

# SIL SIGNORE DEGLI ANELLI

GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE™

## I REGNI DEGLI UOMINI



‘Le tue terre sono protette dal sangue delle nostre genti’

*Boromir, La Compagnia dell’Anello*

GAMES  
WORKSHOP®



# INTRODUZIONE

*È la Terza Era del mondo. Le legioni di Sauron si riversano fuori dalle lande nere di Mordor con la missione di piegare la Terra di Mezzo al controllo dell'Oscuro Signore. Poche razze possono sperare di opporsi a tale minaccia, poiché i reami delle antiche stirpi stanno svanendo. Il fato della Terra di Mezzo è dunque riposto nel valore dei Regni degli Uomini.*

Questo supplemento è una guida che ti aiuta a collezionare gli eserciti dei Regni degli Uomini 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 cinque 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 rifletta la storia e la narrativa del Signore degli Anelli. Con questo libro puoi assemblare la tua armata e prepararti a dar battaglia ai servi dell'Oscuro Signore.



## SCEGLI LE TUE FORZE (pagine 4-15)

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

## GLI ESERCITI DEGLI UOMINI

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

### Minas Tirith (pagine 16-23)

Questo esercito rappresenta i valorosi difensori della parte settentrionale di Gondor, delle rovine di Osgiliath e dei luoghi selvaggi dell'Ithilien. Vi troverai possenti eroi come Boromir, Capitano della Torre Bianca, e Faramir, Capitano di Gondor. Lunghi anni di guerra costante hanno reso le armate di Minas Tirith un contingente forte e robusto, perfetto per schiacciare ogni nemico.

### I Feudi (pagine 24-29)

Qui trovi Guerrieri ed Eroi dei regni vassalli di Gondor: i nobili Cavalieri di Dol Amroth, i feroci Uomini del clan di Lamedon e gli infallibili Arcieri di Valle Radicenera. Sebbene vengano da reami diversi, questi prodi combattenti sono uniti nell'alleanza alla corona di Gondor e si batteranno fino alla fine per i loro compagni.

### Rohan (pagine 30-35)

I Rohirrim sono chiamati Signori dei Cavalli per una buona ragione: i loro arcieri in arcione e le loro cariche di cavalleria non temono rivali. Inoltre, Rohan ha accesso a molti Eroi famosi, come Théoden, Éomer, Erkenbrand ed altri. Se l'idea di un'ultima gloriosa carica verso la gloria o la morte ti fa ribollire il sangue, non troverai di meglio di un esercito di Rohan!

### Arnor (pagine 36-39)

Arnor è ora una rovina desolata, ma al culmine della gloria eguagliava la forza di Gondor. Le sue armate sono svanite e tutto ciò che resta sono i Raminghi del Nord, i Dúndain della schiatta di Isildur, al cui capo c'è Aragorn, figlio di Arathorn. Le linee di sangue di Arnor saranno anche disperse, ma sono tutt'altro che sconfitte: sopravvivono in esploratori senza pari, eccellenti nel tendere imboscate.

### Númenor (pagine 40-41)

Gli esiliati di ciò che resta di Númenor si batterono al fianco degli Elfi nelle battaglie dell'Ultima Alleanza. La linea di sangue di Númenor è praticamente estinta, ma la sua influenza e tradizione echeggiano in tutti i regni degli Uomini che esistono nella Terza Era.

## BATTAGLIE NELLA TERRA DI MEZZO (pagine 44-47)

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



## ULTERIORI INFORMAZIONI

Questo volume contiene tutto il necessario per giocare al Gioco di battaglie strategiche del Signore degli Anelli con il tuo esercito di miniature dei Regni degli Uomini, 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](http://www.games-workshop.com) per ulteriori informazioni.



Nord

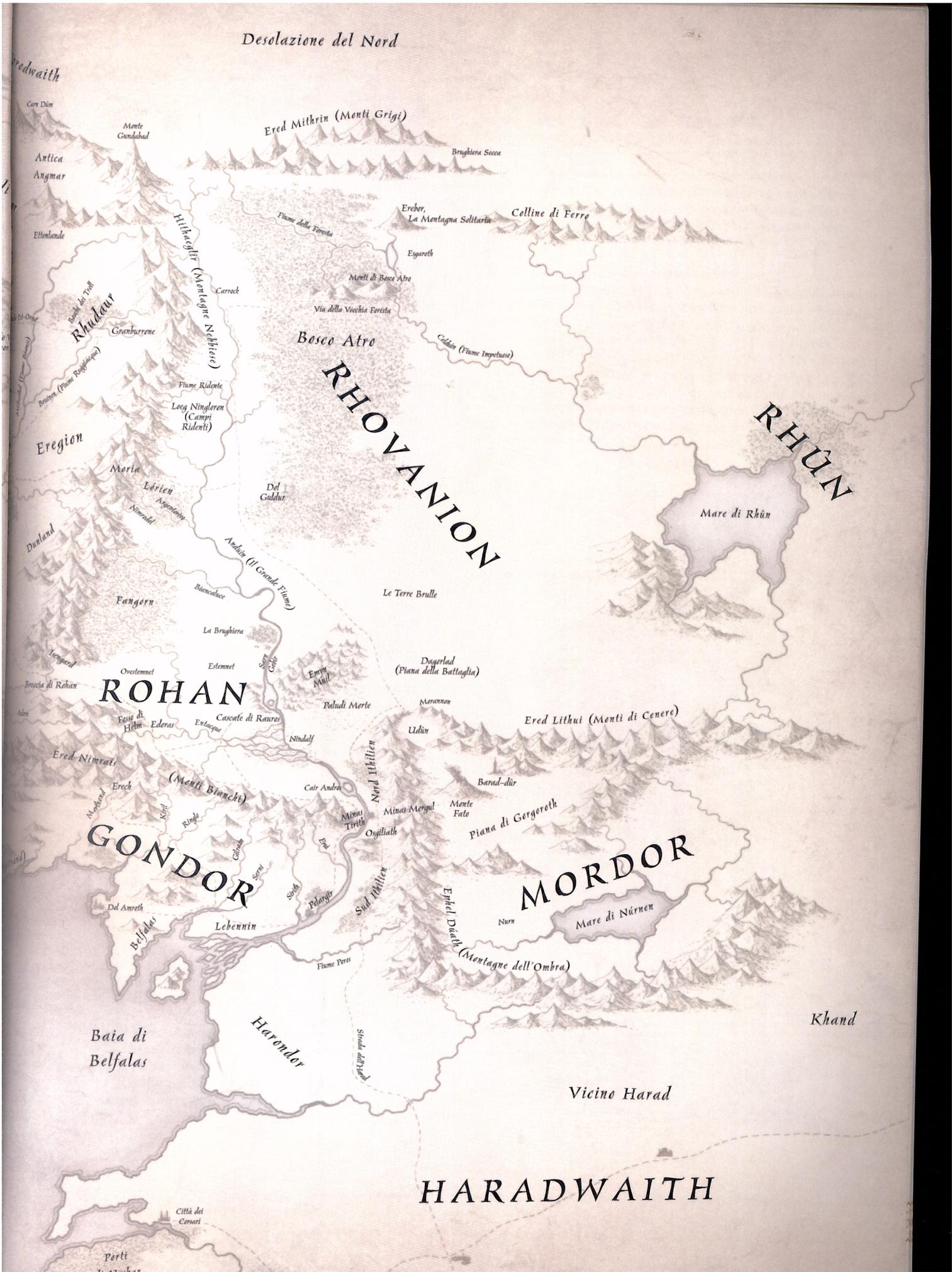


Baia ghiacciata di Forochel

Reame Perduto



Desolazione del Nord



Redwaith

Caro Dair

Monte Gandabad

Ered Mithrin (Monti Grigi)

Brughiera Secca

Antica Angmar

Erebor, La Montagna Solitaria

Colline di Ferro

Ettonlande

Esgaroth

Hiltiaqstir (Montagne Nere)

Bosco Atrò

RHOVANION

RHÛN

Mare di Rhûn

Eregion

Rivendell

Loeg Níngloron (Campi Ridenti)

Del Guldur

Le Terre Brulle

Dunland

Moria

Lórien

Agarostir

Nimrad

Fangorn

ROHAN

Dagorlad (Piana della Battaglia)

Brocia di Rohan

Esse di Helm

Ederas

Cascate di Rauros

Enlauge

Nindalf

Paludi Morte

Merannon

Udûn

Ered Lithui (Monti di Cenere)

Barad-dûr

Piana di Gorgoroth

Mordor

Mare di Núrn

Nurn

Ephel Dûath (Montagne dell'Ombra)

Overtonnet

Estemnet

Emyn Muil

Cair Andros

Minas Tirith

Minas Morgul

Osgiliath

Monte Fato

Nord Tihlilien

Sud Tihlilien

Monte Fato

# SCEGLI LE TUE FORZE

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

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

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



## VALORE IN PUNTI

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

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

## DIMENSIONI DELLA PARTITA

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

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

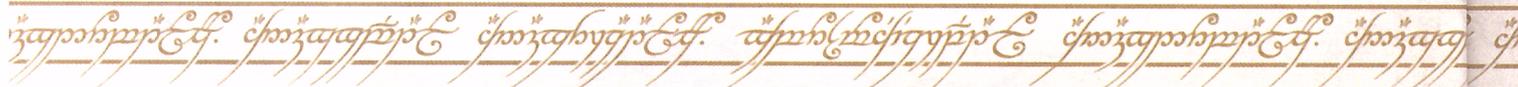
In realtà la maggior parte delle forze è leggermente più piccola del valore in punti concordato. A volte non è proprio possibile spendere tutti i punti: diversi eserciti da 750 punti in verità sono da 748 o 749. Per bilanciare ciò, molti giocatori sono lieti di concedere ai propri avversari qualche punto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

## Quale limite in punti?

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

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

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



## SCEGLI IL TUO ESERCITO

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

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

## BANDE DA GUERRA

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

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

### Il capitano

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

Alcuni Eroi vengono acquistati in coppia, come Elladan e Elrohir. Quando ciò accade, devi scegliere chi sia il capitano, mentre l'altro diventa uno dei suoi 12 seguaci, nonostante di solito non sia permesso.

### Eroi con nome

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

## Seguaci

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

## Limiti di equipaggiamento e archi

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

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

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

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

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

## EQUIPAGGIAMENTO ADDIZIONALE

I seguenti equipaggiamenti sono presenti in ognuno di questi supplementi, ma non sono contemplati in tutte le edizioni del regolamento: li riproponiamo per comodità.

### CORNI DA GUERRA

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

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

### CAVALCATURE

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

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

## LE ERE DEL MONDO

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

## Macchine d'Assedio

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

## Eroi Indipendenti

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

## IL LEADER

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

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

Gli Eroi Indipendenti non possono essere Leader.

## AGGIUNGERE ALLEATI

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

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

## Chi si può alleare?

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

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

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

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

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

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

## Alleati e limite di archi

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

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

## Alleati e Leader

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

## BENE CONTRO BENE E MALE CONTRO MALE

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





**Leader**  
Il Re degli Stregoni  
di Angmar



**Banda da g. 1 – Guidata dal Re degli Stregoni**



**Banda da g. 2 – Guidata da un Orco Capitano**



**Banda da g. 3**  
Il Corrotto



**Banda da g. 4**  
Shelob



**Banda da g. 5 – Guidata da un Orco Capitano**



**Banda da g. 6 – Guidata da un Orco Capitano**

### Primo esempio

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



**Leader**  
Aragorn,  
Erede di Isildur

**Contingente**  
di Arnor



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

**Contingente di**  
Minas Tirith



**Banda da g. 2 – Guidata dal Re dei Morti**

**Contingente**  
dei Feudi

### Secondo esempio

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

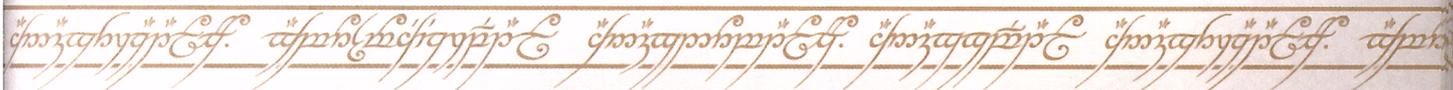


**Banda da g. 3 – Guidata da Éomer**

**Contingente**  
di Rohan



**Banda da g. 4 – Guidata da Grimbald**



# Scheda dell'armata

Nome della banda da guerra \_\_\_\_\_ Esercito \_\_\_\_\_ Leader

Eroe \_\_\_\_\_ P. \_\_\_\_\_ Equipaggiamento e opzioni \_\_\_\_\_

Mo M Fo D A Fe C

Possanza Volontà Fato

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

No. Guerriero \_\_\_\_\_ P. \_\_\_\_\_ Equipaggiamento e opzioni \_\_\_\_\_

Mo M Fo D A Fe C

No. Guerriero \_\_\_\_\_ P. \_\_\_\_\_ Equipaggiamento e opzioni \_\_\_\_\_

Mo M Fo D A Fe C

No. Guerriero \_\_\_\_\_ P. \_\_\_\_\_ Equipaggiamento e opzioni \_\_\_\_\_

Mo M Fo D A Fe C

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

No. Guerriero \_\_\_\_\_ P. \_\_\_\_\_ Equipaggiamento e opzioni \_\_\_\_\_

Mo M Fo D A Fe C

No. Guerriero \_\_\_\_\_ P. \_\_\_\_\_ Equipaggiamento e opzioni \_\_\_\_\_

Mo M Fo D A Fe C

No. Guerriero \_\_\_\_\_ P. \_\_\_\_\_ Equipaggiamento e opzioni \_\_\_\_\_

Mo M Fo D A Fe C

# 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.

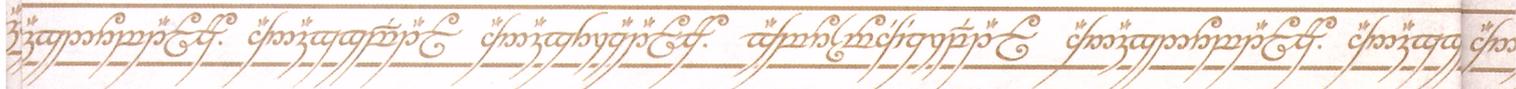
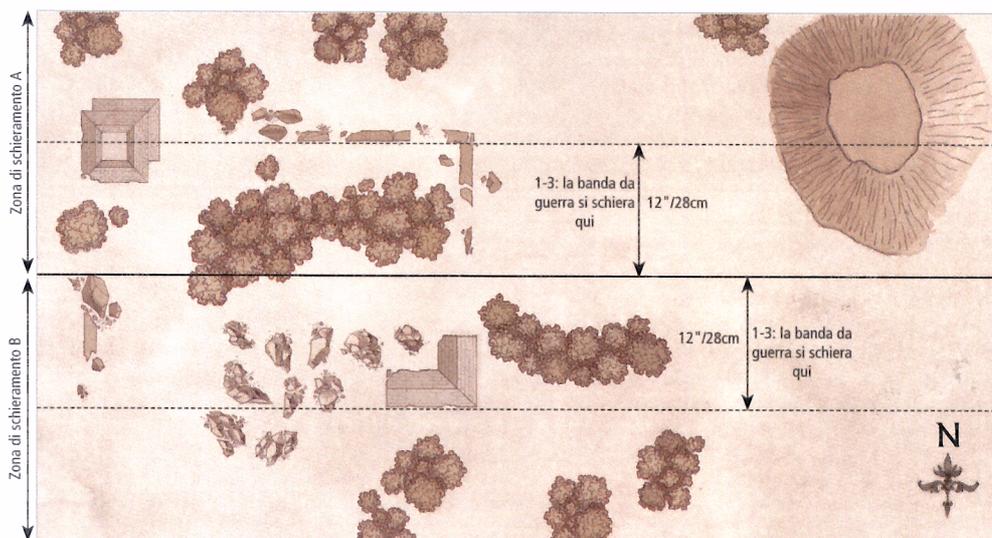
## OBIETTIVI

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 posizzarla come descritto in

precedenza. I giocatori fanno a turno fino a che tutte le bande da guerra non sono state schierate.

