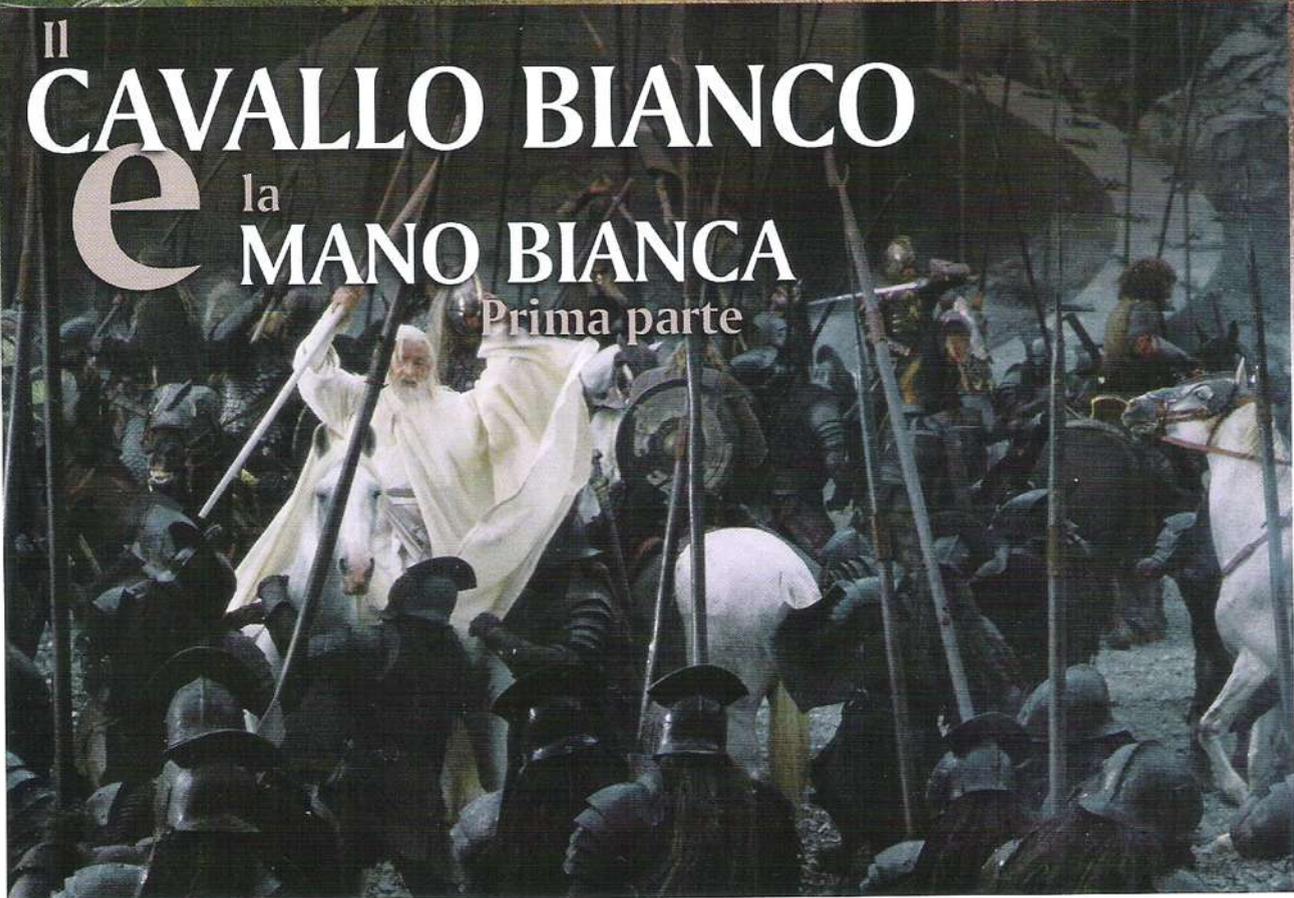


Il CAVALLO BIANCO e la MANO BIANCA

Prima parte



Con fragore di zoccoli e squillante musica di tromba, Adam Troke ci presenta la campagna per il gioco di schermaglie del Signore degli Anelli e Guerra dell'Anello, che vede gli uomini di Rohan opporsi alle forze di Isengard.

