

Bonus Eserciti Addizionali

Vi presentiamo qui tutti i Bonus esercito per tutte le liste degli eserciti che non si trovano in *The Hobbit: Motion Picture Trilogy™ There and Back Again*.

Alcune liste sono molto più limitate di quelle che si trovano nei supplementi attuali, perciò abbiamo fornito anche una lista di modelli che possono essere inclusi in ogni esercito. Alcune di queste saranno diverse: preparatevi dunque a un paio di sorprese!

Ricordate che potete ottenere il Bonus esercito solo se TUTTI i modelli del vostro contingente fanno parte della stessa lista.

La Compagnia dell'Anello

Questo esercito può includere: Frodo Baggins; Samwise Gamgee; Meriadoc Brandybuck; Peregrino Tuc; Gandalf il Grigio; Aragorn – Grampasso; Legolas; Gimli, figlio di Glóin; Boromir di Gondor; Bill il Pony e Sméagol.

Regole aggiuntive

A differenza delle altre normali bande da guerra, una banda da guerra della Compagnia dell'Anello può essere costituita interamente da Eroi. In aggiunta, se nella banda da guerra della Compagnia è presente Samwise Gamgee, può essere inserito Bill il Pony.

Bonus esercito

“Hai la mia spada” – Finché Frodo è vivo sul tavolo di gioco (o se esce dal tavolo, negli scenari che lo prevedono), tutti i modelli dell'esercito della Compagnia ottengono la regola speciale 'Impavido'. Inoltre, La Compagnia non viene mai considerata in Rotta se Frodo è vivo e sul tavolo di gioco (o se esce dal tavolo, negli scenari che lo prevedono).

La Contea

Questo esercito può includere: Frodo dalle Nove Dita; Samwise l'Impavido; Meriadoc, Capitano della Contea; Peregrino, Capitano della Contea; Paladino Tuc; Fattore Maggot; Lobelia Sackville-Baggins; Fredegario Bolgeri; Gandalf il Grigio; Dúnedain; Bilbo Baggins; Brandobras Tuc; Hobbit Miliziani; Hobbit Arcieri e Hobbit Sceriffi.

Bonus esercito

“Paura! Fuoco! Nemici!” – Se il tuo esercito include Meriadoc, Capitano della Contea e Peregrino, Capitano della Contea, puoi promuovere un qualsiasi numero di modelli a Brandybuck da Battaglia e a Cacciatori Tuc (vedi il supplemento *I Popoli Liberi*), oltre ai modelli nelle loro rispettive bande da guerra.



I Raminghi del Nord

Questo esercito può includere: Arathorn; Aragorn – Grampasso; Halbarad Dúnadan; Dúnedain; Raminghi del Nord e Raminghi di Arnor.

Bonus esercito

“È uno dei raminghi. È gente pericolosa quella” – Una forza che contiene modelli scelti esclusivamente dalla lista dell’esercito dei Raminghi del Nord può avere il 100% dei modelli equipaggiati con arco, anche se così facendo si supera il limite massimo di archi consentiti. I Raminghi del Nord e i Dúnedain possono condurre bande da guerra di massimo 6 modelli.

Númenor

Questo esercito può includere: Elendil, Alto Re di Gondor e Arnor; Isildur; Numenoreani Capitani e Numenoreani Guerrieri.

Bonus esercito

“Uno a uno i paesi liberi della Terra-di-Mezzo caddero sotto il potere dell’Anello, ma alcuni opposero resistenza” – I modelli scelti dalla lista dell’esercito di Númenor aumentano il proprio valore di Coraggio di 1.

Minas Tirith

Questo esercito può includere: Aragorn, Re Elessar; Gandalf il Bianco; Denethor, Sovrintendente di Gondor; Boromir, Capitano della Torre Bianca; Faramir, Capitano di Gondor; Peregrino Tuc, Guardia della Cittadella; Beregon; Madril, Capitano dell’Ithilien; Damrod, Ramingo dell’Ithilien; Cirion, Luogotenente di Amon Barad; Cavalieri della Torre Bianca; Capitani di Minas Tirith; Re degli Uomini; Guerrieri di Minas Tirith; Cavalieri di Minas Tirith; Raminghi di Gondor; Guardie della Cittadella; Guardie del Cortile della Fontana; Veterani di Osgiliath; Trabocchi Grido di Battaglia di Gondor e Baliste Vendicatrici di Gondor.