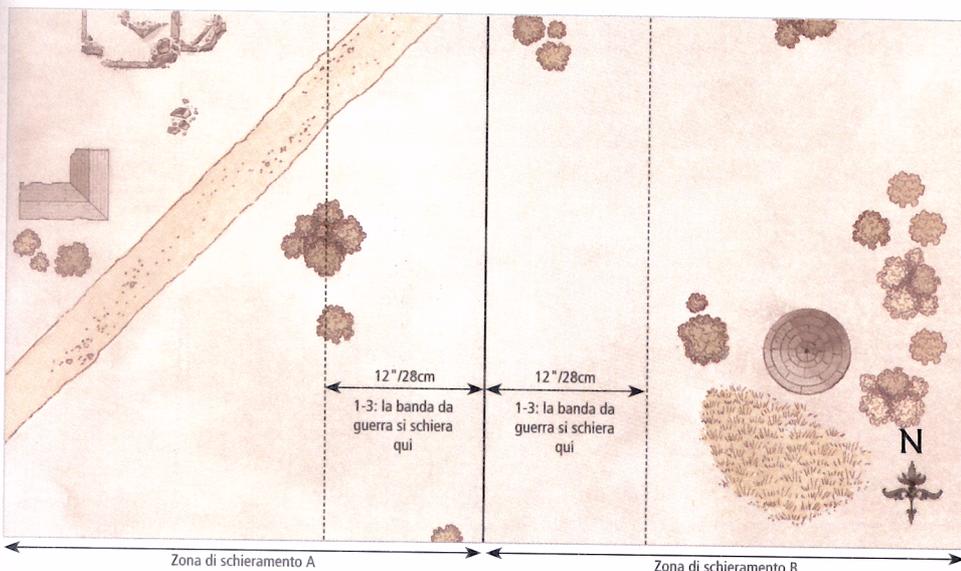
## INIZIATIVA NEL PRIMO TURNO

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

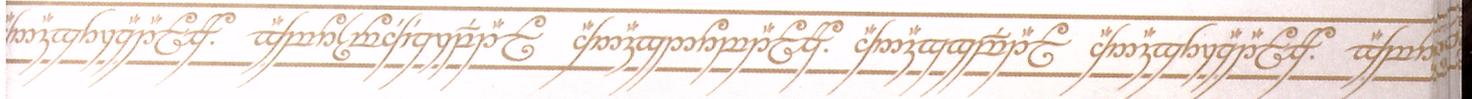
## OBIETTIVI

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

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



Faramir



# TENETE LA POSIZIONE!

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

## ESERCITI

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

## DISPOSIZIONE

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

## POSIZIONI INIZIALI

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

## INIZIATIVA NEL PRIMO TURNO

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

## OBIETTIVI

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

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

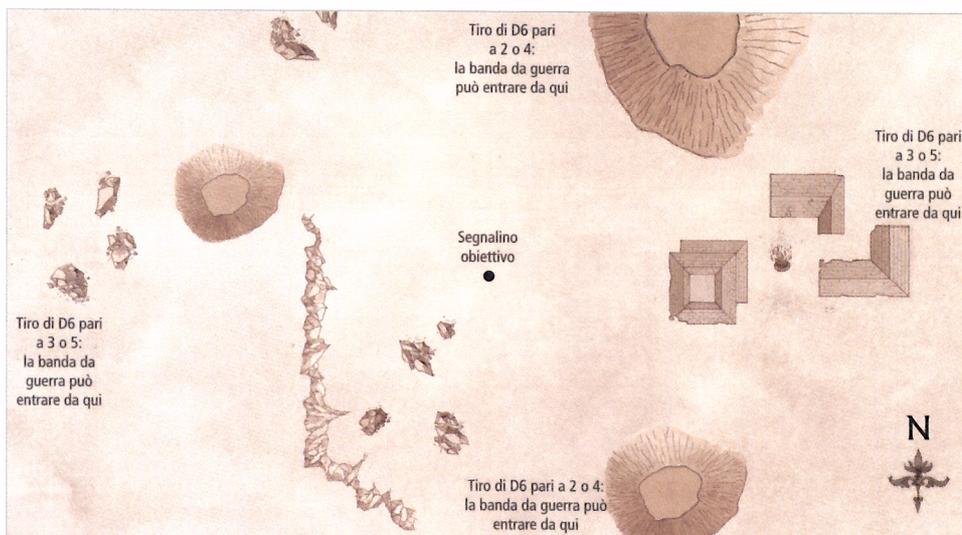
- Guadagni **1 Punto Vittoria** per ciascuno dei tuoi modelli entro 6"/14cm dal segnalino obiettivo.
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se infliggi una o più ferite al Leader nemico (non valgono le ferite salvate da un tiro Fato riuscito). Se uccidi il Leader nemico ti aggiudichi invece **3 Punti Vittoria**.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

## REGOLE SPECIALI

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

### D6 Risultato

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



# SIGNORI DELLA BATTAGLIA

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

## ESERCITI

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



## DISPOSIZIONE

Colloca gli elementi scenici come descritto a pagina 9.

## POSIZIONI INIZIALI

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

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

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

## INIZIATIVA NEL PRIMO TURNO

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

## OBIETTIVI

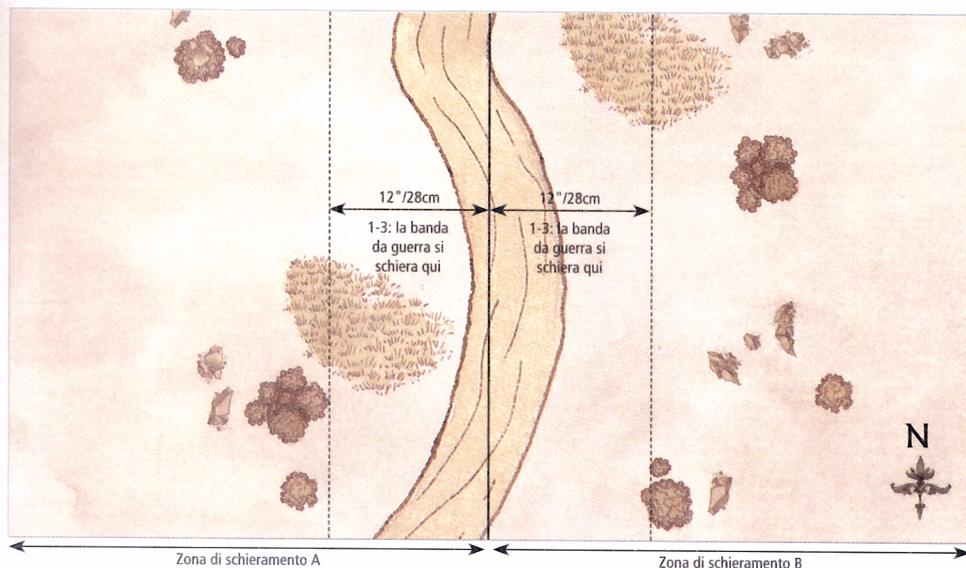
Quando una forza viene mandata in Rotta, la partita potrebbe terminare all'improvviso. Alla fine di ciascun turno, dopo che tale condizione si è verificata, tira un D6. Con 1-2 la partita termina, altrimenti la battaglia continua per un altro turno.

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

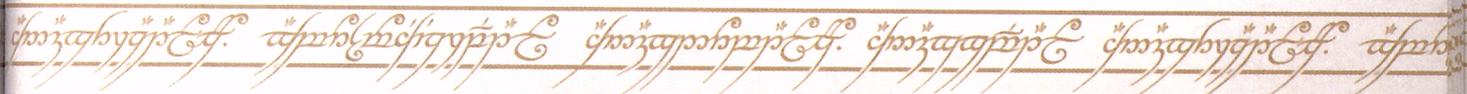
- Ogni volta che un modello nemico subisce una ferita o spende un punto Fato guadagni **1 Punto Vittoria** (dunque un modello che fallisce un tiro Fato conferisce **2 Punti Vittoria**, 1 per la ferita ed 1 per il punto Fato). Se un modello nemico viene rimosso dal gioco con punti Fato inutilizzati guadagni **1 Punto Vittoria** per ciascuno di tali punti Fato.
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se la forza nemica è in Rotta alla fine della partita. Se la forza nemica è in Rotta e la tua no, ti aggiudichi invece **3 Punti Vittoria**.

## REGOLE SPECIALI

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



Gandalf il Grigio



# PERLUSTRAZIONE

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

## ESERCITI

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

## DISPOSIZIONE

Colloca gli elementi scenici come descritto a pagina 9.

## POSIZIONI INIZIALI

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

## INIZIATIVA NEL PRIMO TURNO

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

## OBIETTIVI

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

- Guadagni **1 Punto Vittoria** per ciascuno dei tuoi modelli che è uscito dal campo di battaglia dal bordo opposto alla tua zona di schieramento.

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

## REGOLE SPECIALI

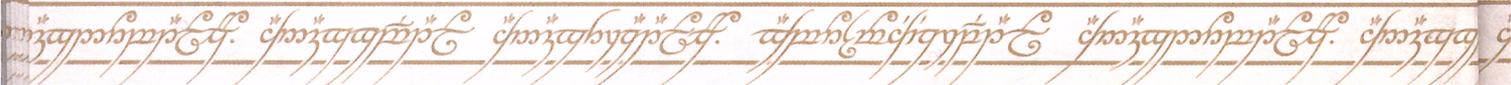
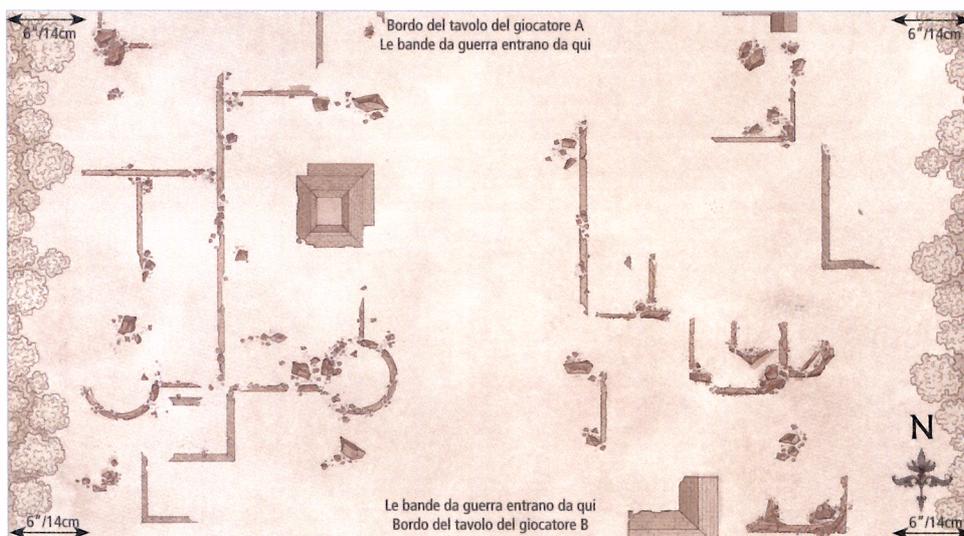
**Rinforzi:** alla fine della tua fase di Movimento tira un D6 per ciascuna delle tue bande da guerra che non è sul campo di battaglia e consulta la tabella sottostante (il capitano della banda da guerra può usare la Possanza per modificare il tiro). I modelli non possono caricare nel turno in cui arrivano,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

### D6 Risultato

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



Galadriel



# POSIZIONE SOPRAELEVATA

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

## ESERCITI

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

## DISPOSIZIONE

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

## POSIZIONI INIZIALI

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

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

Con 4-6 possono collocarsi ovunque nella zona di schieramento. 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.

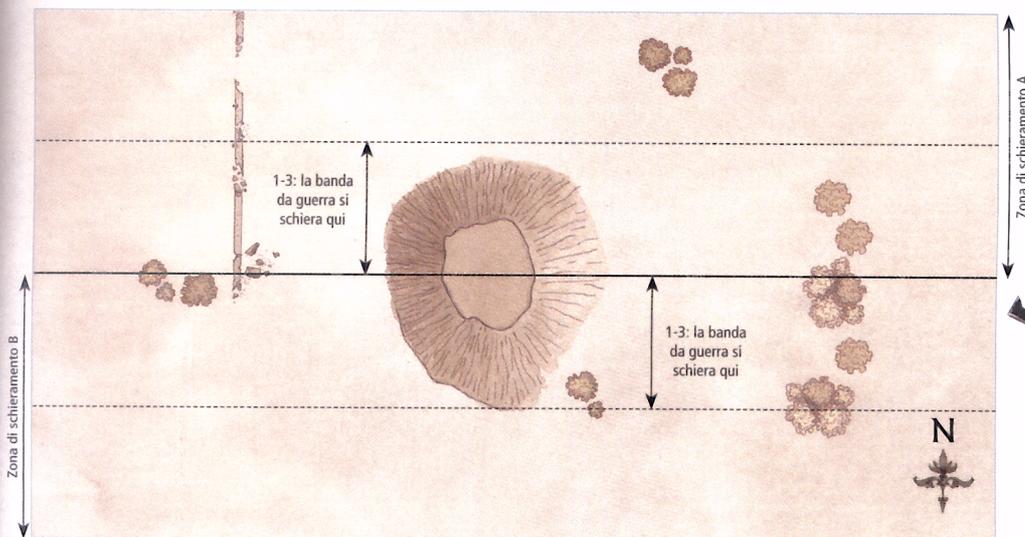
Alla fine della partita la forza che ha totalizzato più Punti Vittoria vince. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, la partita è un pareggio. I Punti Vittoria si accumulano così:

- 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**.

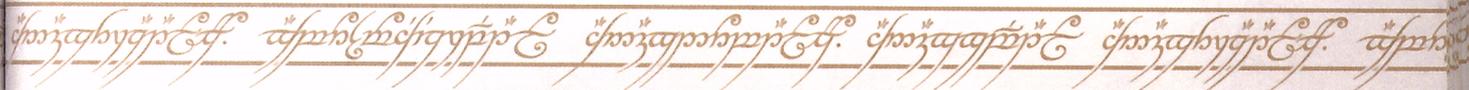


## REGOLE SPECIALI

**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.



Lurtz



# MINAS TIRITH

L'antica landa di Gondor si estende nel sud-est della Terra di Mezzo, bastione ultimo nella lotta contro l'Oscuro Signore: una roccaforte granitica davanti alle armate di Mordor. Alla fine della Terza Era il regno non è che un'ombra della sua gloria passata, eppure resta una delle potenze dominanti della Terra di Mezzo. La guerra, compagna fedele di molti reami, brucia con maggior furia nei campi di Gondor, poiché Sauron è sorto di nuovo e le sue schiere ne assalgono i confini con rinnovato livore. Arnor, regno gemello da tempo ridotto in rovina, non può offrire aiuto, mentre i Nani poco si curano degli affari esteri fintanto che i loro possedimenti restano opulenti e sicuri. Nemmeno gli Elfi sono un popolo su cui fare affidamento: spossati e sfiniti dalla guerra, si sono allontanati dalle vicissitudini del mondo mortale.

Se Gondor è la roccaforte che si oppone alle legioni di Sauron, Minas Tirith può essere comparata alla sua fortezza principale, perché è abbastanza robusta da resistere anche ai colpi più potenti dell'Oscuro Signore. Essa è costruita nei recessi più profondi del Monte Mindolluin ed è disposta su sette livelli; ogni piano della città è protetto da imponenti mura di pietra bianca finemente lavorata. Se la prima cerchia dovesse cadere, può essere abbandonata per continuare la difesa nei livelli più alti, ma tale è la robustezza dei bastioni che la prima cerchia non è stata mai violata.

Gli eserciti di Minas Tirith sono i più grandi di tutti i regni degli Uomini; sono disciplinati, superbamente equipaggiati e guidati da veterani delle guerre contro l'Harad e Mordor. Per mantenere più facilmente l'ordine nell'esercito le sue

armate sono organizzate in decine di diverse guarnigioni, a loro volta suddivise in singole compagnie composte da un numero di guerrieri che va da dieci a cinquanta. Quando giunge la richiesta di aiuto per la guerra, ogni guarnigione invia una parte delle compagnie condotte da un capitano sufficientemente esperto. In questo modo, tutti gli avamposti saranno sempre presidati, indipendentemente dalla dimensione e dall'importanza, anche se alcuni sono stati abbandonati dopo il declino di Gondor.

Ogni guerriero dell'esercito di Minas Tirith è addestrato ad usare molte armi, dall'umile spada o arco alla letale lancia da cavaliere. In passato questo tipo di organizzazione assicurava al Sovrintendente della Città Bianca di poter richiedere truppe adatte alla situazione in ogni momento. Tuttavia, in questi tempi, si fa di necessità virtù. Minas Tirith si indebolisce man mano che Gondor decade e le sue armate diminuiscono di anno in anno. Se la speranza non verrà presto rinfocolata nel cuore del più grande reame degli Uomini, la fortezza di Gondor cadrà e tutti coloro che cercano protezione al suo interno conosceranno solo rovina e morte.

In verità questa è l'ora più nera che Minas Tirith affronta da secoli; le sue schiere sono insufficienti per le battaglie previste, ma quantomeno al suo fianco si ergono i più grandi eroi del mondo: Boromir e Faramir, capitani di immenso e inestinguibile valore, e gli orgogliosi Raminghi dell'Ithilien, che respingono i servi di Sauron con arco e spada. Il più valoroso, ad ogni modo, è l'erede al trono di Isildur: Aragorn, figlio di Arathorn.



