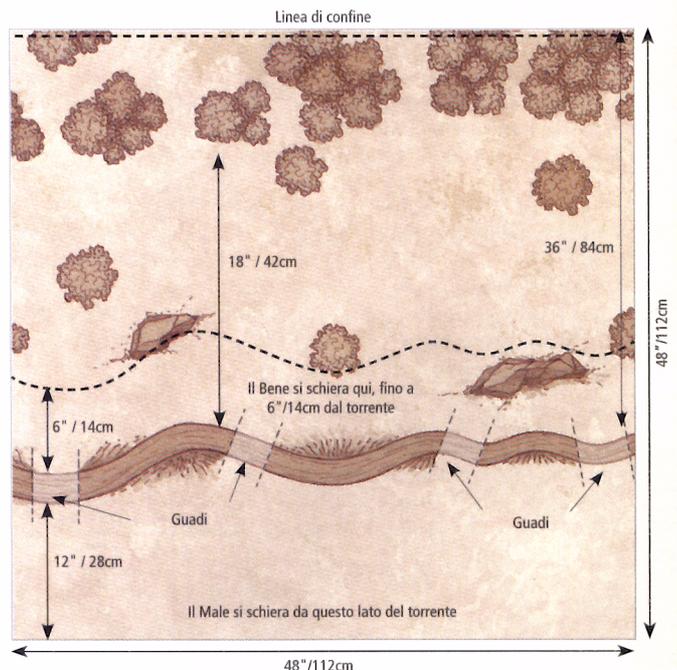
Il giocatore del Bene schiera per primo il suo esercito. Esso è composto da due gruppi, con un numero di modelli diviso il più equamente possibile; se l'armata ha due o più Eroi ogni metà deve averne uno. Un gruppo, che include il Galadhrim Capitano che rappresenta Orophin, dev'essere schierato entro 6"/14cm dall'Argentorivo, sul lato boschivo. Suo compito è attirare i Goblin in trappola. L'altro gruppo è nascosto in agguato, come descritto nelle Regole speciali sottostanti. Il giocatore del Male si schiera poi fra il bordo del tavolo e la riva lontana dell'Argentorivo.

OBIETTIVI

Il giocatore del Bene vince se tutti i modelli dell'esercito del Male vengono uccisi e se il modello che rappresenta Orophin è ancora vivo. Il giocatore del Male vince se tutti i modelli dell'esercito del Bene vengono uccisi. Ogni altro risultato è un pareggio.

REGOLE SPECIALI

L'imboscata. Il secondo gruppo di Elfi Silvani viene rivelato quando, all'inizio di un turno, c'è un modello di una qualsiasi delle due fazioni entro 18"/42cm dalla linea di confine. I giocatori del Bene e del Male posizionano i modelli a turno, iniziando da quello del Bene. I modelli devono essere collocati a più di 18"/42cm dall'Argentorivo e ad almeno 6" da qualsiasi modello del Male. I modelli possono muoversi e combattere normalmente nel turno in cui arrivano.



I TUMULICOLLI

Spronati da Gandalf il Grigio a lasciare la Contea, Frodo e i suoi tre compagni si mettono in marcia per Granburrone. Dopo svariate peripezie, si trovano alla casa di Tom Bombadil. Una volta recuperate le forze, gli Hobbit continuano il cammino attraverso i Tumulicolti, verso il villaggio di Brea.

I Tumulicolti sono un luogo sinistro e greve di tristi presagi, specie per chi ne conosce la storia e il potere dei tremendi occupanti. Molti di quelli che erano al corrente dei segreti dei Fantasma dei Tumuli, o che hanno osato comunque sfidarli, si sono smarriti in questa landa.

E così, al calar della notte, scende una nebbia gelida. Gli Hobbit abbandonano il sentiero, perdendosi ben presto fra le colline. Nella foschia è in agguato il pericolo: i Fantasma dei Tumuli cercano di attirare gli intrusi nelle tombe umide per poi ucciderli...

