

Il Sito dell'Anello

Presenta

GUERRA DELL'ANELLO

APPENDICE "A"



La seguente espansione aggiunge nuovi profili alle fazioni già presenti in *Il Signore degli Anelli – Guerra dell'Anello*, gioco edito da Games-Workshop. Noi de *Il Sito dell'Anello* (www.sitodellanello.com) vogliamo con questi profili dare la possibilità a tutti i giocatori di poter schierare le miniature uscite dopo la pubblicazione del regolamento e del supplemento *Schiere da Battaglia*. Questa appendice riguarda i profili de *Il Signore degli Anelli* che non hanno trovato posto nelle precedenti pubblicazioni.

Lo STAFF de *Il Sito dell'Anello*

GONDOR E ARNOR

CAVALIERE DELLA TORRE BIANCA 35 punti

Opzione comando
Compagnia comando

	Razza	Tipo	Mo	M	Fo	D	A	Re	C	P
Cavaliere della Torre Bianca	Uomo	Fanteria/Cavalleria	-	5/-	-	-	-	2	4	1

Opzione comando

Il Cavaliere della Torre Bianca può essere scelto come opzione per la compagnia comando delle seguenti formazioni:

- Guerrieri di Minas Tirith
- Cavalieri di Minas Tirith
- Guardie della Cittadella

Regole speciali

Disciplina ferrea.

Disciplina ferrea. Una formazione che contiene un Cavaliere della Torre Bianca ottiene la regola speciale Intrepidi.



I REAMI DI ROHAN

CACCIATORE DEL RE 35 punti

Opzione comando
Compagnia comando

	Razza	Tipo	Mo	M	Fo	D	A	Re	C	P
Cacciatore del Re	Uomo	Fanteria/Cavalleria	-	4/-	-	-	-	2	4	1

Opzione comando

Il Cacciatore del Re può essere scelto come opzione per la compagnia comando delle seguenti formazioni:

- Eored di Cavalieri di Rohan
- Arcieri Giurati
- Eored di Staffette

Regole speciali

Mira infallibile.

Mira infallibile. Una formazione che contiene un Cacciatore del Re considera il suo Bonus Accuratezza migliore di 1.



I REGNI DIMENTICATI

GANDALF IL GRIGIO CON CARRETTO 250 punti

Formazione Leggendaria

Modello singolo

	Razza	Tipo	Mo	M	Fo	D	A	Re	C	P
Gandalf il Grigio con Carretto	Spirito	Mostro	8	5/3+	4	6	4	2	6	3

Equipaggiamento

Gandalf il Grigio con Carretto ha un bastone (arma a una mano).

Magia

Gandalf il Grigio con Carretto conosce tutti gli Incantesimi di Sgomento e Comando, inoltre è il solo ad avere il potere magico "Luce Accecante". Possiede un livello di Abilità pari a 3.

Luce Accecante (Concentrazione 5). Gandalf proietta un raggio di abbagliante luce bianca contro una formazione nemica entro 18". Il bersaglio deve effettuare immediatamente un test di Coraggio: se lo supera tutte le compagnie incluse nella formazione vengono ridotte a Maestria 0 per il resto del turno, se lo fallisce la formazione arretra di ulteriori D6". Una formazione di Spiriti colpita da Luce Accecante subirà anche D3 colpi automatici in aggiunta agli altri effetti.

Regole speciali

Cercavia (Maestro), Molto Difficile da Uccidere!, Fuochi d'Artificio, Terrore.

Fuochi d'Artificio. I Fuochi d'Artificio di Gandalf il Grigio sono un attacco da tiro con il seguente profilo:

	Gittata	Forza
Fuochi d'Artificio	12"	8



MORDOR

GRANDE BESTIA DI GORGOROTH 200 punti

Formazione Rara

Una compagnia comprende una Grande Bestia di Gorgoroth e 10 Guerrieri.

	Razza	Tipo	Mo	M	Fo	D	A	Re	C	P
Grande Bestia di Gorgoroth	Bestia di Gorgoroth	Mostro	-	4/-	7	7	*	2	3	-
Equipaggio della Bestia	Orco	-	-	3/5+	-	-	9	-	-	-

Equipaggiamento

La Grande Bestia di Gorgoroth non necessita di equipaggiamento. L'equipaggio ha armi a una mano e archi.

Regole speciali

Calpestanto!, Carica della Grande Bestia, Incredibilmente Difficile da Uccidere, L'equipaggio, Terrore, *Calpesta e Maciulla!