Հայրենիք է՛մ ժողովրդիս ժողովրդիս՝ աստուծո՛ւն իմ ժողովրդիս է՛մ ժողովրդիս ժողովրդիս՝

# Eroi di Minas Tirith

## Aragorn, Re Elessar (Uomo)

Valore in punti: 260

Gondor ha di nuovo un sovrano: Aragorn, figlio di Arathorn, della casata di Isildur. Il re è tornato a Minas Tirith nel momento più nero, portando disciplina, motivazione e speranza a coloro che lottano all'ombra di Sauron. L'arrivo di Re Elessar annuncia non solo la vittoria sul Signore di Mordor, ma anche un grande cambiamento nelle sorti di Gondor, perché sotto la sua guida il regno degli Uomini ritroverà l'antica grandezza.

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

### Equipaggiamento

Armatura pesante e Andúril.

**Andúril, Fiamma dell'Ovest.** Quando Aragorn combatte con Andúril, non ha mai bisogno di un punteggio superiore a 4+ per infliggere una ferita, a prescindere dal valore di Difesa dell'avversario (questa regola non si applica a bersagli che hanno punti Demolizione anziché Ferite). I suoi tiri per Ferire possono essere modificati usando la Possanza come di consueto.

### Opzioni

- Cavallo bardato ..... 15 punti

### Regole speciali

\* **Possente Eroe.** Aragorn può spendere 1 punto Possanza a ogni turno senza ridurre la propria scorta di Possanza. Qualsiasi altro punto Possanza addizionale utilizzato durante il turno riduce i suoi punti Possanza come di consueto.



## Faramir, Capitano di Gondor (Uomo)

Valore in punti: 70

Faramir, figlio del Sovrintendente di Gondor e fratello minore di Boromir, è un capitano abile e coraggioso, capace di ispirare i propri seguaci a imprese audaci. È lui che coordina la difesa di Osgiliath nelle settimane precedenti l'assedio di Gondor e che conduce le incursioni nella contesa terra dell'Ithilien, tendendo imboscate alle colonne nemiche e tagliando i rifornimenti avversari. Faramir, Capitano di Gondor, avrà molte opportunità di dimostrare il suo talento prima della fine della Guerra dell'Anello.

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

### Equipaggiamento

Armatura.

### Opzioni

- Cavallo bardato ..... 15 punti
- Cavallo ..... 10 punti
- Armatura pesante ..... 5 punti
- Arco ..... 5 punti
- Lancia da cavaliere ..... 5 punti
- Scudo ..... 5 punti



## Peregrino, Guardia della Cittadella (Hobbit)

Valore in punti: 25

Rimangono poche tracce dello Hobbit stolto e inesperto che Pipino era un tempo. Temprato dalle fiamme della battaglia che hanno sconvolto Gondor, il figlio del Conte è ora un leader a tutti gli effetti ed ha guadagnato il rispetto di tutti a Minas Tirith e nell'intero reame di Gondor.

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

### Equipaggiamento

Armatura.

### Opzioni

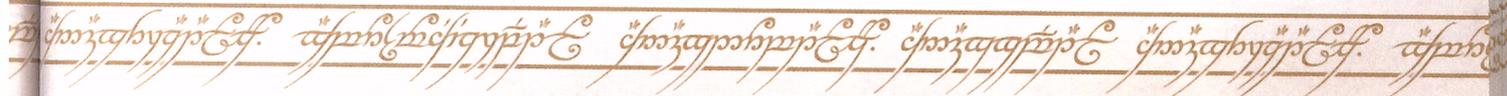
- Mantello elfico ..... 10 punti
- Pony ..... 5 punti

### Regole speciali

**Resistente alla Magia, Tira le Pietre.**  
Vedi regolamento.

'Non dimenticare, Peregrino Tuc, che sei un Cavaliere di Gondor'

Aragorn



## Boromir, Capitano della Torre Bianca (Uomo)

Valore in punti: 175



*Boromir, figlio di Denethor, è il comandante più abile e audace di Gondor, un maestro nelle svariate abilità che possiede un guerriero. Ovunque egli combatta gli sforzi vengono raddoppiati, la speranza rinvigorita e la vittoria strappata dagli abissi della disperazione. La caduta di Minas Tirith è legata a quella di Boromir; la Città Bianca non sopravviverà molto al suo figlio prediletto, a meno che un altro eroe non ne assuma la difesa...*

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

### Equipaggiamento

Armatura pesante e corno di Gondor.

### Opzioni

- Stendardo di Minas Tirith ..... 50 punti
- Cavallo..... 10 punti
- Lancia da cavaliere ..... 5 punti
- Scudo..... 5 punti

### Regole speciali

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

**Stendardo di Minas Tirith.** Lo Stendardo di Minas Tirith è considerato uno stendardo.

Se Boromir porta lo Stendardo di Minas Tirith, tutti i Guerrieri della lista dell'esercito di Gondor entro 3"/8cm ricevono un bonus di +1 al proprio valore di Maestria. Anche Boromir riceve questo bonus, ma non gli altri Eroi. A differenza degli altri Alfieri, la prodezza di Boromir in combattimento è tale che non subisce la penalità di -1 al tiro di dado quando determina chi vince il combattimento, anche se non ottiene benefici dal brandire uno scudo o una lancia da cavaliere. Se comunque desideri dotare il modello di Boromir di uno scudo mentre porta lo stendardo egli non ne trarrà alcun vantaggio, dunque non ne dovrai pagare il costo in punti. Nota che il modificatore è cumulativo con altri modificatori al valore di Maestria.

## Madril, Capitano dell'Ithilien (Uomo)

Valore in punti: 55



*Madril è un Ramingo; nella sua professione, in cui solo i più abili o fortunati sopravvivono per più di una manciata di sanguinose stagioni, ha maturato anni di esperienza. Madril combatte alla destra di Faramir, dirigendo gli sforzi dei difensori di Osgiliath contro gli invasori di Sauron. Mentre le forze di Mordor stringono la presa sulle terre esterne di Gondor, Madril gioca un ruolo fondamentale nel tenerle a bada.*

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

### Equipaggiamento

Armatura e arco.

### Regole speciali

**Esperto di Imboscate.** Negli scenari in cui puoi tirare per l'arrivo di un contingente aggiuntivo (come quelli che utilizzano la regola Rinforzi), benefici di un bonus di +1 a questi tiri di dado se Madril si trova sul tavolo. Se Madril non è sul tavolo e sta aspettando di entrare come parte dei rinforzi, questo bonus è applicabile unicamente al suo tiro per entrare in gioco.

## Damrod, Ramingo dell'Ithilien (Uomo)

Valore in punti: 20

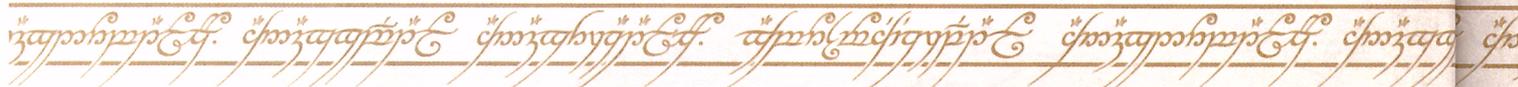


*Damrod è un Ramingo esperto, ha combattuto per molti anni con spada ed arco contro i servi di Sauron nei pendii boscosi dell'Ithilien. È diventato l'instimabile braccio destro di Faramir nei suoi sforzi per mantenere la posizione contro l'avanzata delle armate di Mordor.*

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

### Equipaggiamento

Armatura e arco.



## Denethor, Sovrintendente di Gondor (Uomo)

Valore in punti: 30

*Il Sovrintendente di Gondor, ritenuto in passato un grande uomo, è ora consumato dal fardello di dover condurre il suo popolo durante tempi così oscuri. La perdita di Boromir, il figlio prediletto, si è rivelata fonte di un dolore insopportabile che l'ha lasciato sempre più preda della disperazione di fronte agli incombenti eventi che minacciano il suo reame.*

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

### Equipaggiamento

Armatura.

### Regole speciali

**Follia.** All'inizio di ogni turno, prima che i giocatori tirino i dadi per l'iniziativa, Denethor deve effettuare un test di Coraggio: se lo supera non accade nulla; se lo fallisce, il controllo di Denethor passa in quel turno al giocatore del Male. L'unico elemento che lo differenzia dagli altri modelli del Male è che quelli dello schieramento del Bene non possono colpire Denethor con le armi da tiro, con poteri magici che causano danno e nemmeno se vincono un combattimento contro di lui.



## Beregond (Uomo)

Valore in punti: 25

*Uomo nobile e onesto, Beregond possiede un onore incrollabile e un braccio valente. Come tutte le Guardie della Cittadella, è fedele agli ideali di Gondor e della Torre Bianca, ma non è un suddito privo di senno. Senza il suo intervento Faramir sarebbe perito su una pira sacrificale a Rath Dínen e Minas Tirith sarebbe stata per sempre macchiata da un grande male.*

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

### Equipaggiamento

Armatura pesante e arco lungo (arco elfico).

### Opzioni

- Cavallo.....6 punti

### Regole speciali

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



## Cirion, Luogotenente di Amon Barad (Uomo)

Valore in punti: 55



*Cirion, che porta il nome di un Sovrintendente del passato, appartiene a una delle famiglie più nobili di Minas Tirith. Pur non essendo uno dei Capitani di Gondor più esperti, compensa la mancanza di pratica con una fiducia in se stesso che un giorno potrebbe rivelarsi la sua rovina.*

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

### Equipaggiamento

Armatura e scudo.

### Regole speciali

**Temerario.** Quando tenta di caricare un nemico che causa Terrore, Cirion beneficia di un bonus di +2 al Coraggio.

## Cavaliere della Torre Bianca (Uomo)

Valore in punti: 55



*I Cavalieri della Torre Bianca sono i migliori maestri d'arme a disposizione della splendida Minas Tirith. Campioni della corona, sono personalmente responsabili dell'addestramento militare della nobiltà di Gondor. Persino Boromir, considerato il combattente più valoroso dell'epoca, imparò l'arte dalla mano di un Cavaliere della Torre Bianca, guadagnando più di una ferita nel cercare di uguagliare la prodezza del maestro.*

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

### Equipaggiamento

Armatura pesante e Spada Bianca di Gondor.

### Regole speciali

**Spada Bianca di Gondor.** Una Spada Bianca è un'arma a due mani. Inoltre, ogni ferita inflitta da essa (dopo i tiri Fato) causa due Ferite invece di una.

## Capitano di Minas Tirith (Uomo)

Valore in punti: 50



*Istruiti nell'arte della guerra secondo la tradizione della terra di Númenor, i Capitani di Minas Tirith provengono tutti da nobili famiglie e sono validi esempi per le truppe. La maggior parte di questi eroi non ha un posto nella storia, ma è grazie alle loro azioni e al loro indomito coraggio che la Terra di Mezzo non deve soffrire l'assalto degli eserciti di Sauron.*

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

### Equipaggiamento

Armatura pesante.

### Opzioni

- Cavallo..... 10 punti
- Arco..... 5 punti
- Lancia da cavaliere..... 5 punti
- Scudo..... 5 punti

## Re degli Uomini (Uomo)

Valore in punti: 60



*Nella storia di Gondor ci sono stati molti Re, grandi e nobili condottieri che hanno sempre lottato contro l'oscurità di Mordor. Molti di questi sovrani sono morti da guerrieri, con la spada affilata in mano per ergersi impavidi contro la malvagità di Sauron.*

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

### Equipaggiamento

Armatura.

### Opzioni

- Cavallo bardato..... 15 punti
- Cavallo..... 10 punti
- Armatura pesante..... 5 punti
- Lancia da cavaliere..... 5 punti
- Scudo..... 5 punti



# Guerrieri di Minas Tirith

## Guerriero di Minas Tirith (Uomo)

Valore in punti: 7

Gli uomini di Minas Tirith conducono da sempre un'esistenza incrollabile, sebbene vivano nell'ombra dell'est. È grazie al loro valore che gli eserciti di Sauron non sono riusciti a conquistare le terre oltre Gondor. Essi sono il cuore di molti eserciti di Gondor, scendono in campo in formazioni disciplinate che lottano con lancia, spada ed arco.

Le truppe che servono sulle rive dell'Anduin sono note come Guardie dell'Ithilien. Veterani delle guerre contro gli Orchi invasori combattute nella fitta boscaglia, non si trovano in difficoltà tra rovi e cespugli.

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

### Equipaggiamento

Armatura pesante.

### Opzioni

- Stendardo .....25 punti
- Corno da guerra .....20 punti
- Arco ..... 1 punto
- Scudo ..... 1 punto
- Lancia ..... 1 punto
- Promozione a Guardia dell'Ithilien\*.. 1 punto

\* Le **Guardie dell'Ithilien** non considerano terreno accidentato le aree di boschi, boscaglia o foreste.



## Cavaliere di Minas Tirith (Uomo, Cavalleria)

Valore in punti: 13

I Cavalieri di Minas Tirith, guerrieri slanciati dall'aspetto austero e motivo d'orgoglio di Gondor, cavalcano celeri destrieri e impugnano lance appuntite. Quando le armate di Minas Tirith vanno in guerra, i Cavalieri guidano tutti gli assalti, mandando in rovina le formazioni nemiche e scacciando i pochi sopravvissuti. Raramente questi soldati sono emersi sconfitti da una battaglia, almeno finché Denethor non li inviò nelle rovine di Osgiliath in una folle sortita contro gli Orchi.

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

### Equipaggiamento

Armatura pesante, lancia da cavaliere e cavallo.

### Opzioni

- Stendardo .....25 punti
- Scudo ..... 1 punto



## Ramingo di Gondor (Uomo)

Valore in punti: 8

Molti sono i Raminghi, i cacciatori e gli esploratori che difendono i confini di Gondor dai servi dell'Oscuro Signore. I più famosi fra quelli di Gondor sono coloro che dimorano nell'Ithilien e mantengono i guadi dell'Anduin al sicuro dalle truppe di Sauron: si dice che le loro frecce non falliscano mai e che i loro passi non producano suono.

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

### Equipaggiamento

Armatura e arco.

### Opzioni

- Lancia ..... 1 punto
- Promozione a Ramingo dell'Ithilien\* .. 1 punto

\* I **Raminghi dell'Ithilien** non considerano terreno accidentato le aree di boschi, boscaglia o foreste.



## Guardia della Cittadella (Uomo)

Valore in punti: 8



Fondata come ordine di sentinelle d'élite che avrebbe risposto unicamente al re del reame meridionale, la Guardia della Cittadella è una delle prime istituzioni del regno di Gondor. In assenza di un sovrano, le Guardie ricevono ordini dal Sovrintendente di Minas Tirith ed hanno giurato di obbedirgli ciecamente fino alla morte. Solamente i guerrieri più forti vengono scelti per entrare nel corpo, indossare l'armatura di mithril e brandire le lame dell'Ovestnesse, antiche e onorevoli: nessun'altra truppa a Minas Tirith può portare tale equipaggiamento.

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

### Equipaggiamento

Armatura pesante.

### Opzioni

- Cavallo.....6 punti
- Arco lungo (arco elfico) .....2 punti
- Lancia..... 1 punto

### Regole speciali

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

## Guardia del Cortile della Fontana (Uomo)

Valore in punti: 10



Le Guardie del Cortile della Fontana sono scelte fra i veterani più disciplinati di tutto il regno di Gondor e hanno giurato di donare la vita al servizio dei signori di Minas Tirith. Troppo poche per formare reggimenti sul campo di battaglia, esse agiscono come comandanti e guardie del corpo, supplendo alle debolezze nelle difese con il loro stoico esempio.

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

### Equipaggiamento

Armatura molto pesante e lancia.

### Opzioni

- Stendardo .....25 punti
- Scudo..... 1 punto

### Regole speciali

**Guardia del Corpo (Gondor).** Vedi la relativa voce della Guardia della Cittadella.

## Veterano di Osgiliath (Uomo)

Valore in punti: 8



I Veterani di Osgiliath, un gruppo tetro ed austero di uomini determinati, sono i guerrieri che riconquistarono l'omonima città in rovina al fianco di Boromir, figlio di Denethor. Sebbene la loro armatura sia ammaccata e scalfita ed essi rechino i segni di decine di ferite, il loro spirito guerriero è inossidabile. Osgiliath può anche essere ridotta all'ombra della sua antica gloria, ma non cadrà finché i suoi Veterani sopravvivono.

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

### Equipaggiamento

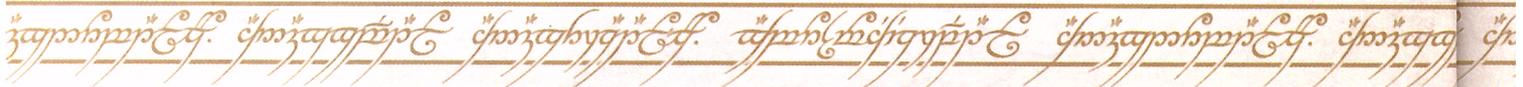
Armatura pesante.