PARTECIPANTI – BENE

I seguenti modelli dalle liste dell'esercito della Compagnia e degli Erranti delle Terre Selvagge (supplemento I Popoli Liberi): Frodo, Samwise Gamgee, Peregrino Tuc, Meriadoc Brandybuck, Tom Bombadil. Non può essere scelta nessuna opzione.

PARTECIPANTI – MALE

Quattro Fantasma dei Tumuli dalla lista dell'esercito di Angmar.

DISPOSIZIONE

Lo scenario si gioca su un tavolo quadrato di 48"/112cm x 48"/112cm. Devono essere presenti quattro Tumuli, ciascuno su un quarto del campo a non più di 18"/42cm dall'angolo più vicino (vedi mappa). Il resto del tavolo può essere coperto da colline, rocce o boschi, come meglio credi.

POSIZIONI INIZIALI

La forza del Bene viene collocata fra 12"/28cm e 24"/56cm dal bordo occidentale del tavolo. Tom Bombadil non viene schierato all'inizio della partita. Il giocatore del Male colloca poi i suoi modelli in modo che ogni Tumulo sia toccato da un Fantasma dei Tumuli.

OBIETTIVI

Il giocatore del Male vince se sacrifica due o più modelli del Bene. Il Bene vince se i suoi modelli fuggono prima che ciò accada.



Fantasma dei Tumuli

REGOLE SPECIALI

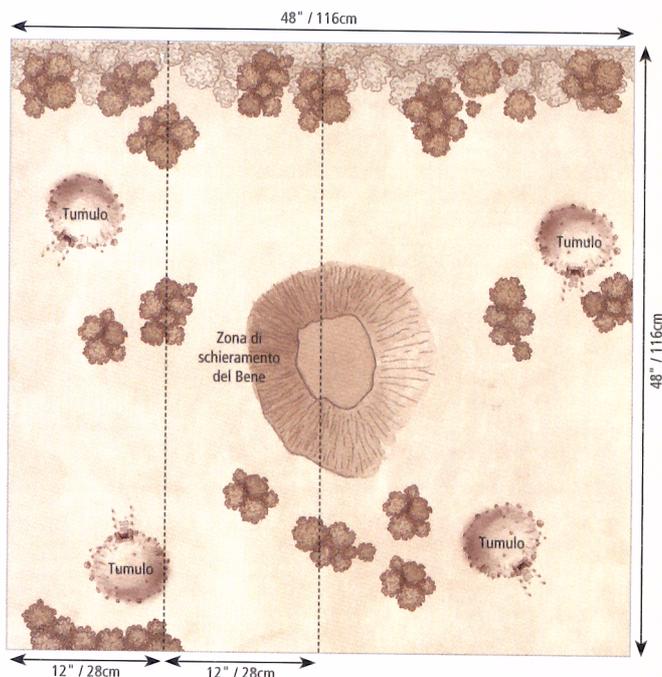
Tumuli. I Fantasma dei Tumuli entro 3"/8cm da un Tumulo possono spendere 1 punto Volontà ogni turno senza che ciò vada a intaccare la loro riserva.

Nebbia sui Tumulicolti. Eccezion fatta per i Fantasma dei Tumuli, nessun modello può tirare, usare poteri magici o caricare oltre 6"/14cm. Quando un qualsiasi modello del Bene si muove, tira un D6: con 1 il modello viene mosso dal giocatore del Male.

Sacrificio. Ogni modello del Bene ucciso viene in realtà tramortito per essere sacrificato nella fredda oscurità dei Tumuli. Considera i modelli sotto l'effetto del potere magico Paralisi (vedi pagina 34). In questo scenario, un modello Paralizzato può essere portato da un modello del Male esattamente come un oggetto pesante (Vedi regolamento). Se il modello del Male che porta la vittima viene caricato, o se il modello del Bene supera il tiro per riprendersi, il giocatore del Male deve immediatamente spostare quest'ultimo a 1"/2cm di distanza dal portatore.

Un modello del Male può sacrificarne uno del Bene Paralizzato se entrambi sono a contatto con un Tumulo. Tira un D6: con un risultato di 4+ il modello viene eliminato in un'appropriata maniera diabolica.