L'uscita di nuovi modelli come Saruman ed Éomer, per non parlare del gruppo comando degli Helmingas di Grimbold e Thrydan Wolfsbane, ha dato la possibilità a noi dello Studio di sederci per un momento e dare un'occhiata alla guerra tra Rohan e Isengard. Quella che segue è una minicampagna incentrata sulla guerra tra Rohan e Isengard, che riunisce alcuni dei loro scontri più noti. Due degli scenari sono tratti dal regolamento di Guerra dell'Anello e uno dal supplemento di viaggio Le Due Torri, mentre i due rimanenti sono inediti. Quindi, per tuffarti nei più importanti eventi della storia di Rohan e Isengard non devi far altro che tirare fuori le tue miniature, chiamare alle armi l'avversario e marciare in battaglia.

Per rendere gli scenari più divertenti abbiamo aggiunto alcune idee su come la vittoria (o la sconfitta) in una battaglia potrebbe influire sulla campagna: magari un eroe fondamentale non sarà in grado di partecipare a uno scenario, o riceverai man forte da truppe addizionali. Tuttavia la cosa più importante è che tu contribuisca con la tua creatività.

SCHEMA DELLA CAMPAGNA

- 1 **Un lupo tra i cavalli**
L'Ovestfaldia di Rohan viene devastata dagli alleati di Saruman.
- 2 **I Guadi dell'Isen**
Théodred tenta di frenare l'impeto dell'invasione di Saruman nella prima grande battaglia di Guerra dell'Anello.
- 3 **Il salvataggio di Théodred**
Théodred è a terra, ferito gravemente alla battaglia dei Guadi dell'Isen. Grimbold e i valorosi Rohirrim si recano in suo soccorso, sperando che sia ancora in vita.
- 4 **Le Mura Fossato**
Le legioni di Saruman si scagliano sul Fosso di Helm. L'ultima difesa dei Rohirrim non è mai caduta, ma questa è la prima volta che le vengono scatenate contro le diavolerie di Saruman.
- 5 **Il soccorso del Fosso di Helm**
La lunga notte dell'assedio è terminata e mentre il sole sorge Théoden cavalca fuori dalla fortezza, pronto a morire con onore. Fortunatamente sono in arrivo i soccorsi, e il Cavaliere Bianco ha portato rinforzi: la battaglia finale per Rohan ha inizio!

SCENARIO 1

SIGNORE DEGLI ANELLI
GIOCO DI BATTAGLIA STRATEGICO

Un lupo tra i cavalli

L'Ovestfald brucia, mentre bande di predoni di Isengard e del Dunland sconfinano a Rohan. Con il potere di quest'ultima indebolito dall'astuzia di Saruman e Théodred lontano a difendere i Guadi dell'Isen, il popolo di Rohan è costretto a lasciare le proprie case per sfuggire ai Dunlandiani.

Partecipanti

BENE

- Capitano di Rohan.
- 3 Staffette di Rohan.
- 400 punti di modelli scelti dalla lista dell'esercito della Schiera di Théoden.

MALE

- Dunlandiano Capitano o Thrydan Wolfsbane (le regole complete per Thrydan saranno presentate nel prossimo numero).
- Uruk-hai Capitano.
- 400 punti di modelli scelti dalle liste dell'esercito dei Predoni di Isengard e del Dunland.

Disposizione

Questa battaglia si svolge all'interno e attorno a un piccolo villaggio di Rohan, con una torre di guardia, alcune case e una sala del consiglio se possibile. Il tavolo dovrebbe essere 112cm x 112cm e può contenere altri elementi scenici appropriati come boschi e colline lungo i bordi, a seconda della tua collezione.

Posizioni iniziali

Il giocatore di Rohan schiera il Capitano e fino a 20 guerrieri (per un totale in punti non superiore a 200) entro 12"/28cm dal centro del tavolo. Il giocatore del Male schiera i propri modelli a contatto con i quattro bordi del tavolo, suddividendo equamente la propria forza.

Obiettivi

La partita termina alla morte di tutti gli Eroi oppure di tutti i guerrieri di una delle fazioni: l'altro giocatore è il vincitore.