### Opzioni

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

### Regole speciali

**Fedeli ai Capitani.** Finché un Veterano di Osgiliath si trova entro 6"/14cm da Boromir o Faramir (o da entrambi) beneficia di un bonus di +1 al proprio valore di Maestria. Nota che il modificatore è cumulativo con altri modificatori al valore di Maestria.



## Trabocco Grido di Battaglia (Macchina d'Assedio)

Valore in punti: 110

Sebbene sia relativamente macchinoso da puntare e difficile da costruire, il Trabocco Grido di Battaglia è un congegno dalla potenza spaventosa. Scaglia un enorme macigno contro il bersaglio ad una velocità impressionante, frantumando le difese e schiacciando i guerrieri. I serventi spesso lavorano all'unisono con gli squadroni di cavalieri, dato che la sola presenza di tale macchina può mandare in Rotta una battaglia di guerrieri nemici, rendendoli facili bersagli per le cariche di cavalleria.

	Forza	Difesa	Punti Demolizione
Trabocco	(10)	10	4

### Serventi

Un Trabocco Grido di Battaglia ha tre Guerrieri di Minas Tirith serventi con armatura pesante.

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

### Opzioni

- Capitano Ingegnere di Minas Tirith ..... 75 punti
- Costruzione superiore ..... 20 punti
- Proiettili infuocati ..... 15 punti
- Veterani dell'assedio ..... 15 punti
- Guerriero di Minas Tirith servente aggiuntivo .. 7 punti ciascuno

## Balista Vendicatrice (Macchina d'Assedio)

Valore in punti: 70

La Vendicatrice è un'invenzione unica di Minas Tirith, un gioiellino della meccanica in grado di ricaricarsi anche quando sta tirando. Tale efficienza permette ai serventi della Vendicatrice di scagliare molti colpi nel lasso di tempo in cui un'altra macchina potrebbe lanciare un singolo proiettile. In questo modo, un singolo servente esperto può tenere un fianco proprio come farebbe una mezza dozzina di arcieri.

	Forza	Difesa	Punti Demolizione
Balista	(7)	10	3

### Serventi

Una Balista Vendicatrice ha due Guerrieri di Minas Tirith serventi con armatura pesante.

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

### Opzioni

- Capitano Ingegnere di Minas Tirith ..... 75 punti
- Ricarica rapida ..... 20 punti
- Proiettili infuocati ..... 15 punti
- Veterani dell'assedio ..... 15 punti
- Guerriero di Minas Tirith servente aggiuntivo .. 7 punti ciascuno

### Regole speciali

**Corta Gittata.** Una Balista Vendicatrice ha una gittata di 24"/56cm anziché dei normali 48"/112cm.

### Regole speciali

**Tiro Indiretto.** Un Trabocco segue sempre le regole per la Salva di Frecce che gli conferisce una gittata di 18-96"/42-224cm. Quando tira segue le regole per le Macchine d'Assedio descritte nel regolamento, con le seguenti eccezioni:

- Un Trabocco colpisce il bersaglio con un risultato di 4+.
- Se ottieni un colpito e il bersaglio è un Bersaglio d'Assedio il colpo va automaticamente a segno (non devia).
- Se il prende di mira un Bersaglio sul Campo di Battaglia, tira sulla tabella della Deviazione delle macchine d'assedio invece di seguire le normali regole dell'assegnazione dei colpi delle Salve.

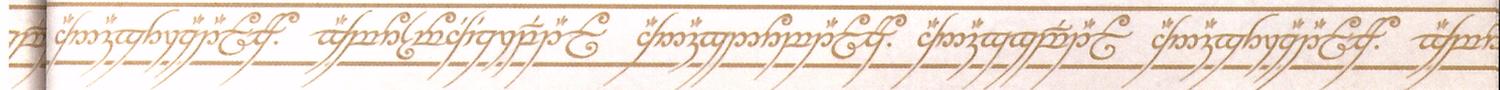
**Area d'Effetto.** Se il Trabocco ottiene un colpito contro un Bersaglio sul Campo di Battaglia, tutti i modelli entro 2"/4cm dal bersaglio subiscono un colpo a Forza 5 (che non uccide sul colpo i Bersagli sul Campo di Battaglia).

**Sfonda-Mura.** Quando un Trabocco tira per ferire un Bersaglio d'Assedio, il giocatore che lo controlla può tirare due dadi e scegliere il risultato più elevato. Se viene inflitta una ferita, tira sulla tabella della Demolizione come di consueto.



**Tiro Rapido.** Una Balista Vendicatrice tira ad ogni turno D6 colpi, invece che uno solo. Risolvi individualmente ciascuno di essi, tirando per Colpire, per deviare e per Ferire prima di passare a quello successivo. I colpi di una Balista Vendicatrice non uccidono sul colpo i bersagli sul Campo di Battaglia, né li Scaraventano a Terra. Vengono applicate le normali limitazioni sull'acquisizione dei bersagli. Inoltre il secondo colpo e i successivi devono essere diretti verso modelli entro 3"/8cm dal primo bersaglio.

**Accurata.** Quando una Balista Vendicatrice prende di mira un Bersaglio sul Campo di Battaglia, il colpo subisce una deviazione di soli 3"/8cm anziché di 6"/14cm.



# I FEUDI

Nei giorni gloriosi di Gondor, essa dominava interamente i reami a sud della Terra di Mezzo. Oltre Isengard ad ovest fino alle profondità dell'Harad a sud, le popolazioni si inchinavano alla volontà di Minas Tirith e godevano della sua protezione. Quei giorni sono ormai lontani, la stirpe regale è svanita e Gondor è completamente dilaniata da guerre e rivolte, ma lungo i pendii meridionali dei Monti Bianchi le terre che una volta erano il cuore del vecchio regno sono ancora fiduciose. I Feudi di Gondor restano fedeli a Minas Tirith nella pace come nella guerra.

I Feudi di Gondor, lasciati liberi di autogovernarsi, restano distinti l'uno dall'altro, in base ai propri bisogni. Il più importante è la terra governata dal Principe di Dol Amroth, i cui cavalieri dagli elmi a forma di cigno simboleggiano il valore marziale e la nobiltà dell'antica Númenor. Sebbene il Principe di Dol Amroth non abbia alcun diritto sugli altri Feudi, tale è la nobiltà dei suoi natali che in tempi duri gli altri signori chiedono consiglio a lui. Quando la guerra giunge nei Feudi, sono le lance e le picche di Dol Amroth a guidare il contrattacco.

In altre province la discendenza ed il solido orgoglio di Númenor non sono ben rappresentati. Nonostante questo, ogni Feudo resiste contro le creature di Sauron. Ai piedi dei Monti Bianchi gli audaci Uomini del Clan di Lamedon ed i Raminghi di Morthond sono occupati in continui attacchi mordi e fuggi contro gli Orchi. Più ad ovest i Fanti con Ascia di Lossarnach ed i Custodi di Pelargir difendono dagli Haradrim i guadi meridionali dell'Anduin. A sud sono nati

grandi eroi, condottieri come Forlong, Angbor ed Imrahil; potenti guerrieri i cui nomi e gesta sono conosciuti in tutta Gondor. Essendo i Feudi così sotto pressione, riusciranno a risparmiare le forze ed aiutare Minas Tirith se dovesse accadere il peggio?

Tuttavia, la difesa dei Feudi non ricade solo sui vivi, ma anche sui morti dannati. Qualche tempo prima delle battaglie dell'Ultima Alleanza, nei Monti Bianchi esisteva un piccolo regno, situato fra Dol Amroth a sud e Calenardhon, poi nota come Rohan, a nord. Poco si sa di queste genti, eccezion fatta per il loro destino. In cerca di alleati nel conflitto contro Sauron, Isildur, figlio del Sommo Re Elendil, giunse in questo reame come aveva fatto in altri ed ottenne un solenne giuramento d'aiuto contro le forze di Mordor. Quando egli convocò le genti della montagna, però, queste fuggirono disperdendosi, rinchiudendosi nelle fortezze invece di combattere come promesso. Adirato per il tradimento, Isildur li maledì, condannandoli a vagare fra le colline finché non avessero mantenuto il giuramento.

Da allora, Rohan e Gondor risuonano delle storie degli uomini d'ombra. Le valli echeggiano di voci sommesse e del suono soffuso di corni, così debole da essere appena percettibile. Le genti della montagna sono relegate in questa semiesistenza, né vive né morte, finché l'Erede di Isildur le evocherà alla Pietra di Erech offrendo loro la possibilità di tener fede alla parola data. Fino ad allora queste terre sono dimora di coloro che sono morti e i vivi non vi si avventurano.



Հարահարքէ՛մ. Վառչապարքէ՛մ Վառչապարքէ՛մ. ԵթանՆուհիգորքէ՛մ Վառչապահարքէ՛մ. Վառչապարքէ՛մ

# Eroi dei Feudi

## Principe Imrahil di Dol Amroth (Uomo)

Valore in punti: 135

Il Principe Imrahil è il Signore di Dol Amroth, la città portuale nella Baia di Belfalas. Discendente dai nobili di Númenor in linea quasi diretta, Imrahil possiede un carisma notevole ed una lealtà incrollabile verso la stirpe regnante di Gondor, che siano Sovrintendenti o Re. È Imrahil, assieme a Gandalf, a tenere le mura di Minas Tirith negli ultimi giorni della Terza Era, esortando i soldati a non cedere davanti al nemico anche quando la battaglia è senza speranza. È di nuovo Imrahil a strappare la vittoria sui Campi del Pelennor, guidando la guarnigione della Città Bianca in aiuto di Aragorn ed Éomer quando lo scontro assume una piega disperata.

### Equipaggiamento

Armatura pesante e scudo.

### Opzioni

- Cavallo bardato .....15 punti
- Lancia da cavaliere .....5 punti

### Regole speciali

**La Discendenza di Númenor.** Imrahil ispira grande rispetto e fedeltà in tutti i popoli liberi della Terra di Mezzo. La gittata del tiro Resistere! del Principe Imrahil è di 12"/28cm anziché di 6"/14cm.



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

## Forlong il Grasso (Uomo)

Valore in punti: 60

Sebbene Forlong stia invecchiando, è uno dei Signori più famosi di tutti i Feudi, sia per via del suo voluminoso girovita, che della prodezza in battaglia. Forlong è incredibilmente grasso, oltre ogni comprensione, ma la sua stazza cela una forza incredibile: un colpo del Signore di Lossarnach può distruggere qualunque scudo e maciullare il nemico che si cela dietro ad esso.

### Equipaggiamento

Armatura pesante e lancia.

### Opzioni

- Cavallo.....10 punti



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

## Angbor l'Impavido (Uomo)

Valore in punti: 55

Angbor, capo del Clan di Lamedon, è un condottiero coraggioso, alcuni direbbero temerario, la cui prodezza è stata temprata da decenni di battaglie contro le schiere di Sauron. In tutti gli anni trascorsi a contendere i Monti Bianchi con gli Orchi e le pianure con i Corsari, egli non ha mai disertato il campo di battaglia, non importa quanto disperata fosse la situazione. Gondor avrà bisogno di uomini del genere nei giorni neri che si avvicinano...

### Equipaggiamento

Armatura e arma a due mani.



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



## Duinhir (Uomo)

Valore in punti: 65



Duinhir è il signore di Morthond, la Valle Radicenera che si stende all'ombra dei Monti Bianchi. Tormentati dalle incursioni dei Corsari di Umbar e dagli Orchi delle montagne circostanti, Duinhir e i suoi compagni hanno molte possibilità di migliorare le proprie abilità nel tiro. Si vocifera anzi che i nativi di Valle Radicenera possano rivaleggiare con gli Elfi, impresa non facile per dei 'meri' mortali.

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

### Equipaggiamento

Armatura, arco e lancia.

### Regole speciali

**Cercavia.** Duinhir si muove attraverso rocce, ghiaioni e altre aree simili di terreno accidentato senza penalità.

**Mirate agli Occhi!** Quando tira, Duinhir può ripetere i tiri per Ferire falliti contro i Mostri ed infligge D3 ferite invece di una.



## Il Re dei Morti (Spirito)

Valore in punti: 100



In epoche molto lontane, questo Re guidò la sua gente contro il volere di Isildur. Sebbene il suo corpo sia da tempo polvere, lo spirito sussiste, legato per sempre al destino della stirpe regale di Gondor. Ridotto all'ombra dell'uomo che era una volta, egli non regna più sulle terre o sui beni che gli appartenevano, ma è invece destinato a guidare il suo popolo maledetto finché l'erede di Isildur non libererà dall'eterna schiavitù quest'uomo un tempo orgoglioso.

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
6"/14cm	4/4+	4	8	1	2	7	0	6	3

### Equipaggiamento

Armatura.

### Regole speciali

**Terrore.** Vedi regolamento.

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

**Prosciuga Anima.** Un nemico che subisce una ferita dal Re dei Morti viene automaticamente ucciso indipendentemente dal numero di Ferite sul suo profilo. Gli Eroi possono usare il Fato per evitare le ferite inferte dal Re dei Morti, ma se anche una sola ferita non viene evitata vengono uccisi.

**I Morti ed i Viventi.** Solo i Guerrieri ed i Cavalieri dei Morti possono usare il tiro Resistere! del Re.

## Capitano di Dol Amroth (Uomo)

Valore in punti: 55



Gli abitanti dell'antica città portuale di Dol Amroth vantano radici nella nobiltà di Númenor, poiché il loro sangue non si è quasi mai mischiato con quello delle caste minori della società degli Uomini. L'eredità è palese nei Capitani, discendenti delle casate nobili, in quanto sono uomini dotati di prodezza marziale e inestinguibile valore, veri campioni di Gondor e di tutta la Terra di Mezzo.

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

### Equipaggiamento

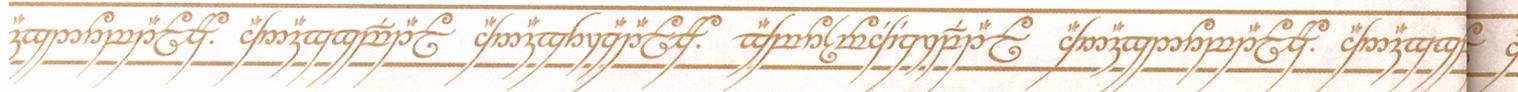
Armatura pesante e scudo.

### Opzioni

- Cavallo bardato ..... 15 punti
- Lancia da cavaliere ..... 5 punti

### Regole speciali

**Dol Amroth per Gondor!** Se il Principe Imrahil si trova entro 12"/28cm dai Capitani di Dol Amroth, essi vengono considerati sempre entro l'area d'effetto di uno standardo.





## Guerrigieri dei Feudi

### Cavaliere di Dol Amroth (Uomo)

Valore in punti: 9

Alti, slanciati e di austera bellezza, i Cavalieri Cigno di Dol Amroth sono i guerrieri d'élite di Gondor. Sono impareggiabili sul campo di battaglia, dove incarnano un'eco dei tempi remoti. Alcuni combattono a piedi, guidando reggimenti di armigeri contro il nemico, ma molti lottano in arcione, impugnando abilmente splendidi lance che colpiscono al cuore la formazione nemica. Dove cavalcano i Cavalieri di Dol Amroth, la speranza rinasce.

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

#### Equipaggiamento

Armatura pesante e scudo.

#### Opzioni

- Stendardo .....25 punti
- Corno da guerra .....20 punti
- Cavallo bardato .....9 punti
- Lancia da cavaliere ..... 1 punto

#### Regole speciali

**Dol Amroth per Gondor!** Se il Principe Imrahil si trova entro 12"/28cm dai Cavalieri di Dol Amroth, essi vengono considerati sempre entro l'area d'effetto di uno stendardo.



### Armigero di Dol Amroth (Uomo)

Valore in punti: 8

La difesa di Dol Amroth non poggia solo sui Cavalieri, ma anche sui suoi Armigeri: una forza di robusti soldati votati al servizio del principe. Quando le armate di Dol Amroth scendono in campo, blocchi di tali fanti marciano a supporto dei cavalieri, le picche abbassate per respingere le forze di Mordor.

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

#### Equipaggiamento

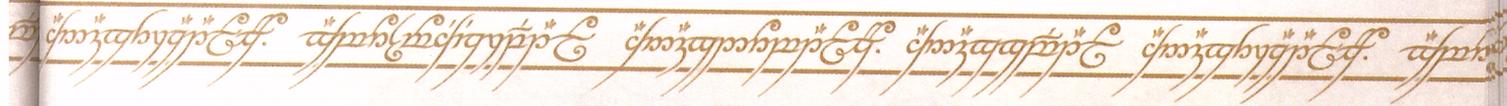
Armatura pesante.