Ho! Tom Bombadil! C'è una possibilità che Tom Bombadil giunga in soccorso. Un modello del Bene che è stato attaccato (caricato o bersaglio di tiro o vittima di incantesimi) da un modello del Male può cercare ad ogni turno di chiamare aiuto. Tira un D6: con 6 arriva Tom. Fallo entrare da qualsiasi bordo del tavolo.



Eroi di Moria

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F	Pag.
Ashrāk	5"/12cm	2/5+	3	4	1	2	3	1	3	1	19
Balrog	6"/14cm	10/3+	9	9	4	10	7	0	10	0	20
Capitano degli Scudineri di G.	5"/12cm	3/5+	5	6	2	2	4	2	1	1	18
Drago di Caverna	8"/20cm	6/5+	7	7	3	6	4	1	3	1	22
Dragone	6"/14cm	7/2+	7	7	4	7	4	3	3	3	21
Drūzhag l'Evocabestie	5"/12cm	3/5+	3	4	1	2	4	2	5	2	17
Durbūz, il Re dei Goblin di Moria	5"/12cm	4/5+	4	6	2	2	4	3	2	2	17
Goblin di Moria Capitano	5"/12cm	3/5+	4	5	2	2	3	2	1	1	18
Goblin di Moria Sciamano	5"/12cm	2/5+	3	4	1	2	3	1	3	1	18
Grōblog	5"/12cm	3/5+	4	6	2	2	3	3	1	1	17
L'Osservatore nell'Acqua	4"/10cm	6/3+	6	6	6	6	2	1	5	1	23
Regina dei Ragni	10"/24cm	6/6+	6	4	2	3	4	2	3	0	24
-Prole	6"/14cm	2/6+	3	3	1	1	2				24
Sciamano degli Scudineri di G.	5"/12cm	2/5+	3	4	1	2	4	1	3	1	19
Warg Selvaggio Capo	10"/24cm	5/5+	6	5	2	3	3	1	3	1	18

Guerrieri di Moria

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	Pag.
Abitatore dell'Oscurità	8"/20cm	7/3+	5	5	3	3	7	28
Goblin di Moria Guerriero	5"/12cm	2/5+	3	4	1	1	2	25
Goblin di Moria Predatore	5"/12cm	3/4+	3	4	1	1	2	27
Ragno Gigante	10"/24cm	4/6+	5	3	2	2	3	28
Sciame di Pipistrelli	12"/28cm	1/5+	3	3	2	4	2	26
Scudonero di Gundabad	5"/12cm	2/5+	4	6	1	1	3	27
Tamburini degli Scudineri di G.	5"/12cm	2/5+	4	5	1	1	3	26
Tamburo dei Goblin di Moria	-	-/-	-	10	-	3	-	25
-Goblin di Moria Tamburino	5"/12cm	2/5+	3	4	1	1	2	25
Troll di Caverna	6"/14cm	6/5+	6	6	3	3	3	29
Warg Predatore	10"/24cm	3/5+	4	5	3	3	3	27
Warg Selvaggio	10"/24cm	3/5+	4	4	1	1	2	28

Eroi di Angmar

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F	Pag.
Buhrdūr, Troll Capo	6"/14cm	6/4+	6	6	3	3	4	3	1	1	33
Fantasma	6"/14cm	1/4+	1	8	1	3	1	0	3	0	34
Fantasma dei Tumuli	6"/14cm	3/4+	2	7	1	1	6	0	5	0	34
Gúlavhar, il Terrore di Arnor	12"/28cm	6/4+	8	5	*	4	*	3	3	0	33
Il Corrotto	6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	1	12	1	32
Il Dwimmerlaik	6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	0	16	2	32
Il Re degli Stregoni di Angmar	6"/14cm	5/4+	4	8	1	1	6	0-3	10-20	0-3	31
Orco Capitano	6"/14cm	4/5+	4	5	2	2	3	2	1	1	35
Orco di Angmar Sciamano	6"/14cm	3/5+	3	5	1	2	3	1	3	1	35