Calpestanto! La Grande Bestia di Gorgoroth è una bestia che può calpestare i nemici a terra. La Bestia si muove di 2D6" nella fase di Movimento. Punta il modello nella direzione nella quale spostarlo e poi tira i dadi per stabilire la distanza di movimento. Deve muoversi in linea retta dell'intera distanza ottenuta con i dadi, a meno che non incontri un terreno accidentato, difendibile o intransitabile, il bordo del tavolo, un'altra Grande Bestia di Gorgoroth o un Mumak, nel qual caso si fermerà e subirà D3 colpi automatici. L'unica eccezione è se la Bestia arriva come rinforzo; in questo caso si ferma ad 1" di distanza dalle altre formazioni. Nelle fasi seguenti calpesterà normalmente.

Quando si muove, La Bestia calpesta sia formazioni amiche che nemiche. Ogni formazione attraversata dalla Bestia subisce D3 colpi a Forza 7 per ogni compagnia su cui è passata. Se la Bestia termina il movimento sopra ad una formazione, allora essa deve tentare di spostarsi, oltre a subire gli effetti appena descritti. La formazione deve eseguire un movimento di ripiegamento ed ogni compagnia che non riesce a spostarsi da sotto la basetta della Bestia viene gettata a terra e distrutta! Questo movimento di ripiegamento può essere effettuato anche se la formazione si è già mossa o ha già ripiegato in questo turno. Nota che le formazioni che sono costrette a ripiegare in questo modo non sono scompagnate a meno che non lo fossero già prima che la Bestia le calpestasse!

Carica della Grande Bestia. La Bestia segue le normali regole dei mostri che caricano, con le seguenti eccezioni. A meno che la carica non venga bloccata o non riesca a raggiungere il nemico, la Bestia si volta in direzione del nemico e poi si muove in linea retta. Una Grande Bestia che carica non calpesterà il nemico, ma si fermerà quando lo raggiunge in modo da attaccarlo con la sua grossa mole. Nota che le unità amiche saranno calpestate come descritto prima, quindi fai attenzione a non lasciarle sul suo tragitto!

Incredibilmente Difficile da Uccidere! La Grande Bestia è un nemico terribile, troppo potente per essere ucciso con un colpo solo. Usa la regola speciale Difficile da Uccidere!, ma con la seguente tabella:

1-3	Un membro dell'equipaggio viene ucciso, ma a parte questo, la Grande Bestia è illesa.
4-7	Un membro dell'equipaggio viene ucciso e la Grande Bestia guadagna un segnalino ferita (usa una moneta o un altro segnalino adatto).
8-11	Due membri dell'equipaggio vengono uccisi e la Grande Bestia guadagna due segnalini ferita.
12-14	Tre membri dell'equipaggio vengono uccisi e la Grande Bestia guadagna tre segnalini ferita.
15+	La Grande Bestia viene uccisa sul colpo. Rimuovila come perdita assieme a tutti i membri dell'equipaggio sopravvissuti.

Se ottiene un 6 naturale su questa tabella, l'attaccante può tirare immediatamente ancora e applicare i risultati ottenuti.

L'equipaggio. L'equipaggio della Grande Bestia può tirare nella fase di Tiro. Il numero di attacchi che effettua è uguale al numero di membri dell'equipaggio, diviso 2 e arrotondato per eccesso. L'equipaggio può tirare ad un bersaglio fintanto che quest'ultimo si trovi entro la gittata e possa essere visto da uno dei membri dell'equipaggio, anche se la Bestia si è mossa. Il tiro non impedisce alla Bestia di caricare. L'equipaggio non combatte mai nella fase di Combattimento.

***Calpesta e Maciulla!** Nella fase di Combattimento tutte le formazioni con le quali sta combattendo la Bestia subiscono D3 colpi per ogni compagnia che contengono a Forza 8 contro i nemici caricati dalla Bestia e a Forza 6 contro quelli che l'hanno caricata. Non si applicano modificatori al combattimento a questi tiri di dado.



LE MONTAGNE NEBBIOSE

WARG PREDATORE 40 punti per compagnia

Formazione Rara

Da una a sei compagnie

	Razza	Tipo	Mo	M	Fo	D	A	Re	C	P
Warg Predatore	Goblin	Cavalleria	10	3/5+	4	4(5)	3	2	2	-

Equipaggiamento

Ciascuna compagnia ha armi a una mano, scudi e archi.

Regole speciali

Cacciatori, Cavalieri abili, L'orda comanda, Terrore.



ABITATORE DELL'OSCURITÀ 70 punti

Formazione Rara

Modello singolo

	Razza	Tipo	Mo	M	Fo	D	A	Re	C	P
Abitatore dell'Oscurità	Spirito	Mostro	10	7/-	5	5	3	2	5	-

Equipaggiamento

Zanne e artigli.

Regole speciali

Cacciatore, Difficile da Uccidere!, Terrore.