#### Opzioni

- Stendardo .....25 punti
- Picca..... 1 punto

#### Regole speciali

**Dol Amroth per Gondor!** Se il Principe Imrahil si trova entro 12"/28cm dagli Armigeri di Dol Amroth, essi vengono considerati sempre entro l'area d'effetto di uno stendardo.



## Fante con Ascia di Lossarnach (Uomo)

Valore in punti: 9



*Gli uomini di Lossarnach brandiscono asce a lama larga al posto delle più comuni spade e lance. Questa particolarità risale agli albori di Gondor, quando il primo Signore di Lossarnach impiegò quest'arma con grande successo per difendere il proprio sovrano.*

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

### Equipaggiamento

Armatura pesante ed ascia di Lossarnach.

**Ascia di Lossarnach.** Un Fante con Ascia di Lossarnach può usarla come lancia oppure come arma a due mani.

### Opzioni

- Stendardo .....25 punti

## Uomo del Clan di Lamedon (Uomo)

Valore in punti: 8



*Gli Uomini del Clan di Lamedon risiedono nei selvaggi pendii dei Monti Bianchi. Indisciplinati e ribelli in battaglia, essi non sono simili alle ordinate truppe al cuore delle armate di Gondor, ma restano comunque formidabili schermagliatori, sebbene imprevedibili.*

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

### Equipaggiamento

Armatura e spada a due mani.

### Regole speciali

**L'Onore di Lamedon.** Se Angbor l'Impavido si trova entro 6"/14cm dagli Uomini del Clan di Lamedon, essi sono considerati sempre entro l'area d'effetto di uno stendardo.

## Arciere di Valle Radicenera (Uomo)

Valore in punti: 8



*Gli abitanti di Valle Radicenera hanno sofferto più degli altri nelle lunghe guerre contro Sauron. Non disponendo di spesse mura di pietra, spade o corazze di piastre si sono dedicati al tiro con l'arco, per smorzare dalla lunga distanza l'attacco nemico.*

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

### Equipaggiamento

Armatura e arco.

### Opzioni

- Stendardo .....25 punti
- Corno da guerra .....20 punti

### Regole speciali

**Tiro Preciso.** Quando tira, questo modello può ripetere i tiri per Ferire falliti contro i Mostri.

## Cavaliere dei Morti (Spirito, Cavalleria)

Valore in punti: 24



*All'avanguardia dell'armata dei Morti cavalcano veloci Cavalieri armati di lame spettrali letali quanto quelle di ferro, apparizioni eteree il cui aspetto gela anche la più nobile delle anime: per i codardi Orchi di Mordor il loro attacco significa la più totale rovina. Spesso questi guerrieri possono essere visti galoppare sui colli nei pressi della pietra di Erech, con scopi noti soltanto ad essi.*

Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"/14cm	3/4+	3	7	1	1	6

### Equipaggiamento

Armatura, scudo e cavallo.

### Regole speciali

**Terrore.** Vedi regolamento.

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



## Guerriero dei Morti (Spirito)

Valore in punti: 15

*Dopo molti secoli rimane poco di coloro che rupero il giuramento, solo ombre sussurranti e forme spettrali. Nonostante ciò, essi rappresentano ancora un pericolo per il mondo mortale. Le lame dei Morti possono anche aver perso il filo, ma l'armatura non protegge dai colpi di queste spade. Chiunque si aggiri nel loro reame maledetto soffrirà per mezzo di mani decedute da tempo, a meno che non si tratti del re di Gondor, ritornato all'alba di una nuova era.*

### Equipaggiamento

Armatura.

### Opzioni

- Stendardo .....25 punti
- Scudo.....1 punto
- Lancia .....1 punto

### Regole speciali

**Terrore.** Vedi regolamento.

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



Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"/14cm	3/4+	3	7	1	1	6





# Eroi di Rohan

## Théoden, Re di Rohan (Uomo)

Valore in punti: 65

Troppo a lungo Re Théoden ha sofferto la schiavitù forzata di Saruman il Bianco. Ora, libero dalla malia grazie a Gandalf, guida Rohan nella guerra contro l'oscurità. Sebbene la battaglia ne esiga infine la vita, le sue imprese restano nella leggenda ed eclissano persino quelle dei suoi nobili antenati.

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

### Equipaggiamento

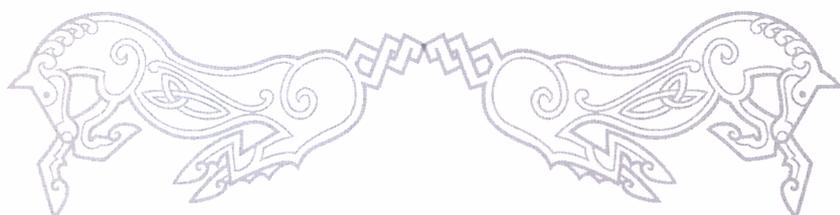
Armatura.

### Opzioni

- Cavallo bardato ..... 15 punti
- Cavallo..... 10 punti
- Armatura pesante ..... 5 punti
- Scudo..... 5 punti

### Regole speciali

Cavaliere Esperto. Vedi regolamento.



## Théodred, Erede di Rohan (Uomo)

Valore in punti: 70

Théodred è l'unico figlio di Théoden, Re di Rohan. Forte e potente, è un combattente prode e indomito, una spina nel fianco di Saruman e dei suoi piani. In qualità di Secondo Maresciallo del Mark egli comanda un nutrito gruppo di guerrieri e gode del rispetto di ogni Rohirrim.

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

### Equipaggiamento

Armatura pesante.

### Opzioni

- Cavallo..... 10 punti
- Arco..... 5 punti
- Scudo..... 5 punti
- Giavellotti ..... 5 punti

### Regole speciali

Cavaliere Esperto. Vedi regolamento.



## Háma, Capitano di Rohan (Uomo)

Valore in punti: 50

Háma è capitano della guardia di palazzo, incaricato personalmente della sicurezza di Théoden. Dopo aver assistito per anni alla discesa del re in un dolore irrequieto, Háma è felice di riporre fiducia in Gandalf e nei suoi compagni, nella speranza che il loro arrivo veda la rinascita di Rohan e del suo vecchio sovrano.

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

### Equipaggiamento

Armatura pesante.

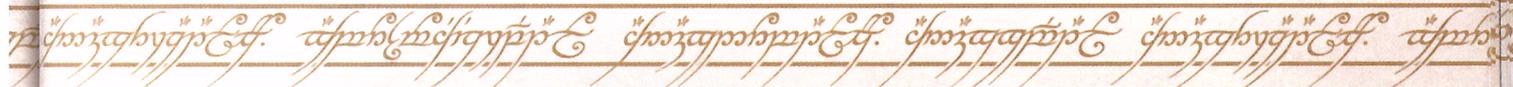
### Opzioni

- Cavallo..... 10 punti

### Regole speciali

Cavaliere Esperto. Vedi regolamento.

**Uomo del Re.** Se il contingente del Bene include Théoden, Háma supera automaticamente qualsiasi test di Coraggio deve effettuare finché Théoden è vivo e sul tavolo.



## Éomer, Maresciallo del Riddermark (Uomo)

Valore in punti: 75



Éomer, figlio di Éomund, è nipote del re, nonché uno dei guerrieri più prodi del regno. Mentre le armate di Isengard si radunano attorno a Rohan, egli rischia l'esilio proteggendo la gente comune dalle scorrerie di Uruk-hai, Warg e minacce ancora peggiori. È così che la sua strada incrocia quella di Aragorn, Erede di Isildur...

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

### Equipaggiamento

Armatura pesante.

### Opzioni

- Cavallo.....10 punti
- Arco.....5 punti
- Scudo.....5 punti
- Giavellotti.....5 punti

### Regole speciali

Cavaliere Esperto. Vedi regolamento.



## Éomer, Cavaliere del Pelennor (Uomo)

Valore in punti: 115

È nel carnaio dei Campi del Pelennor che Éomer forgia la propria leggenda. Infuriato per la morte di Théoden e dall'apparente caduta della sorella Éowyn, egli si batte come un ossesso contro Orchi, Haradrim e Mûmakil, scatenando il caos fra le forze nemiche come solo un grande eroe può fare.

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

### Equipaggiamento

Armatura pesante e scudo.

### Opzioni

- Cavallo bardato.....15 punti

### Regole speciali

Cavaliere Esperto. Vedi regolamento.

**Carica Devastante.** Se Éomer carica, ha Forza 5 fino alla fine del turno.

## Éowyn, Scudiera di Rohan (Donna)

Valore in punti: 30



Nipote di Théoden, Éowyn rifiuta di restare nella patria minacciata dall'incombente oscurità. Travestita da Cavaliere di Rohan, si unisce alla schiera in marcia verso il Pelennor, dove diviene l'unico ostacolo che separa il Re degli Stregoni di Angmar da Théoden caduto. Faccia a faccia con una delle più grandi piaghe della Terra di Mezzo, Éowyn riesce a difendersi e ad emergere vittoriosa dallo scontro.

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

### Opzioni

- Cavallo.....6 punti
- Armatura.....5 punti
- Scudo.....5 punti
- Giavellotti.....5 punti

### Regole speciali

Cavaliere Esperto. Vedi regolamento.

## Grimbold di Grimslade (Uomo)

Valore in punti: 55



Grimbold è un guerriero selvaggio il cui aspetto, più che i Rohirrim, ricorda quello degli uomini dei colli del Dunland. Come i suoi consanguinei, egli è discendente diretto di Helm Mandimartello e la forza dell'eroe leggendario lo spinge ad andare avanti.

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

### Equipaggiamento

Armatura e arma a due mani.

### Opzioni

- Se la tua armata include Grimbold, puoi promuovere qualsiasi numero di Guerrieri di Rohan a Helmingas al costo di +1 punto per modello. Gli Helmingas hanno Forza 4, invece di 3.



## Meriadoc, Cavaliere del Mark (Hobbit)

Valore in punti: 25

Pochi mortali possono vantarsi di essere rimasti saldi al cospetto del Re degli Stregoni di Angmar. Ancora meno sono coloro che hanno conficcato la lama nella sua carne nonmorta; Merry ha fatto entrambe le cose. Le sue imprese sui Campi del Pelennor gli sono valse grande fama e l'hanno cambiato per sempre.

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

**Equipaggiamento**  
Armatura.

### Opzioni

- Corno del Riddermark..... 20 punti
- Mantello elfico ..... 10 punti
- Pony..... 5 punti
- Scudo..... 5 punti

**Corno del Riddermark.** Se Merry porta il corno del Riddermark, tutti gli Hobbit guadagnano +1 al Coraggio. Se Merry viene ucciso, il corno è perduto.

### Regole speciali

**Resistente alla Magia; Tira le Pietre.**  
Vedi regolamento.



## Gamling, Capitano di Rohan (Uomo)

Valore in punti: 50

Gamling è un consigliere molto vicino a Re Théoden ed alfiere dello Stendardo Reale di Rohan. In ogni battaglia cavalca al fianco del sovrano, condividendo con lui ogni rischio.

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



### Equipaggiamento

Armatura pesante.

### Opzioni

- Stendardo Reale di Rohan ..... 50 punti
- Cavallo..... 10 punti

**Stendardo Reale di Rohan.** Questo prezioso cimelio è considerato uno stendardo. Inoltre, qualsiasi Eroe di Rohan che comincia il turno con 0 punti Possanza e che si trova entro un raggio di 3"/8cm dallo Stendardo Reale di Rohan all'inizio del turno aggiunge automaticamente 1 punto Possanza alla propria scorta. Questa regola non vale per Gamling.

### Regole speciali

**Cavaliere Esperto.** Vedi regolamento.



## Erkenbrand, Capitano di Rohan (Uomo)

Valore in punti: 65

Erkenbrand dallo Scudo Rosso è una leggenda a Rohan, un fiero capitano la cui incessante difesa dell'Ovestfalda ha salvato parecchi villaggi dalle torce e continua a soccorrere innumerevoli vite dalle scorrerie degli Orchi.

Con i guerrieri della propria casata al suo fianco, egli cavalca per tutto il regno, scontrandosi con i servi di Isengard con lancia, spada e arco: per chi resta a combattere non c'è pietà. Nei giorni bui che precedono l'assedio del Fosso di Helm molti Rohirrim guardano ad Erkenbrand in cerca di speranza e lo Scudo Rosso è un simbolo delle vittorie future.

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

### Equipaggiamento

Armatura pesante, scudo e corno del Mandimartello.

**Corno del Mandimartello.** Si tratta di un corno da guerra che aggiunge +2 al Coraggio invece di +1.

### Opzioni

- Cavallo..... 10 punti
- Se la tua armata include Erkenbrand, puoi promuovere qualsiasi numero di Cavalieri di Rohan a Scudirossi dell'Ovestfalda a un costo di +1 punto per modello. Gli Scudirossi dell'Ovestfalda hanno Maestria 4, invece di 3.

### Regole speciali

**Cavaliere Esperto.** Vedi regolamento.



## Capitano di Rohan (Uomo)

Valore in punti: 45



*I Capitani di Rohan, signori provenienti da nobili famiglie, sono le guide dei villaggi e abili guerrieri abituati a lottare per la sopravvivenza propria e dei loro consanguinei. A cavallo sono combattenti micidiali, in grado di raggiungere e decapitare in un attimo un Orco in fuga.*

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

### Equipaggiamento

Armatura.

### Opzioni

- Cavallo.....10 punti
- Armatura pesante .....5 punti
- Arco .....5 punti
- Scudo.....5 punti
- Giavellotti .....5 punti

### Regole speciali

**Cavaliere Esperto.** Vedi regolamento.

## Cacciatore del Re (Uomo)

Valore in punti: 50



*I Cacciatori del Re sono i migliori arcieri di Rohan, in grado di abbattere nemici distanti con frecce dalle piume bianche e di uccidere i capitani nemici prima che la battaglia inizi.*

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

### Equipaggiamento

Armatura e arco lungo (arco elfico).

### Regole speciali

**Mastro Arciere.** I modelli con questa regola falliscono il tiro per i modelli che si Frappongono solo con un risultato di 1. Ogni volta che questo modello uccide un Eroe o un Mostro recupera Possanza fino al valore iniziale.

## Eorl il Giovane (Uomo, Cavalleria)

Valore in punti: 90



*Eorl il Giovane fu il primo re di Rohan. Sceso dal nord nell'ora più cupa di Gondor, con i suoi consanguinei sgominò le armate che minacciavano Minas Tirith; come ricompensa per quest'impresa gli venne concesso il dominio della terra di Calenardhon. Nacquero così il regno di Rohan e un'amicizia che sarebbe durata ben oltre la sua morte.*

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

### Equipaggiamento

Armatura pesante, scudo, giavellotti e Felaróf (cavallo bardato con Movimento 12).

### Regole speciali

**Cavaliere Esperto.** Vedi regolamento.

\* **Eroe Leggendaro.** Tira un dado quando Eorl spende il primo punto Possanza di ogni turno. Con 1-3, non c'è alcun effetto. Con 4-6, non ridurre i punti di Possanza di Eorl: il punto Possanza speso è in realtà 'gratuito'.

# Guerrieri di Rohan

## Cavaliere di Rohan (Uomo, Cavalleria)

Valore in punti: 13



*Si dice che i Cavalieri di Rohan siano i più abili di tutta la Terra di Mezzo. Il loro coraggio e la loro prodezza sono fuori di dubbio, così come la loro lealtà alle genti di Gondor, per difendere le quali hanno combattuto innumerevoli volte.*

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

### Equipaggiamento

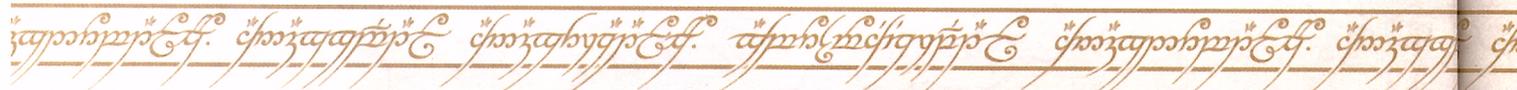
Armatura, arco, scudo e cavallo.

### Opzioni

- Stendardo .....25 punti
- Corno da guerra .....20 punti
- Giavellotti .....2 punti

### Regole speciali

**Cavaliere Esperto.** Vedi regolamento.



## Staffetta di Rohan (Uomo)

Valore in punti: 7

Tutti i Cavalieri di Rohan sono abili in sella, ma le Staffette devono essere eccezionali anche fra i loro pari: esse fanno da avanguardia alle forze dei Rohirrim e preparano imboscate ai guerrieri nemici. Le armate ostili giungono alle battaglie sfinite, vessate dai loro continui attacchi.

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

### Equipaggiamento

Armatura e arco.