Regole Speciali

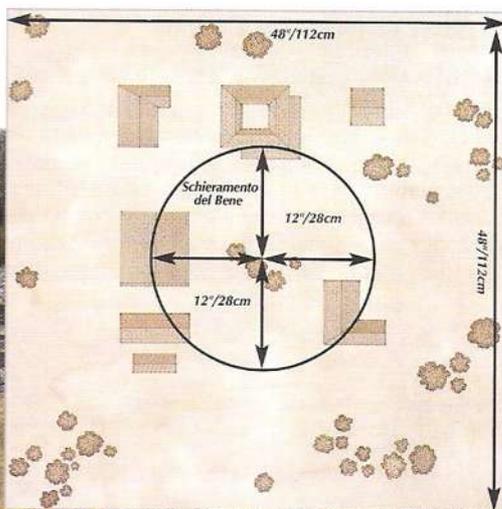
Morte ai Forgoil. I Dunlandiani odiano profondamente i Rohirrim da tempo immemorabile e si stanno finalmente vendicando. Ogni volta che un modello dunlandiano uccide un Guerriero o Eroe di Rohan, posizionagli di fianco un segnalino. La prossima volta che combatte rimuovi il segnalino: il modello beneficerà di un Attacco extra per quel combattimento.

La Morte ci Avrà Tutti. I guerrieri di Rohan sono valorosi e audaci e non abbandonerebbero mai le proprie terre in mano ai Dunlandiani e agli Uruk-hai. Ogni volta che un modello di Rohan subisce una ferita, tira un D6: con 6 la ferita viene ignorata come se il modello avesse superato un test per il Fato.

Bonus alla vittoria

Vittoria del Bene: nello scenario I Guadi dell'Isen il giocatore di Rohan può schierare gratuitamente una formazione addizionale di Staffette o Cavalieri di Rohan (fino a 3 compagnie).

Vittoria del Male: nella fase di Movimento del Male del terzo turno dello scenario dei Guadi dell'Isen, il giocatore di Isengard può far entrare in gioco da un qualsiasi bordo del tavolo una formazione di tre Dunlandiani Guerrieri e Thrydan Wolfsbane.



GUERRA DELL'ANELLO™ I Guadi dell'Isen

La battaglia per i Guadi dell'Isen è il primo grande scontro di Guerra dell'Anello. Avido di potere, Saruman scatena le sue legioni di Uruk-hai contro i Rohirrim.

Il campo di battaglia

Questo scenario viene giocato su un tavolo di circa 300cm x 180cm. Il fiume Isen è largo circa 60cm e scorre dal centro del bordo settentrionale a quello del bordo meridionale. Il fiume è considerato un terreno intransitabile, tranne che ai guadi. In totale ci sono tre guadi, ognuno largo circa 25cm. C'è una piccola isoletta di circa 15cm x 25cm nella metà settentrionale del fiume. Essa è considerata un terreno difendibile, ha una Capacità massima di quattro compagnie e somma +2 alla Difesa dell'occupante.

Schieramento

Le forze del Bene devono schierarsi per prime e hanno l'Iniziativa nel primo turno. Le zone di schieramento e i punti di ingresso sono segnati sulla mappa.

Condizioni di vittoria

Rohan si aggiudica la vittoria se, al termine di un turno qualsiasi, l'armata di Isengard viene ridotta a meno di un terzo della forza iniziale, cioè più di due terzi delle compagnie dell'armata di Isengard sono distrutte. Isengard vince se, al termine di un turno qualsiasi, controlla tutti e tre i guadi. Per ottenere il controllo di un guado, una compagnia deve trovarsi entro 3" da esso e non ci devono essere compagnie nemiche entro 3". Se entrambe le armate soddisfano le condizioni di vittoria nel medesimo turno, la partita è pari, leggermente in favore di Rohan se Théodred è in vita e di Isengard se è morto.

Regole speciali

Gesto di Sfida. Questo è il momento di Théodred, in cui il Principe di Rohan forgerà un nome che vivrà attraverso la storia o svanirà nelle tenebre. In questo scenario, Théodred può spendere un punto Possanza e consentire a una qualsiasi formazione amica entro 24" che ha perduto un turno di combattimento di essere automaticamente considerata come se avesse ottenuto un risultato Risoluti.