Guerrieri di Angmar

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	Pag.
Cavalcawarg	6"/14cm	3/5+	3	4	1	1	2	36
Orco Battitore	6"/14cm	3/4+	3	3	1	1	2	35
Orco Guerriero	6"/14cm	3/5+	3	4	1	1	2	35
Spettro	6"/14cm	2/4+	3	5	1	1	6	36
Troll di Caverna	6"/14cm	6/5+	6	6	3	3	3	36



Prodotto dal Design Studio di Games Workshop

Illustrazioni: John Blanche, Alex Boyd, Kevin Chin, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade. Progetto grafico: Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor. Eavy Metal: Neil Green, David Heathfield, Mark Holmes, Matt Kennedy, Kornel Kozak, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren. Sviluppo del gioco: Robin Cruddace, Matthew Hobday, Jervis Johnson, Phil Kelly, Mark Latham, Adam Troke, Jeremy Vetock, Sarah Wallen, Matthew Ward. Team dell'hobby: Dave Andrews, Steve Bowerman, Chad Mierzwa, Chris Peach, Duncan Rhodes. Scultori delle miniature: Mike Anderson, Giorgio Bassani, Trish Carden, Ed Cottrell, Juan Diaz, Martin Footitt, Mike Fores, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedström, Nick Ho, Matt Holland, Mark Jones, Neil Langdown, Darren Latham, Aly Morrison, Brian Nelson, Gavin Newton, Oliver Norman, Seb Perbet, Alan Perry, Michael Perry, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton. Fotografia: Christian Byrne, Glenn More. 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: Manuela Clausi, Riccardo Barbera, Pierluigi Maio, Marco Maranta, Alberto Meletto.





Copyright © Games Workshop Limited 2011 ad eccezione di tutto il materiale pertinente alla produzione cinematografica della New Line:

La Compagnia dell'Anello, Le Due Torri e Il Ritorno del Re che sono © MMXI New Line Productions, Inc. Tutti i diritti sono riservati.

La Compagnia dell'Anello, Le Due Torri, Il Ritorno del Re, Il Signore degli Anelli e i nomi dei personaggi, degli oggetti, degli eventi e dei luoghi ivi contenuti sono marchi commerciali della The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises in licenza alla New Line Productions, Inc. e a Games Workshop Ltd. Tutti i diritti sono riservati. Tutte le citazioni dalla trilogia letteraria di J.R.R. Tolkien *Il Signore degli Anelli* (inclusi i volumi che la compongono) sono © The Tolkien Estate 1954-55, 1966. Tutti i diritti sono riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, 'Eavy Metal, Citadel ed il simbolo Citadel sono ®, TM e/o © di Games Workshop Ltd. 2000-2011, registrati in maniera variabile nel Regno Unito e in altri Paesi del mondo. Tutti i diritti sono riservati.

Tutti gli altri materiali, incluse le regole di gioco specifiche, le strategie ed i materiali espansi sono copyright © di Games Workshop Limited 2011. Tutti i diritti sono riservati.

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

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

Sito Games Workshop:
www.games-workshop.com

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

NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company



IL SIGNORE DEGLI ANELLI

GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE I™

Le Montagne Nebbiose sono sempre state dimora di esseri malvagi. I Goblin lottano per il controllo delle caverne e i Warg battono le colline, mentre antichi demoni e spiriti danno la caccia agli incauti. Presto le orde di Moria e Angmar sorgeranno dalle tenebre e combatteranno per Sauron. Sarai tu a comandarle?

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 di Moria e Angmar: perfidi Goblin, possenti Troll, colossali Dragoni, gelidi nonmorti e il terrificante Balrog.
- Scenari narrativi che ricreano battaglie famose della storia della Terra di Mezzo.



ISBN 978-1907964572



9 781907 964572



ITALIANO

STAMPATO IN CINA

CODICE PRODOTTO
02 04 14 99 032

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*.



CITADEL



GAMES WORKSHOP

games-workshop.com