### Opzioni

- Cavallo..... 6 punti

### Regole speciali

**Cavaliere Esperto.** Vedi regolamento.

**Avanguardia.** Le Staffette possono usare il tiro Resistere! di un Eroe amico a prescindere dalla distanza.



## Guardia Reale di Rohan (Uomo)

Valore in punti: 10

Selezionate fra i migliori guerrieri del regno, le Guardie Reali hanno giurato di dare la vita al servizio del re. Battendosi senza paura al fianco del sovrano, esse guidano ogni carica, con le piastre della corazza e la punta della lancia che brillano al sole.

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

### Equipaggiamento

Armatura pesante e scudo.

### Opzioni

- Stendardo .....25 punti
- Cavallo.....6 punti
- Giavellotti .....2 punti

### Regole speciali

**Cavaliere Esperto.** Vedi regolamento.

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



## Figlio di Eorl (Uomo, Cavalleria)

Valore in punti: 22

I Figli di Eorl sono un gruppo d'élite dei Cavalieri Reali di Rohan, fondato nei giorni del primo Re, Eorl il Giovane. Sono i maggiori protettori del regno, incaricati della difesa del re e della Sala d'Oro di Meduseld. Non esistono guerrieri più forti in tutta Rohan.

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

### Equipaggiamento

Armatura pesante, scudo, destriero purosangue (cavallo bardato con Movimento 12).

### Regole speciali

**Cavaliere Esperto.** Vedi regolamento.



## Guerriero di Rohan (Uomo)

Valore in punti: 6

I Guerrieri di Rohan sono combattenti temprati e ostinati, determinati a preservare il regno contro i saccheggi di Orchi, Warg e creature peggiori. Essi vivono nel timore dell'ombra di Sauron, ma scelgono di affrontarla con lancia, spada e arco.

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

### Equipaggiamento

Armatura.

### Opzioni

- Stendardo .....25 punti
- Corno da guerra .....20 punti
- Giavellotti .....2 punti
- Arco ..... 1 punto
- Scudo ..... 1 punto



# ARNOR

All'epoca della fondazione di Gondor nella parte meridionale della Terra di Mezzo, un secondo reame sorse a settentrione, tra le Montagne Nebbiose e l'Ered Luin: Arnor, sul quale Elendil regnò fino alla propria morte nella battaglia finale dell'Ultima Alleanza. Arnor era molto simile a Gondor, ma la sua stirpe reale si indebolì prima e il reame vide la propria forza scemare nel conflitto con il regno di Angmar.

Nei giorni di gloria, Arnor raggiunse la grandezza che Gondor sfoggia ancor oggi. Protetti da soldati disciplinati e comandanti eroici, paesi e villaggi della landa prosperarono. Le creature malvagie delle terre selvagge erano tenute a bada da mura di pietra e da acciaio temprato, e i messaggeri del re viaggiavano sicuri dalle Ettenlande ad oriente fino ai Colli Torre ad occidente. Molte vittorie vennero ottenute contro le perfide genti del nord, anzi: era credenza comune che le armate di un'Arnor unita non potessero essere sconfitte, se non da un'alleanza di Orchi, Troll ed Uomini malvagi. Il destino avrebbe provato il contrario.

Nei giorni del declino, Arnor è un regno diviso e in rovina, indebolito da pestilenza e carestia. Gli eserciti delle epoche precedenti sono svaniti: solo un pugno di Raminghi e guardie veterane restano a vegliare le città sopravvissute. Con il passare del tempo e lo sgretolarsi del reame, parti sempre più vaste delle zone orientali si svuotano e vengono abbandonate, saccheggiate o devastate. All'epoca di Re Arvedui, l'unico bastione rimasto è la capitale, Fornost; quasi tutti gli altri luoghi un tempo forti e maestosi ora giacciono vuoti o rasi al suolo.

Sebbene Arnor sia distrutta, la stirpe di Númenor sopravvive nascosta nelle foreste: i Dúnedain sono sempre in movimento e viaggiano in compagnie ridotte di tre o quattro famiglie. È uno stile di vita duro, ma necessario, poiché Sauron cerca tuttora di scovare e distruggere la linea di sangue una volta per tutte. I servi dell'Oscuro Signore sono sempre alle calcagna dei Raminghi, guidati dalla brama del loro padrone di vedere eliminati per sempre i figli di Arnor. La vita dei Dúnedain oscilla costantemente fra la parte del cacciatore e quella della preda, mentre essi cercano di restare un passo avanti ai nemici.

I Dúnedain sono gente disinteressata, ma anche fra di essi le imprese e il coraggio della Grigia Compagnia splendono come un faro nell'oscurità: essa si è guadagnata l'amicizia di molti potenti alleati in tutta la Terra di Mezzo, in particolare dei figli di Elrond, Elladan ed Elrohir, che si battono al fianco dei Dúnedain da molte generazioni umane.

## La Grigia Compagnia

La Grigia Compagnia è famosa perché addestra ogni guerriero all'uso dell'arco.

Puoi optare di prendere una forza della Grigia Compagnia. Se lo fai, la tua forza (o un contingente alleato alla tua forza) che contiene solo modelli dalla lista di Arnor può prendere fino a 4 Raminghi di Arnor per ogni Ramingo del Nord o Dúnedain che contiene. Può farlo anche se in tal modo dovesse superare il normale limite per gli archi.



# Eroi di Arnor

## Arvedui, Ultimo Re di Arnor (Uomo)

Valore in punti: 70

Destinato ad essere l'ultimo re di Arnor, Arvedui non sa se il suo reame cadrà nella disperazione o sarà riforgiato nella gloria. Mentre un'ombra cala sul regno per l'ultima volta, l'onere della difesa ricade sulle spalle di Arvedui.

### Equipaggiamento

Armatura pesante.

### Regole speciali

**Il Re del Nord.** Il tiro Resistere! di Arvedui ha una gittata di 12"/28cm.



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

## Malbeth il Veggente (Uomo)

Valore in punti: 80

Dotato della preveggenza, Malbeth è stato per lungo tempo parte del consiglio reale di Fornost. Non si è praticamente mai sentito di un uomo con tale abilità, dato che essa viene associata prettamente agli Elfi. Le visioni di Malbeth sono spesso incomplete e le trame del destino possono seguire sentieri diversi e contraddittori.

### Equipaggiamento

Armatura.

### Regole speciali

**Dono della Preveggenza.** Ogni volta che un modello del Bene entro 6"/14cm da Malbeth subisce una ferita, tira un D6. Con un risultato di 5+ la ferita viene evitata, proprio come se fosse stato speso un punto Fato. Nota che, se il tiro viene fallito, possono essere spesi punti Fato come di consueto.



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

## Arathorn (Uomo)

Valore in punti: 75

Arathorn, discendente della genia di Isildur, è un Capitano dei Dúnedain. Uomo rude e severo, egli è un nobile leader e un ottimo guerriero. Sebbene il suo dominio sui Dúnedain sia giusto, il destino vuole che la sua vita sia breve.

### Equipaggiamento

Armatura e arco.



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



## Capitano di Arnor (Uomo)

Valore in punti: 50

Anni di costante guerra hanno riscosso il fio dai comandanti delle armate di Arnor, dato che troppi novizi sono stati promossi troppo presto. Per fortuna la battaglia insegna in poco tempo ciò che è importante: l'esperienza di comando che manca ai capitani di Arnor viene sostituita dall'abilità combattiva.

### Equipaggiamento

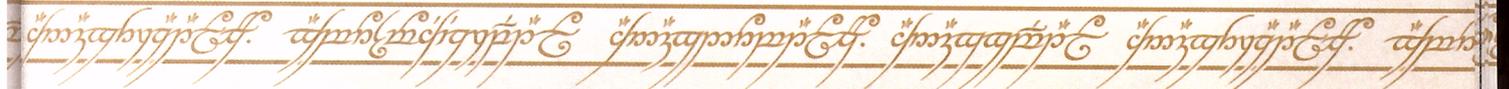
Armatura pesante.

### Opzioni

- Arco ..... 5 punti
- Scudo ..... 5 punti



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



## Aragorn, Erede di Isildur (Uomo)

Valore in punti: 200



Aragorn, noto anche come Grampasso, è discendente di Elendil ed ultimo erede al trono di Gondor. Il suo aspetto rozzo rivela una vita di stenti, trascorsa a combattere il male nelle terre selvagge. Egli diviene il protettore degli Hobbit e il più grande eroe della Compagnia; il suo destino e quello del Portatore dell'Anello sono inesorabilmente intrecciati.

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

### Equipaggiamento

Arco.

### Opzioni

- Mantello elfico ..... 10 punti

### Regole speciali

**\*Possente Eroe.** Aragorn può spendere 1 punto Possanza ad ogni turno senza ridurre la propria scorta di Possanza. Qualsiasi altro punto Possanza addizionale utilizzato durante il turno riduce i suoi punti Possanza come di consueto.

**Capitano dell'Arnor che Fu.** Legolas, Gimli ed Eroi e Guerrieri di Arnor si considerano entro la gittata di uno stendardo se Aragorn, Erede di Isildur, si trova entro 3"/7cm da essi.

**Signore delle Terre Selvagge.** Aragorn, Erede di Isildur, si muove attraverso i terreni accidentati senza penalità, come anche Legolas, Gimli ed Eroi e Guerrieri di Arnor a piedi che si trovano entro 6"/14cm da esso.

## Dúnedain (Uomo)

Valore in punti: 24



I Dúnedain sono i discendenti degli uomini di Arnor. Privati di un regno, essi dimorano nei luoghi selvaggi cercando e uccidendo gli Orchi e le altre creature malvagie prima che possano arrecare distruzione ai villaggi della Terra di Brea e della Contea.

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

### Equipaggiamento

Arco.

### Opzioni

- Lancia ..... 1 punto

## Elladan ed Elrohir (Elfi)

Valore in punti: 140 per entrambi



Al contrario di molti altri Elfi di Granburrone, i figli di Elrond, Elladan e Elrohir, assumono un ruolo attivo negli affari della Terra di Mezzo. I due gemelli sono da lungo tempo alleati dei Raminghi del Nord ed hanno cavalcato assieme ad alcuni dei più grandi Capitani dei Dúnedain, inclusi Aragorn e Arathorn.

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

### Equipaggiamento

Elladan ed Elrohir hanno armatura e due lame elfiche ciascuno.

### Opzioni

- Mantelli elfici ..... 20 punti per entrambi
- Cavalli ..... 20 punti per entrambi
- Archi elfici ..... 10 punti per entrambi
- Armature pesanti ..... 10 punti per entrambi

### Regole speciali

**Creature dei Boschi.** Vedi regolamento.

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

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



## Halbarad il Dúnadan (Uomo)

Valore in punti: 65

Halbarad il Dúnadan, parente di Aragorn, fa parte dei suoi compagni più stretti e leali. Abile leader e guerriero, egli prende il comando dei Dúnedain quando Aragorn è assente e risponde prontamente alla sua chiamata al Pelennor.

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

### Equipaggiamento

Armatura e arco.

### Opzioni

- Stendardo di Arwen Stella del Vespro ..60 punti
- Cavallo.....10 punti
- Lancia ..... 1 punto

### Regole speciali

#### Stendardo di Arwen Stella del Vespro.

Lo Stendardo di Arwen Stella del Vespro viene considerato come uno stendardo, con effetto sui modelli amici entro 6"/14cm, anziché 3"/8cm. Inoltre, ogni modello del Bene entro 6"/14cm da esso supera automaticamente qualsiasi test di Coraggio debba effettuare. Mentre porta questo stendardo, Halbarad può usare l'arco.



## Ramingo del Nord (Uomo)

Valore in punti: 25

I Raminghi del Nord sono i discendenti delle nobili famiglie di Arnor e i suoi difensori. Questi uomini dall'aspetto minaccioso, tetri in volto, pattugliano le terre dell'Eriador, tenendo a bada i servi di Sauron con lance e archi.

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

### Equipaggiamento

Armatura e arco.

### Opzioni

- Cavallo.....6 punti
- Lancia ..... 1 punto



# Guerrieri di Arnor

## Ramingo di Arnor (Uomo)

Valore in punti: 8

I Raminghi di Arnor sono i cacciatori delle terre attorno a Fornost, addestrati per assumere il ruolo dei Raminghi del Nord. Collaborano con i Dúnedain per liberare le terre dalle creature crudeli.

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

### Equipaggiamento

Armatura e arco.

### Opzioni

- Lancia ..... 1 punto



## Guerriero di Arnor (Uomo)

Valore in punti: 8

Questi combattenti, tutto ciò che rimane delle orgogliose armate di Arnor, sono per necessità dei veterani della guerra contro Angmar, ma il loro spirito è tutt'altro che spento. I Guerrieri di Arnor sono dei validi avversari per quasi ogni nemico che il Re degli Stregoni riesca a radunare.

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

### Equipaggiamento

Armatura pesante, lancia e scudo.

### Opzioni

- Stendardo .....25 punti



# NÚMENOR

L'Oscuro Signore prova un odio particolare per gli esuli di Númenor, i figli dell'Ovestnesse straziato, poiché i loro antenati sono suoi nemici fin dalle prime epoche del mondo. È questo livore pervicace che lo spinge a distruggere i regni di Gondor e Arnor, poiché entrambi hanno giurato fedeltà a Elendil, signore di Númenor e fautore dell'Ultima Alleanza fra Uomini ed Elfi che ha fatto crollare Sauron sugli schinieri.

Elendil giunse con la sua gente alle coste dell'Eriador negli ultimi anni della Seconda Era, sfuggendo alla rovina dell'Ovestnesse su nove grandi navi. L'arrivo di Elendil e del suo popolo ha probabilmente cambiato per sempre la Terra di Mezzo: si tratta di Uomini impavidi in guerra e benevoli in pace, immagine stessa degli idilliaci giorni di gloria di Númenor, prima che il regno isolano cadesse nel declino e nella corruzione.

Questi esuli divennero presto sommi signori delle nuove terre e fondarono i regni di Arnor e Gondor: reami che avrebbero con il tempo riacquisito parte dello splendore della patria perduta. I magici palantíri, pietre veggenti portate dall'occidente, permettevano a Elendil di controllare costantemente i suoi domini, preservando la pace grazie al consiglio dei suoi figli, Isildur e Anárion, e alla forza delle sue genti.

Per molti anni le armate coperte di nero dei Númenóreani furono la migliore potenza marziale della Terra di Mezzo. Abbattevano fortezze di malvagi signori della guerra e tiranni, respingevano i feroci Haradrim delle terre del sud e i fanatici

guerrafondai dell'oriente. In ogni situazione, l'acciaio e il valore númenóreani trionfavano sulle armi rozze e la crudeltà degli uomini inferiori. Il popolo di Elendil si batté contro i Númenóreani Neri, i loro consanguinei caduti sotto l'influenza di Sauron, che avevano dedicato la propria esistenza alle tenebre.

Con il passare del tempo, molti alleati si unirono ad Elendil, condividendo il fardello dell'epurazione dei luoghi malvagi. A capo dei compagni c'era il nobile Gil-galad, Sommo Re degli Elfi; anche con il suo aiuto, tuttavia, la pace era sempre fuori portata. Pur scacciati dall'entroterra del mondo, Haradrim ed Esterling non dimenticarono mai il loro rancore nei confronti della stirpe di Elendil e le schermaglie di confine proseguirono senza posa. Per di più, in altri luoghi Orchi ed altre perfide creature si moltiplicavano; al principio la loro malvagità era casuale e priva di un bersaglio, ma divenne sempre più radicata e letale con il sorgere del potere di Sauron.

Quando l'Oscuro Signore infine colpì, il martello si abbatté innanzitutto su Gondor; la Città Bianca si ergeva vigile sui confini della sua terra nera, perenne sentinella del male dormiente in essa contenuto. Così ebbero inizio le guerre dell'Ultima Alleanza, quando Uomini ed Elfi si batterono assieme contro le tenebre di Mordor. Elendil, come molti della sua stirpe, morì in quel conflitto, ma la sua eredità era destinata a durare millenni. Arnor e Gondor sarebbero stati i bastioni contro l'empio potere dell'Oscuro Signore e avrebbero difeso il resto della Terra di Mezzo dalle macchinazioni dei suoi servitori.



# Eroi di Númenor

## Elendil, Sommo Re di Gondor e Arnor (Uomo)

Valore in punti: 165

Sommo Re dei Dúnedain e di Gondor, Elendil fece scampare il suo popolo alla rovina per mezzo di nove alte navi. Il suo destino era cadere per mano di Sauron, morendo al fianco dell'alleato e amico Gil-galad sulle pendici di Monte Fato.

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

### Equipaggiamento

Armatura molto pesante e Narsil.

### Opzioni

- Cavallo..... 10 punti
- Scudo..... 5 punti

### Regole speciali

**Narsil.** Elendil può effettuare un Combattimento Eroico nella fase di Combattimento senza spendere punti Possanza.



## Isildur (Uomo)

Valore in punti: 100

La storia ricorda Isildur come trionfatore dell'Ultima Alleanza, poiché fu lui a strappare l'Unico Anello dalla mano nera di Sauron. Ahimè, l'Anello corrompe in fretta Isildur, che non fu in grado di lanciarlo nel fuoco di Monte Fato e in tal modo la maledizione di Sauron poté proseguire per molti altri secoli.