L'OSSERVATORE NELL'ACQUA 350 punti

Formazione Leggendaria

Modello singolo

	Razza	Tipo	Mo	M	Fo	D	A	Re	C	P
L'Osservatore nell'Acqua	Kraken	Mostro	6	7/3+	7	7	8	2	4	3

Equipaggiamento

Zanne e tentacoli.

Regole speciali

Estremamente Difficile da Uccidere!, Nuotatore, Tentacoli, Terrore.

Estremamente Difficile da Uccidere! L'Osservatore nell'Acqua è un nemico terribile, troppo potente per essere ucciso con un singolo colpo. Egli usa la regola speciale Difficile da Uccidere!, ma con la seguente tabella:

1-3	Nessun effetto. Il colpo va a segno, ma l'Osservatore non sembra notare la ferita.
4-7	Colpo superficiale. L'attacco penetra a fondo nella carne dell'Osservatore, il quale guadagna un segnalino ferita (usa una moneta o un altro segnalino adatto per rappresentarla).
8-11	Colpo debilitante. Il colpo infligge un danno terribile. L'Osservatore guadagna due segnalini ferita.
12-14	Ferita devastante. Il colpo infligge un danno terribile. L'Osservatore guadagna tre segnalini ferita.
15+	Colpo mortale. L'Osservatore viene ucciso sul posto. Rimuovilo dalla partita.

Se si ottiene un 6 naturale sulla tabella, l'attaccante tira immediatamente ancora e applica entrambi i risultati.

Nuotatore. L'Osservatore nell'Acqua ignora tutte le penalità date dal muoversi in terreni acquosi e gli consente di entrare anche in terreni acquosi considerati intransitabili.

Tentacoli. I Tentacoli dell'Osservatore nell'Acqua sono un attacco da tiro con il seguente profilo:

	Gittata	Forza
Tentacolo	6"	6



I VELENOSI DI ASHRAK 120 punti + 20 punti per compagnia

Formazione Leggendaria
Da una a quattro compagnie

	Razza	Tipo	Mo	M	Fo	D	A	Re	C	P
Goblin Guerriero	Goblin	Fanteria	8	2/5+	3	3(5)	8	1	2	-
Ashrak	Goblin	Fanteria	-	3/-	-	-	-	2	3	3

Equipaggiamento

Ciascuna compagnia ha armature, armi a una mano e scudi.

Comando

La prima compagnia acquistata è automaticamente la compagnia comando; Ashrak è incluso nel costo di base.

Magia

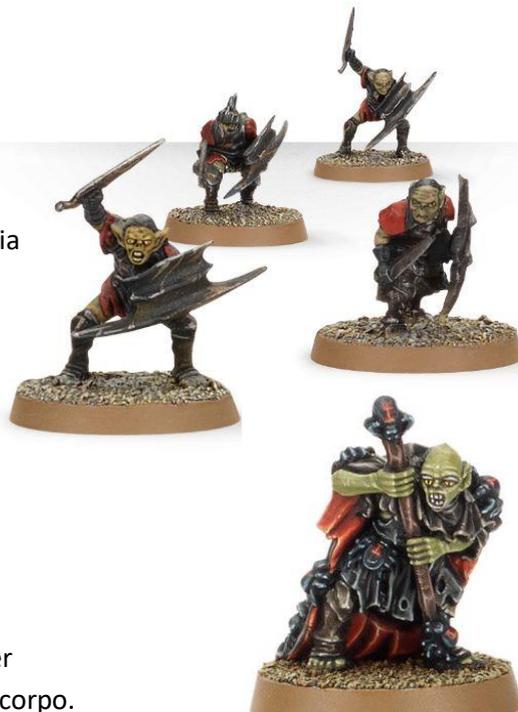
Ashrak conosce tutti gli Incantesimi della Rovina.

Ha un livello di Abilità di 2.

Regole speciali

Cacciatori, Cercavia (Maestri), L'orda comanda, Velenosi!

Velenosi! La formazione dei Velenosi di Ashrak ripetono i tiri per colpire falliti che hanno ottenuto "1" con gli attacchi in corpo a corpo.



GROBLOG 50 punti

Eroe Epico
Modello singolo

	Razza	Tipo	Mo	M	Fo	D	A	Re	C	P
Groblog	Goblin	Eroe	-	3/-	-	-	-	2	4	3

Azioni Epiche

- Attacco Epico
- Codardia Epico

Codardia Epica. Groblog può dichiarare la Codardia Epica all'inizio di qualunque fase di Combattimento. Egli può muoversi immediatamente in una formazione amica entro 12", ammesso che tale formazione non sia coinvolta in combattimento.

Regole speciali

Corona di Mithril.

Corona di Mithril. Se la formazione di Groblog effettua con successo una carica, incutono Terrore fino alla fine del turno.