L'Isen Scorre Rosso. Il Fiume Isen è profondo e può essere attraversato solo ai guadi. Qualsiasi formazione perda un combattimento mentre una parte qualunque di essa è a contatto con i guadi subisce D6 colpi in più. Ciò rappresenta le condizioni pericolose dei combattenti che scivolano sulle rocce bagnate e vengono calpestati o portati via dalla corrente. Se una formazione perde il combattimento, ma ottiene un risultato Risoluti, non vengono subito danni aggiuntivi dallo scivolamento.

Forze del Bene

- **Forza della riva orientale:** i Cavalieri di Théodred a piedi (4 compagnie) e 2 compagnie di Arcieri Giurati.
- **Forza della riva occidentale:** gli Helmingas di Grimbold a piedi (6 compagnie) e 2 compagnie di Arcieri Giurati.
- **Forza di difesa fluviale:** fino a 1.000 punti di formazioni scelte dalla lista dell'esercito di Rohan, in base alle normali restrizioni. Con questi punti non possono essere scelti Eroi Epici o formazioni Leggendarie.
- **Forza di soccorso:** i Cavalieri di Elfhelm (6 compagnie) e fino a 500 punti di formazioni scelte dalla lista dell'esercito di Rohan. Con questi punti non possono essere scelti Eroi Epici o formazioni Leggendarie aggiuntive.

Forze del Male

- **L'attacco principale:** fino a 3.500 punti di formazioni scelte dalla lista dell'esercito di Isengard, con le seguenti restrizioni: Saruman, Uglúk e Lurtz non possono prendere parte alla battaglia.
- **L'attacco sul fianco:** fino a 500 punti di formazioni scelte dalla lista dell'esercito di Isengard con le medesime restrizioni dell'attacco principale.

Bonus alla vittoria

Vittoria del Bene: Il giocatore del Bene può spendere 150 punti aggiuntivi in modelli nello scenario Le Mura Fossato.

Vittoria del Male: Il giocatore del Male può spendere 150 punti aggiuntivi in modelli nello scenario Le Mura Fossato.

• L'attacco principale di Isengard deve essere suddiviso il più equamente possibile tra le due metà del bordo occidentale, ma non può essere collocato a meno di 12" dal nemico.

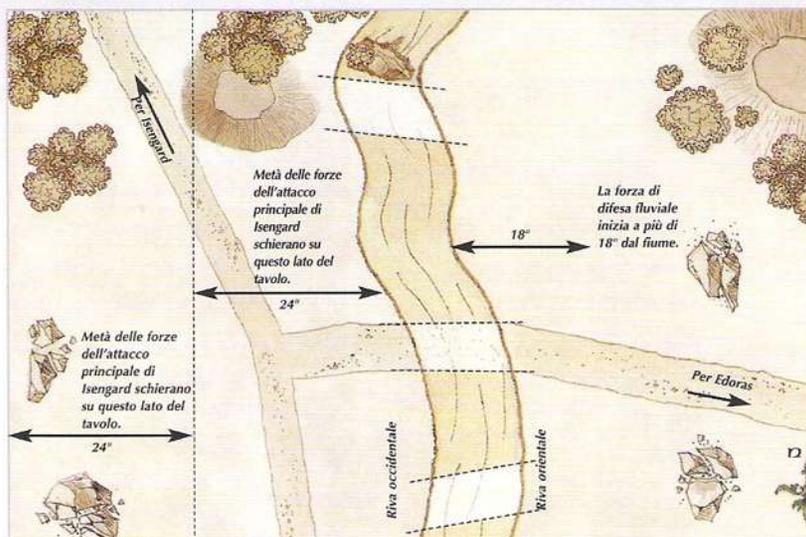
• La forza della riva occidentale deve essere schierata entro 6" dalla riva occidentale.

• La forza della riva orientale deve essere schierata entro 6" dalla riva orientale.

• L'attacco sul fianco di Isengard entra in gioco da un punto qualsiasi del bordo settentrionale all'inizio della fase di Movimento di Isengard del secondo turno.

• La forza di soccorso può entrare in gioco da un punto qualsiasi del bordo orientale all'inizio della fase di Movimento di Rohan del terzo turno. I Cavalieri di Elfhelm possono scegliere anche il bordo meridionale.

• La forza di difesa fluviale deve essere schierata a più di 18" dal fiume.