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

### Equipaggiamento

Armatura molto pesante.

### Opzioni

- Cavallo..... 10 punti
- Scudo..... 5 punti

### Regole speciali

**L'Anello.** Se l'armata non comprende Frodo né Bilbo, Isildur può portare l'Anello. Vedi regolamento.



## Capitano di Númenor (Uomo)

Valore in punti: 50

Nei tempi antichi l'esercito di Númenor era condotto da capitani esperti, che dirigevano i loro soldati per la maggior gloria della patria e del re. Erano guerrieri valorosi e forgiarono più di una leggenda.

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

### Equipaggiamento

Armatura.

### Opzioni

- Cavallo..... 10 punti
- Arco..... 5 punti
- Armatura pesante ..... 5 punti
- Lancia da cavaliere ..... 5 punti
- Scudo..... 5 punti



# Guerrieri di Númenor

## Guerriero di Númenor (Uomo)

Valore in punti: 7

Fondatori dei regni di Gondor e Arnor, i prodi Uomini di Númenor hanno sempre resistito all'Oscuro Signore, schierandosi al fianco degli Elfi per affrontare le legioni di Mordor con cuore impavido e acciaio temprato.

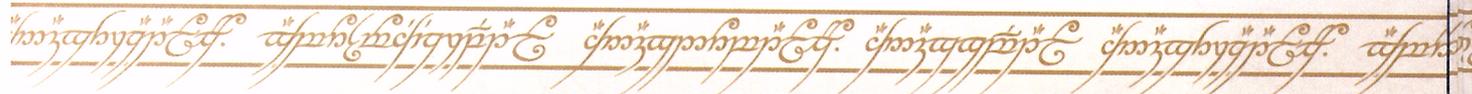
Mo	M	Fo	D	A	Fe	C
6"/14cm	4/4+	3	4	1	1	3

### Equipaggiamento

Armatura.

### Opzioni

- Stendardo ..... 25 punti
- Arco..... 1 punto
- Lancia ..... 1 punto
- Scudo..... 1 punto







# I CAMPI RIDENTI

*Dopo le sfolgoranti vittorie dell'Ultima Alleanza e la caduta di Sauron, Isildur guida i suoi seguaci nel ritorno verso nord. Purtroppo il Male è stato sconfitto ma non distrutto: una vasta schiera di Orchi, attirati dal bottino del comandante, assale a tradimento gli uomini spossati dalla battaglia. Riuscirà Isildur a fuggire?*

Mentre seguono un sentiero che costeggia un fiume, Isildur e la sua armata sono assaliti da un numero sconcertante di Orchi. Sentendosi circondato e temendo le conseguenze di un'eventuale cattura dell'Unico Anello da parte delle forze del Male, Isildur cerca di fuggire indossando il gioiello e tuffandosi nel fiume, ma il prezioso scivola dalle sue dita e gli Orchi lo uccidono; l'Anello va perduto. Chi può dire cosa sarebbe successo se il destino avesse deciso diversamente?

## PARTECIPANTI – BENE

Per la fazione del Bene ci sono Isildur, con l'Unico Anello, e fino a 200 punti di suoi seguaci e altre bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Númenor. La forza non può includere nessun altro Eroe con nome.

## PARTECIPANTI – MALE

La forza del Male comprende due Orchi Capitani e fino a 300 punti aggiuntivi di loro seguaci e altre bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Mordor (supplemento Mordor). Non possono essere inclusi Eroi con nome. Le forze del Male devono essere divise in due gruppi di uguale grandezza, ciascuno guidato da un Orco Capitano.

## DISPOSIZIONE

Lo scenario si gioca su un tavolo di 72"/168cm x 48"/112cm. Il fiume principale scorre oltre l'area di gioco e Isildur sta seguendo un affluente. Un altro torrente si unisce al primo nei pressi di un guado, come mostrato sulla mappa. Il resto del campo di battaglia contiene alberi sparsi, grossi massi ed aree paludose di terreno accidentato. La zona oltre il corso d'acqua principale è particolarmente rocciosa ed offre molta copertura. Anche gli argini sono disseminati di rocce e massi, come indicato nella mappa.

## POSIZIONI INIZIALI

Il Bene inizia all'interno della biforcazione fra i due fiumi; nessun modello può essere a meno di 6"/14cm dal guado (vedi mappa). Per prima si schiera tutta la forza del Bene.



Isildur

Una volta schierata l'armata del Bene, si schierano i due gruppi del Male, ciascuno dei quali è guidato da un Orco Capitano. Un gruppo si schiera su un lato del torrente, l'altro dalla parte opposta; nessuno può schierarsi nel fiume o entro i confini della zona di schieramento del Bene. Inoltre, dato che si tratta di un'imboscata, ogni modello del Male dev'essere collocato in modo da essere almeno parzialmente nascosto alla vista dei modelli del Bene già schierati.

## INIZIATIVA NEL PRIMO TURNO

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

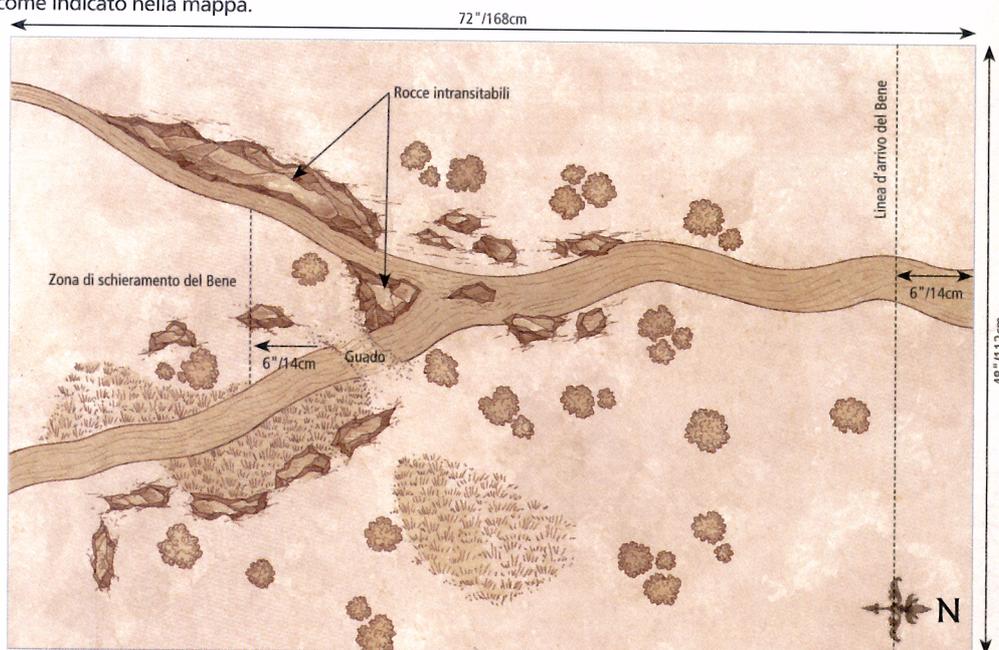
## OBIETTIVI

L'armata del Bene vince se almeno metà dei propri modelli arriva entro 6"/14cm dal bordo settentrionale del tavolo (vedi mappa); Isildur deve essere fra coloro che attraversano la linea. Il Male vince se uccide almeno metà dei nemici o se Isildur viene abbattuto; in nessuno dei due casi il Bene può più vincere.

## REGOLE SPECIALI

**L'Affluente.** I corsi d'acqua sono abbastanza stretti da poter essere saltati, ma in alcuni punti le rive sono rocciose ed intransitabili, come da mappa. Il guado si può attraversare senza penalità e senza tirare per Saltare.

**L'Unico Anello.** In questa battaglia Isildur deve avere l'Anello (vedi regolamento). Se esce dal tavolo indossando l'Anello, viene considerato una perdita e il giocatore del Male vince automaticamente.



# IMBOSCATA NELL'ITHILIEN

Una tempesta si sta formando a Mordor, eppure sul regno abbandonato dell'Ithilien è discesa una strana pace. La landa boschiva che si stende fra il Grande Fiume Anduin e le Montagne dell'Ombra è silenziosa... forse troppo. Squillano i corni, si avvicina un'armata. Si tratta di crudeli uomini dell'Harad armati di tutto punto e in marcia per la guerra.

Non tutto, però, è calmo come sembra: mimetizzata fra il fogliame si nasconde una piccola banda di Arcieri astutamente camuffati. Le frecce incoccate, le corde tese, essi attendono il segnale del comandante. Gli Haradrim si avvicinano sempre più, dritti nella trappola. Con un sibilo improvviso l'aria si anima di strali...

## PARTECIPANTI - BENE

La forza del Bene include Faramir, Madril, Damrod e fino a 150 punti addizionali di loro seguaci e altre bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Minas Tirith.

## PARTECIPANTI - MALE

La forza del Male include un Mûmak da Guerra e fino a 225 punti addizionali di suoi seguaci e altre bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito dell'Harad e Umbar (supplemento I Regni Caduti).

## DISPOSIZIONE

Lo scenario si gioca su un tavolo di 72"/168cm x 48"/112cm. Fra il bordo orientale e quello occidentale si stende una strada, abbastanza larga affinché 4 modelli a piedi possano percorrerla fianco a fianco, ma non di più (100mm). Lo spazio attorno alla strada (12"/28cm da ciascun lato) è sgombro da qualsiasi terreno, ma il resto del tavolo contiene diversi piccoli boschi e molti alberi sparsi, cespugli e formazioni rocciose.

## POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del Bene colloca per primo i suoi modelli, schierati entro 12"/28cm dal bordo del tavolo settentrionale o da quello meridionale, divisi come meglio crede. Rappresentano i Raminghi accucciati in attesa del passaggio degli Haradrim.

Le forze del Male sono divise in due; ciascuna parte ha lo stesso numero di modelli dell'altra o un numero il più uguale possibile. Il Mûmak da Guerra e l'Haradrim Capo vengono considerati un singolo modello e devono arrivare con la seconda parte, a rappresentare le diverse ondate della colonna in marcia. Ciascuna di esse entra in gioco dal bordo occidentale del tavolo (vedi Regole speciali).

## INIZIATIVA NEL PRIMO TURNO

Il giocatore del Male ha l'iniziativa nel primo turno ed inizia muovendo lungo la strada la prima ondata, che entra dal lato occidentale del tavolo.

## OBIETTIVI

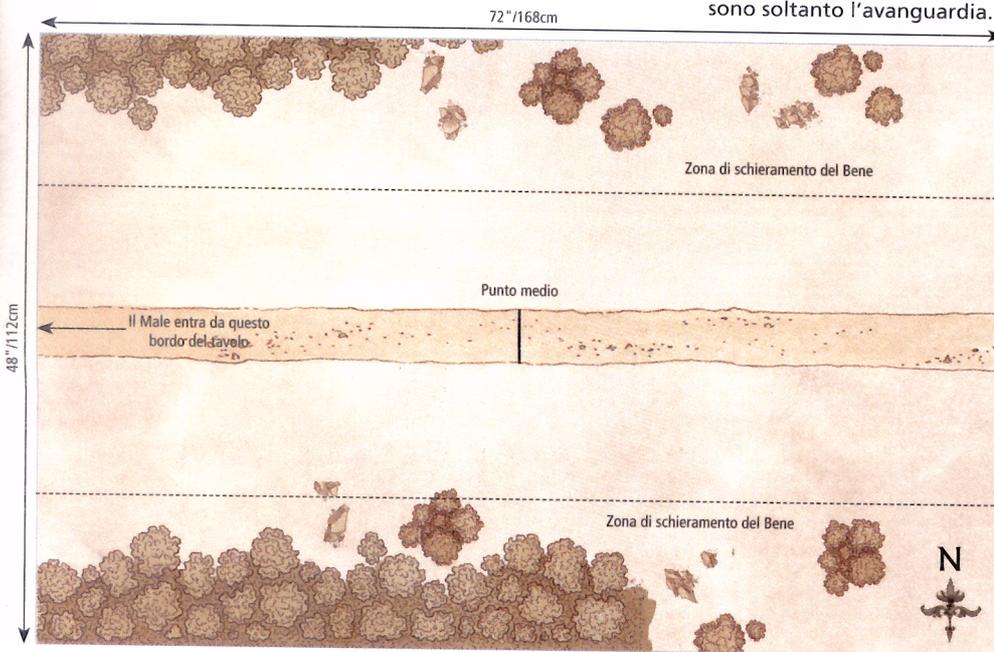
Per vincere, il giocatore del Male deve far uscire un terzo o più dei suoi modelli dal lato opposto del tavolo (quello ad est). Ricorda, il Mûmak da Guerra (e qualsiasi modello che trasporta) conta come un unico modello! I modelli che escono da qualsiasi altro bordo del tavolo contano come perdite. Il Bene vince se dal bordo orientale del tavolo esce meno di un terzo dell'intera forza degli Haradrim.

## REGOLE SPECIALI

**Imboscata.** Finché i modelli del Bene restano nei boschi o dietro ad ostacoli e non tirano sugli Haradrim, quelli del Male devono rimanere sulla strada e non possono fare nulla a parte muoversi. Dal momento in cui qualsiasi modello del Bene tira con l'arco o esce dalla copertura, gli Haradrim possono agire normalmente.

**L'Orda di Sudroni.** Il convoglio di Haradrim consta di parecchi guerrieri in marcia verso Mordor; quelli in questo scenario sono soltanto l'avanguardia. In questo scenario nessun modello del Male deve effettuare test di Rotta.

**Ondate.** La forza degli Haradrim si è spezzettata durante la lunga marcia. Nella fase di Movimento del Male successiva a quella in cui un qualsiasi modello della prima ondata del Male raggiunge il punto medio della strada (da ovest ad est), la seconda può entrare in gioco sulla strada, dal bordo occidentale del tavolo. Se tutti i membri della prima ondata sono morti, la seconda può entrare in gioco nella fase di Movimento del Male successiva, non importa se il punto medio sia stato raggiunto o meno.



# SOCCORSO AL FOSSO DI HELM

*Assediati e in inferiorità numerica, i difensori del Fosso di Helm tentano una sortita: mossa disperata per vincere o fare una fine degna di essere cantata. Mentre le forze di Théoden escono al galoppo dalla possente fortezza, Gandalf ed Éomer giungono alla testa di una colonna di soccorso. Basterà a sconfiggere le armate di Isengard?*

In questa battaglia epocale, le forze che assediano il Fosso di Helm si trovano a combattere sul fronte e sul retro quando un'enorme colonna di soccorso giunge a salvare la situazione. Tuttavia la vittoria non è sicura: l'armata del Male è nutrita e pericolosa, e dunque la lotta per rendere sicuro il Fosso di Helm sarà lunga e difficile.

## PARTECIPANTI – BENE

I seguenti modelli dalla lista dell'esercito della Compagnia (supplemento I Popoli Liberi): Aragorn, Gandalf e Legolas (tutti in arcione) e Gimli. Dalla lista dell'esercito di Rohan puoi prendere Théoden, Gamling, Éomer e fino a 400 punti addizionali di loro seguaci e altre bande da guerra. Non puoi prendere altri Eroi con nome.

## PARTECIPANTI – MALE

Per la fazione del Male ci sono 600 punti di bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Isengard (supplemento I Regni Caduti) e nessun Eroe con nome.

## DISPOSIZIONE

Lo scenario si gioca su un tavolo di 48"/112cm x 48"/112cm. La disposizione rappresenta la valle subito fuori dalle mura del Fosso di Helm, con la rampa e il cancello sul bordo meridionale del tavolo. I bordi est e ovest del tavolo rappresentano i ripidi pendii della valle, mentre quello nord è l'uscita della valle stessa. Il tavolo è sostanzialmente un campo di battaglia aperto, con qualche eventuale formazione rocciosa e collina raffiguranti i confini della vallata.

## POSIZIONI INIZIALI

Per prima cosa Théoden, Aragorn, Legolas, Gimli, Gamling e fino a 10 altri modelli vengono collocati sulla rampa.

Poi l'intera armata del Male si schiera ovunque sul tavolo, a non meno di 12"/28cm dai modelli del Bene già schierati e a non meno di 18"/42cm dal bordo est del tavolo.



Théoden

Infine Gandalf, Éomer e il resto della forza dei Rohirrim vengono collocati entro 6"/14cm dal bordo ovest del tavolo, come mostrato sulla mappa.