SCENARIO 3

IL SIGNORE DEGLI ANELLI
GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE

Il salvataggio di Théodred

Théodred, l'erede al trono di Rohan, giace ferito nelle acque rosse di sangue del fiume Isen, caduto difendendo i guadi. Mentre questi cerca di resistere, i guerrieri di Rohan si adoperano per trarlo in salvo. Determinati a salvargli la vita e impedire che cada in mano nemica, Erkenbrand e Grimbald si lanciano nelle impetuose acque.

Partecipanti

BENE

- Erkenbrand.
- Grimbald.
- Fino a 300 punti di modelli scelti dalla lista dell'esercito della Schiera di Théoden.

MALE

- Fino a 300 punti di modelli scelti dalle liste dell'esercito dei Predoni di Isengard e del Dunland; tuttavia, la forza deve somigliare a una banda di razziatori e non deve quindi includere nessun Eroe con nome e non più di un Troll.

Disposizione

La partita si gioca su uno dei Guadi dell'Isen, rappresentato da un tavolo di 112cm x 112cm. Un ampio fiume taglia il tavolo a metà ed entrambe le rive presentano colline e piccoli boschi.

Posizioni iniziali

Il giocatore di Rohan posiziona un segnalino al centro del guado, che rappresenta Théodred a terra. Schiera poi la sua armata entro 6"/14cm dal bordo del tavolo (vedi mappa). Il giocatore del Male schiera i propri modelli ovunque sul tavolo, ad almeno 6"/14cm da qualsiasi altro modello; i modelli del Male che non riescono a schierarsi in questo modo vengono tenuti in riserva.

Obiettivi

Il Bene vince se Théodred viene tratto in salvo fuori da un qualsiasi bordo del tavolo. Il Male vince se Grimbald ed Erkenbrand vengono entrambi uccisi.

Regole speciali

Frugando tra i Morti. Al placarsi della battaglia Orchi e Dunlandiani frugano tra i cadaveri in cerca di cotte di maglia e armi forgiate. Alla fine della propria fase di Movimento, il giocatore del Male tira un D6 per ogni guerriero che non si trova sul tavolo. I modelli che entrano in gioco in questo modo possono muoversi nel turno in cui entrano, ma non possono caricare.

1-2 Ricchezza ovunque Il modello è distratto e non entra in gioco.

3-4 Vagabondo. Il modello entra in gioco da dove desidera il giocatore del Bene.

5-6 Attratto dai morti. Il modello entra in gioco da dove desidera il giocatore del Male. Nel medesimo turno due modelli non possono entrare in gioco entro 6"/14cm da un'altro.

Tantissimi. I razziatori sciamano a frotte sul campo di battaglia in cerca di ricchezza. Ogni volta che un guerriero del Male viene rimosso dal gioco, mettilo da parte: può tirare un dado per rientrare alla fine della fase di Movimento del Male successiva.

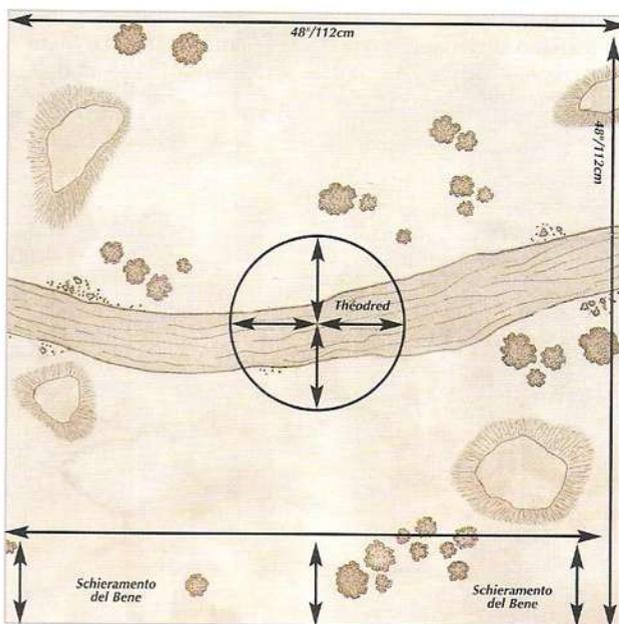
Il Salvataggio. Théodred è ferito gravemente e deve essere portato in salvo. Può essere mosso allo stesso modo di una carica da demolizione, come descritto a p.65 del regolamento.