## OBIETTIVI

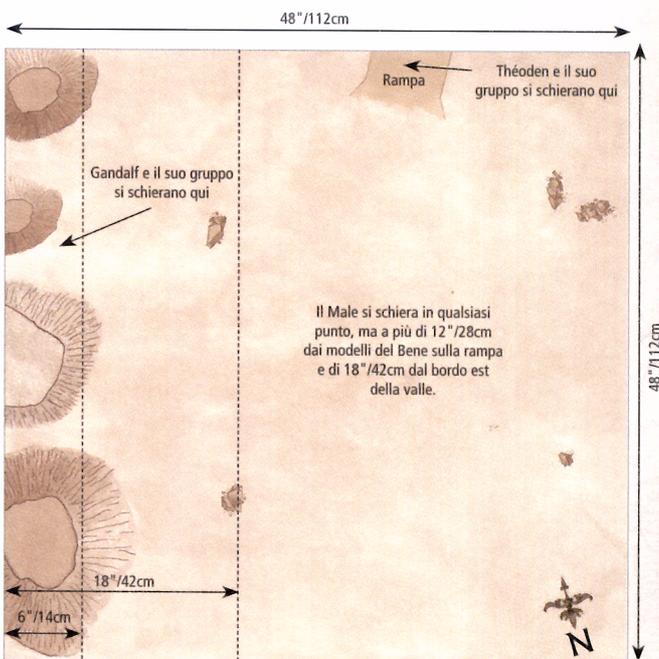
La fazione del Bene vince se distrugge metà dell'armata avversaria senza perdere nessun Eroe o se distrugge l'intero esercito del Male senza perdere più di un Eroe.

La fazione del Male vince se impedisce a quella del Bene di soddisfare le condizioni di vittoria.

## REGOLE SPECIALI

**Cavalcata per la Gloria.** Théoden considera questa la sua ultima, sprezzante cavalcata per la gloria e i suoi guerrieri hanno intonato i canti di morte. Théoden e tutti i modelli del Bene entro 24"/56cm da esso superano automaticamente ogni test di Coraggio che devono effettuare.

**Nota.** Questa è una grande battaglia che funziona bene anche con armate più grandi. Le condizioni di vittoria danno al Male la possibilità di vincere semplicemente abbattendo qualche Eroe del Bene, dato che in uno scontro prolungato non può sperare di sconfiggere le forze del Bene combinate. Per vincere, il Male deve scegliere i bersagli e concentrare i suoi sforzi su di essi; il Bene deve infliggere più danni possibile prima che i suoi Eroi s'indeboliscano pericolosamente.



# L'IRA DI ROHAN

*Gli Uruk-hai hanno catturato Merry e Pipino e cercano di portarli dal loro signore Saruman perché vengano interrogati. Per raggiungere Orthanc devono prima attraversare le piane di Rohan: più facile a dirsi che a farsi. Riusciranno Éomer e i suoi cavalieri a sconfiggere i malvagi guerrieri prima che questi raggiungano la foresta?*

Muovendosi a gran velocità, gli Uruk-hai raggiungono il limitare della foresta di Fangorn, ma il loro accampamento è circondato dai vendicativi Cavalieri di Rohan. Gli uomini si preparano ad attaccare e sgominare le malvagie creature, non sapendo che da Isengard sono in arrivo rinforzi che presto si getteranno nella mischia. Il giocatore del Bene deve impedire agli Uruk-hai di fuggire con i prigionieri, impresa che diverrà più ardua con l'arrivo di Mauhúr e delle sue forze.

## PARTECIPANTI – BENE

Per la fazione del Bene ci sono Éomer e fino a 250 punti addizionali di suoi seguaci e altre bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Rohan, assieme a Merry e Pipino dalla lista dell'esercito della Compagnia (supplemento I Popoli Liberi).

## PARTECIPANTI – MALE

La fazione del Male è divisa in due gruppi: il primo è composto da Uglúk e fino a 150 punti addizionali di suoi seguaci e altre bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Isengard (supplemento I Regni Caduti).

Il secondo gruppo, che costituisce i rinforzi del Male, consta di Mauhúr e fino a 150 punti addizionali di suoi seguaci e altre bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Isengard (supplemento I Regni Caduti).

## DISPOSIZIONE

Lo scenario si gioca su un tavolo di 72"/168cm x 48"/112cm. La battaglia si svolge al limitare della foresta di Fangorn, rappresentata al lato est del tavolo. L'accampamento orchesco è collocato ad almeno 30"/70cm dal limitare della foresta.

## POSIZIONI INIZIALI

Per primi si schierano i modelli del Male nell'area attorno all'accampamento (in un'area quadrata con il lato di 12"/28cm) come mostrato sulla mappa. Merry e Pipino vengono collocati al centro dell'accampamento. I Cavalieri di Rohan si schierano lungo il bordo occidentale del tavolo a non meno di 12"/28cm dall'accampamento orchesco (vedi mappa).

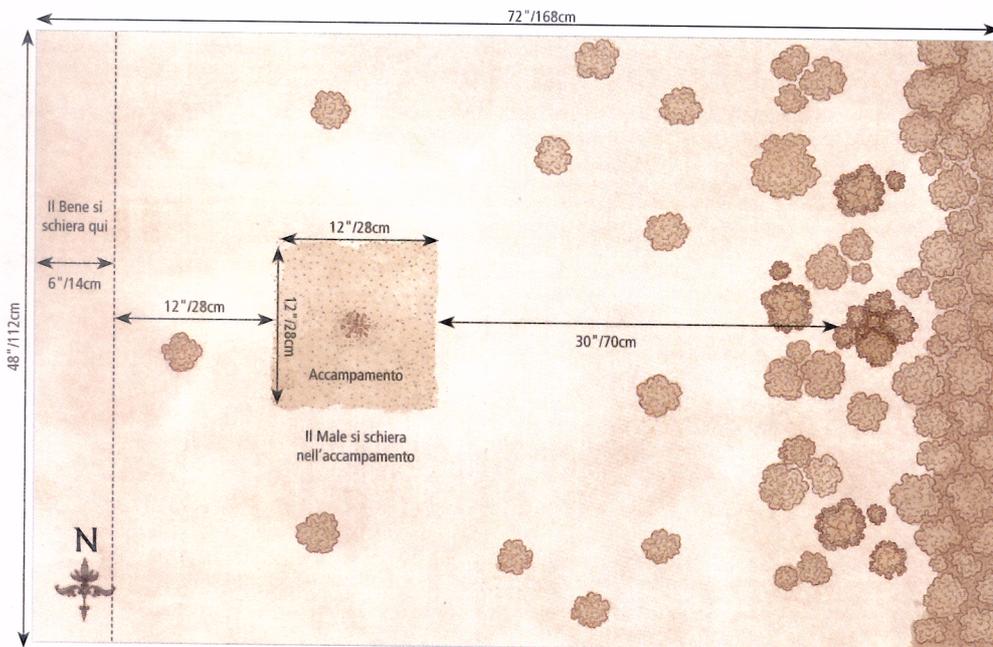
## OBIETTIVI

La fazione del Male vince se alla fine della partita controlla sia Merry che Pipino. Quella del Bene vince se gli Hobbit escono dal bordo est del tavolo (verso Fangorn) o se tutti i modelli del Male vengono uccisi.

## REGOLE SPECIALI

**Hobbit Prigionieri.** All'inizio della partita Merry e Pipino sono prigionieri nell'accampamento orchesco. Dato che sono legati seguono le regole per gli oggetti pesanti (vedi regolamento). Se vengono lasciati cadere a terra (per esempio se il modello che li porta viene caricato), tira un D6 all'inizio della fase di Movimento del Bene successiva: con 4+ hanno sciolto i legacci e possono muoversi normalmente; con 1-3 non riescono a districare i nodi, tira nuovamente all'inizio della fase di Movimento del Bene successiva, a meno che non siano stati raccolti ancora una volta.

**La Volontà di Saruman.** La forza occulta che spinge i guerrieri di Isengard è tale che il giocatore del Male deve iniziare ad effettuare test di Coraggio solo dopo che metà dell'intera forza è distrutta, non solo metà di quella di Uglúk (anche se i Rinforzi di Mauhúr non sono ancora arrivati).



**I Rinforzi di Mauhúr.** All'inizio del terzo turno tira un D6: con un risultato di 4+ Mauhúr e i suoi rinforzi entrano da un qualsiasi punto del bordo est del tavolo durante la fase di Movimento del Male. Con un risultato di 1, 2 o 3 non arrivano ancora; ritira nel turno successivo. È possibile che i rinforzi di Mauhúr non giungano mai: sono i rischi di avventurarsi a Fangorn.



## Eroi di Minas Tirith

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F	Pag.
Aragorn, Re Elessar	6"/14cm	6/3+	4	7	3	3	6	3*	3	3	17
Beregond	6"/14cm	4/3+	4	6	1	1	4	1	1	1	19
Boromir, Capitano della Torre Bianca	6"/14cm	6/4+	4	6	3	3	6	6	3	3	18
Capitano di Minas Tirith	6"/14cm	4/4+	4	6	2	2	4	2	1	1	20
Cavaliere della Torre Bianca	6"/14cm	5/4+	4	6	2	2	4	1	1	1	20
Cirion, Luogotenente di Amon Barad	6"/14cm	4/4+	4	6	2	2	4	3	1	1	20
Damrod, Ramingo dell'Ithilien	6"/14cm	4/3+	4	5	1	1	4	1	1	1	18
Denethor, Sovrint. di Gondor	6"/14cm	5/4+	4	5	2	2	5	0	3	0	19
Faramir, Capitano di Gondor	6"/14cm	5/3+	4	5	2	2	5	3	2	2	17
Madril, Capitano dell'Ithilien	6"/14cm	4/3+	4	5	2	2	4	3	1	1	18
Peregrino, Guardia della Citt.	4"/10cm	3/3+	2	4	1	1	4	1	1	2	17
Re degli Uomini	6"/14cm	5/4+	4	5	2	2	5	2	2	1	20

## Guerrieri di Minas Tirith

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	Pag.
Cavaliere di Minas Tirith	6"/14cm	3/4+	3	5	1	1	3	21
Guardia del Cortile della Fontana	6"/14cm	4/4+	3	6	1	1	3	22
Guardia della Cittadella	6"/14cm	4/4+	3	5	1	1	3	22
Guerriero di Minas Tirith	6"/14cm	3/4+	3	5	1	1	3	21
Ramingo di Gondor	6"/14cm	4/3+	3	4	1	1	3	21
Veterano di Osgiliath	6"/14cm	3/4+	3	5	1	1	4	22

## Macchine d'assedio di Minas Tirith

	Forza	Difesa	Punti Demoliz.	Pag.
Balista Vendicatrice	(7)	10	3	23
Trabocco Grido di Battaglia	(10)	10	4	23

## Eroi dei Feudi

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F	Pag.
Angbor l'Impavido	6"/14cm	4/4+	4	5	2	2	5	2	3	1	25
Capitano di Dol Amroth	6"/14cm	4/4+	4	7	2	2	4	2	1	1	26
Duinhir	6"/14cm	5/3+	4	5	2	2	3	2	1	1	26
Forlong il Grasso	6"/14cm	4/4+	5	6	2	3	4	3	1	1	25
Principe Imrahil di Dol Amroth	6"/14cm	6/4+	4	7	3	3	6	3	3	3	25
Re dei Morti	6"/14cm	4/4+	4	8	1	2	7	0	6	3	26

## Guerrieri dei Feudi

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	Pag.
Arciere di Valle Radicenera	6"/14cm	3/3+	3	4	1	1	2	28
Armigero di Dol Amroth	6"/14cm	4/4+	3	5	1	1	3	27
Cavaliere dei Morti	6"/14cm	3/4+	3	7	1	1	6	28
Cavaliere di Dol Amroth	6"/14cm	4/4+	3	6	1	1	4	27
Fante con Ascia di Lossarnach	6"/14cm	4/4+	3	5	1	1	3	28
Guerriero dei Morti	6"/14cm	3/4+	3	7	1	1	6	29
Uomo del Clan di Lamedon	6"/14cm	4/4+	3	4	1	1	5	28

## Eroi di Rohan

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F	Pag.
Arciere del Re	6"/14cm	3/3+	4	5	1	2	4	2	1	1	34
Capitano di Rohan	6"/14cm	4/4+	4	5	2	2	4	2	1	1	34
Éomer, Cavaliere del Pelennor	6"/14cm	5/4+	4	7	3	3	5	3	3	3	32
Éomer, Maresciallo del Riddermark	6"/14cm	5/4+	4	6	2	2	5	3	2	2	32
Eorl il Giovane	6"/14cm	5/4+	4	6	2	2	5	3*	2	2	34
Éowyn, Scudiera di Rohan	6"/14cm	5/4+	3	3	1	1	5	2	2	2	32
Erkenbrand, Capitano di Rohan	6"/14cm	5/4+	4	7	2	2	4	3	1	1	33
Gamling, Capitano di Rohan	6"/14cm	4/4+	4	6	2	2	4	2	1	1	33
Grimbold di Grimslade	6"/14cm	4/4+	4	5	2	2	4	2	1	1	32
Häma, Capitano di Rohan	6"/14cm	4/4+	4	6	2	2	4	2	1	0	31
Meriadoc, Cavaliere del Mark	4"/10cm	3/3+	2	4	1	1	4	1	1	2	33
Théoden, Re di Rohan	6"/14cm	5/4+	4	5	2	2	5	2	0	2	31
Théodred, Erede di Rohan	6"/14cm	5/4+	4	6	2	2	5	3	3	0	31

## Guerrieri di Rohan

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	Pag.
Cavaliere di Rohan	6"/14cm	3/4+	3	5	1	1	3	34
Figlio di Eorl	6"/14cm	4/4+	4	6	2	1	4	35
Guardia Reale di Rohan	6"/14cm	4/4+	3	6	1	1	3	35
Guerriero di Rohan	6"/14cm	3/4+	3	4	1	1	3	35
Staffetta di Rohan	6"/14cm	3/3+	3	4	1	1	4	35

## Eroi di Arnor

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F	Pag.
Aragorn, Erede di Isildur	6"/14cm	6/3+	4	5	3	3	6	3*	3	3	38
Arathorn	6"/14cm	5/3+	4	5	3	2	5	3	2	1	37
Arvedui, Ultimo Re di Arnor	6"/14cm	5/4+	4	6	2	2	5	3	2	0	37
Capitano di Arnor	6"/14cm	5/4+	4	6	2	2	3	2	1	1	37
Dunedain	6"/14cm	4/3+	4	4	1	1	5	1	1	1	38
Elladan	6"/14cm	6/3+	4	5	2	2	6	3	2	2	38
Elrohir	6"/14cm	6/3+	4	5	2	2	6	3	2	2	38
Halbarad il Dúnadan	6"/14cm	5/3+	4	5	2	2	6	3	2	1	39
Malbeth il Veggente	6"/14cm	3/4+	4	5	1	2	5	1	2	1	37
Ramingo del Nord	6"/14cm	4/3+	4	5	1	1	5	1	1	1	39

## Guerrieri di Arnor

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	Pag.
Guerriero di Arnor	6"/14cm	4/4+	3	6	1	1	2	39
Ramingo di Arnor	6"/14cm	4/3+	3	4	1	1	3	39

## Eroi di Númenor

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F	Pag.
Capitano di Númenor	6"/14cm	5/4+	4	5	2	2	4	2	1	1	41
Elendil, Sommo Re di Gondor e Arnor	6"/14cm	7/4+	4	7	3	3	6	3	3	1	41
Isildur	6"/14cm	6/4+	4	7	3	3	6	3	1	2	41

## Guerrieri di Númenor

	Mo	M	Fo	D	A	Fe	C	Pag.
Guerriero di Númenor	6"/14cm	4/4+	3	4	1	1	3	41

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 Jaggars, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Markus Trenkner. Edizioni precedenti: Alessio Cavatore, Rick Priestley. Edizione italiana: Riccardo Barbera, Manuela Clausi, Pierluigi Maio, Marco Maranta, Alberto Meletto.

ALBERTO - RICCARDO



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

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

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

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

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

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

Sito Games Workshop:  
[www.games-workshop.com](http://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



Da secoli le spade degli Uomini mantengono al sicuro la Terra di Mezzo. Ora che Sauron ha scatenato tutta la sua furia, i valorosi regni di Gondor e Rohan dovranno affrontare la più dura delle prove. Prenderai parte alle battaglie che si profilano all'orizzonte e sconfiggerai l'Oscuro Signore una volta per tutte?

All'interno troverai:

- Regole per giocare partite a Punti Scontro usando la tua collezione di miniature Citadel.
- Un bestiario completo di tutti i Guerrieri e gli Eroi dei Regni degli Uomini: Minas Tirith, Rohan, i Feudi, Arnor e Númenor.
- Scenari narrativi che ricreano battaglie famose della storia della Terra di Mezzo.



ISBN 978-1907964435



9 781907 964435



ITALIANO

STAMPATO IN CINA

CODICE PRODOTTO  
02041499030

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