Protegete il Principe. I Guerrieri che combattono per salvare Théodred sono estremamente fedeli al sovrano e alla propria terra. Tutti i modelli di Rohan entro 3"/8cm da Théodred contano come se fossero vicino ad uno standardo.

Bonus alla vittoria

Vittoria del Bene: se il giocatore del Bene riesce a salvare Théodred entro 12 turni, può utilizzarlo (gratuitamente) in tutti gli scenari successivi che coinvolgono Rohan.

Vittoria del Male: il giocatore del Male può sfruttare il dolore di Théoden per manipolarlo in un qualsiasi scenario successivo: con un risultato di 4-6 all'inizio del turno può trattarlo come se fosse soggetto ad *Obbligo* in una schermaglia o *Mesmerizzato* in Guerra dell'Anello.



Le Mura Fossato

Re Théoden ha portato le proprie genti nelle caverne dietro la fortezza e ha messo gli uomini a difendere le mura. Con il calare della notte i cieli vengono squarciati dai tuoni, centinaia di torce illuminano l'oscurità e rivelano l'orda di guerrieri di Saruman. La gente di Rohan sa che il Fosso di Helm non è mai stato conquistato con la forza e spera che il Trombatorrione non cada fino a che ci saranno degli Uomini a difenderlo...

Partecipanti

BENE

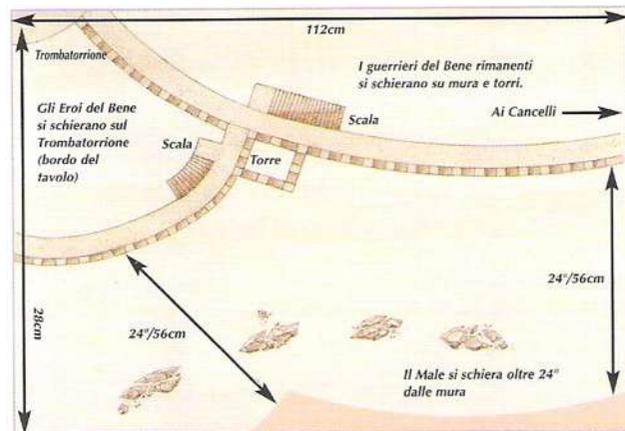
- Aragorn.
- Legolas.
- Gimli.
- Fino a 350 punti di modelli scelti dalle liste dell'esercito della Schiera di Théoden e di Lothlórien.

MALE

- 850 punti di modelli scelti dalle liste dell'esercito delle Legioni della Bianca Mano e del Dunland. La forza deve includere almeno due Eroi.
- La forza del Male include 4 scale.

Disposizione

Lo scenario si gioca su un tavolo di 56cm x 112cm. Le Mura Fossato percorrono un lato lungo del tavolo a 12"/28cm dal bordo, con una cloaca al centro del muro. Vi sono delle scale all'interno del muro, come da mappa. Il terreno di fronte alle mura è in gran parte sterile e sgombro, ma puoi collocarvi qualche macchia di vegetazione o delle rocce (vd. mappa).



Posizioni iniziali

Colloca tutti i modelli del Bene sulle Mura Fossato o dietro, poi il contingente del Male si schiera a non meno di 24"/56cm dal muro.

Obiettivi

Il giocatore del Male deve fare breccia nelle Mura Fossato e portare quanti più modelli possibile nella fortezza prima del termine della partita. Il giocatore del Bene vince se riesce a mandare in rotta il contingente del Male. Il giocatore del Male vince se, al termine di un turno qualsiasi, ci sono almeno 10 o più modelli del Male dalla parte delle Mura Fossato appartenenti al Bene. Nota che ciò non significa sugli spalti, ma nel cortile dall'altro lato del muro.

Regole speciali

Le Mura Hanno un Solo Punto Debole. La cloaca è il punto più debole delle mura e le cariche da demolizione lì collocate infliggeranno terribili danni. Le cariche da demolizione che esplodono nella cloaca sono sempre considerate avere ottenuto un 6 sulla tabella delle Detonazioni. Vd. p.64 del regolamento per maggiori informazioni.

Bonus alla vittoria

Vittoria del Bene: ogni Eroe ed Eroe Epico dei difensori riceve nello scenario Il soccorso del Fosso di Helm +1 punti Possanza.

Vittoria del Male: se Aragorn, Legolas o Gimli vengono uccisi, non possono partecipare allo scenario Il soccorso del Fosso di Helm.

SCENARIO 5

GUERRA DELL'ANELLO™ Il soccorso del Fosso di Helm

Per nulla intimorita dalla leggenda del Fosso di Helm, l'armata di Isengard assedia velocemente la fortezza. Segue una battaglia brutale e solo tramite le gesta di valenti Eroi vengono mantenute le difese. Tutti compiono atti degni di nota, ma Saruman non accetta la sconfitta. Le Mura Fossate vengono distrutte dal fuoco stregato e con la loro perdita i difensori sono obbligati a rifugiarsi nelle caverne e pochi altri nella cittadella. Eppure essi non si arrendono. Radunandosi attorno ad Aragorn e Théoden, effettuano una sortita contro le picche e le spade degli Uruk-hai, decisi a conseguire una grande vittoria o rendere la propria fine degna di una canzone.

All'inizio la carica ha successo. I cavalieri escono dal Fosso di Helm disperdendo i nemici, ma il peso del numero inizia ad avere il sopravvento. Persino il valore di Aragorn e dei suoi compagni sembra insufficiente a trionfare, cosa apparentemente certa per Isengard. Quando tutto sembra perduto, un corno Rohirrim riecheggia nella vallata: Gandalf è giunto e non è solo.

Il soccorso del Fosso di Helm è il momento culminante della guerra tra Rohan e Isengard: l'enorme battaglia che vede Théoden e i sopravvissuti all'assedio calcare contro le legioni di Saruman. Come sappiamo il

Cavaliere Bianco fa la sua comparsa con i Cavalieri di Rohan per dare man forte a Théoden, Aragorn e gli altri sopravvissuti. Quello che sembrava un gesto audace, se non suicida, si trasforma presto nella distruzione totale delle forze di Saruman.

Questo scenario è descritto in dettaglio nel regolamento di Guerra dell'Anello, un incontro epico che può durare un'intera giornata e coinvolgere vari giocatori. Per ulteriori dettagli su come giocare Il soccorso del Fosso di Helm vedi le pagine 256-259 del regolamento di Guerra dell'Anello, dove troverai numerosi consigli su come organizzare lo scenario.

Bonus alla vittoria

A questo punto sta a te scegliere il bonus che riceverà il vincitore. Se si tratta dell'ultima partita della campagna, magari lo sconfitto potrebbe pagare al vincitore qualcosa da bere; sicuramente si potrebbe continuare l'avventura, magari creando alcuni bonus che avranno effetto ai Campi del Pelennor!



Dunque è questa la campagna?

Una delle cose interessanti delle campagne, in particolare quelle create usando eventi tanto famosi come quelli di Guerra dell'Anello, è che ci sono decine di possibilità di organizzare battaglie divertenti. Ho scelto con cura cinque scenari (di cui tre già pubblicati e due inediti), basati su quelli che ritengo i momenti cruciali del conflitto tra Rohan e Isengard. Non c'è tuttavia motivo di fermarsi qui. Il supplemento di viaggio Le Due Torri e il regolamento di Guerra dell'Anello contengono molto di più, e nulla ti impedisce di combinarli. Se si riuscisse a trarre in salvo Théoden in un certo lasso di tempo, magari potrebbe sopravvivere e combattere al Fosso di Helm; se Éomer non fosse stato tanto abile da spazzare via gli Uruk-hai di Uglúk, che fine avrebbero fatto Merry e Pipino?

Speriamo che questo articolo ti ispiri a calarti nell'universo del Signore degli Anelli e ricreare le tue scene preferite, collegandole in una campagna: potresti basare le battaglie sulle avventure della Compagnia dell'Anello, o continuare gli scenari descritti finora fino a Minas Tirith e oltre!

Dato che abbiamo scritto assieme questo articolo, ho scambiato idee e provato gli scenari assieme a Nick Bayton e Duncan Rhodes, due degli hobbisti dello Studio. L'idea di una campagna li ha entusiasmati talmente tanto che hanno persino iniziato a creare le forze per giocare gli scenari: tieni d'occhio i prossimi due numeri di White Dwarf per vedere come se la cavano nei Laboratori dell'Armata.

“...troveremo
pace solo
quando
tu e i tuoi
soccomberete”

*Théoden
a Saruman,
Le Due Torri*