Bonus esercito

“Siete soldati di Gondor. Qualsiasi cosa oltrepassi quel cancello, non cederete terreno!” – I modelli scelti dalla lista dell’esercito di Minas Tirith aumentano il loro valore di Coraggio di 1.



I Feudi

Questo esercito può includere: Principe Imrahil di Dol Amroth; Forlong il Grasso; Angbor l'Impavido; Duinhir; Capitani di Dol Amroth; Cavalieri di Dol Amroth; Armigeri di Dol Amroth; Fanti con ascia di Lossarnach; Uomini del Clan di Lamedon e Arcieri della Valle Radicenera.

Bonus esercito

Per la Città Bianca! – Tutti i modelli scelti dalla lista dell'esercito dei Feudi ottengono la regola speciale 'Dol Amroth per Gondor!' (vedi il profilo del Cavaliere di Dol Amroth nel supplemento *I Regni degli Uomini*).

I Morti di Dunclivo

Questo esercito può includere: Re dei Morti; Guerrieri dei Morti e Cavalieri dei Morti.

Bonus esercito

"I Morti non consentono ai vivi di passare" – Il Re dei Morti ottiene la regola speciale 'Messaggero del Male'. In aggiunta, le bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito dei Morti di Dunclivo che contengono 8-12 modelli non necessitano di un Eroe a guidarle. Al suo posto, uno dei Guerrieri della banda da guerra può assumere il ruolo di capitano della banda da guerra ai fini dello schieramento.

Arnor

Questo esercito può includere: Arvedui, Ultimo Re di Arnor; Malbeth il Veggente; Capitani di Arnor; Guerrieri di Arnor; Raminghi di Arnor e Hobbit Arcieri.

Bonus esercito

"Protegete il Re!" – I modelli scelti dalla lista dell'esercito di Arnor che si trovano entro 6" da Arvedui, Ultimo Re di Arnor passano automaticamente i test di Coraggio.

Rohan

Questo esercito può includere: Théoden, Re di Rohan; Théodred, Erede di Rohan; Éomer, Maresciallo del Riddermark; Éowyn, Scudiera di Rohan; Meriadoc, Cavaliere del Mark; Erkenbrand, Capitano di Rohan; Gamling, Capitano di Rohan; Hama, Capitano di Rohan; Grimbald di Grimslade; Eorl il Giovane; Capitani di Rohan; Cacciatori del Re; Guerrieri di Rohan; Cavalieri di Rohan; Guardie Reali di Rohan; Staffette di Rohan e Figli di Eorl.



Regole aggiuntive

I Cavalieri di Rohan nelle bande da guerra scelte dalla lista dell'esercito di Rohan non contano ai fini del limite di archi nella tua forza.

Bonus esercito

"Galoppate verso la rovina e la fine del mondo!" – I modelli a cavallo scelti dalla lista dell'esercito di Rohan ottengono +1 alla Forza nei turni in cui hanno caricato.

Uomini Selvaggi di Drúadan

Questo esercito può includere: Ghân-buri-Ghân e Wose Guerrieri.

Bonus esercito

"Uomini selvaggi hanno lunghe orecchie e lunghi occhi; conoscono tutti i sentieri" – I modelli scelti dalla lista dell'esercito degli Uomini Selvaggi di Drúadan ottengono la regola speciale 'Abitanti delle Montagne'. In aggiunta, i modelli nemici non ottengono nessun beneficio dalla regola speciale 'Cacciatori nell'Ombra' (o da qualsiasi regola speciale che preveda effetti simili) contro i modelli scelti dalla lista di questo esercito. Inoltre, le bande da guerra scelte dalla lista di questo esercito che contengono 9-12 modelli non necessitano di un Eroe a guidarle. In questo caso, ai fini dello schieramento, può essere nominato un singolo Guerriero della banda da guerra che assuma il ruolo di capitano.

Granburrone

Questo esercito può includere: Gil-galad; Elrond; Glorfindel, Signore dell'Ovest; Erestor; Elladan ed Elrohir; Arwen; Lindir di Granburrone; Círdan; Gildor Inglorion; Bilbo Baggins; Alti Elfi Capitani; Alti Elfi Invocatempesta; Cavalieri di Granburrone Capitani; Alti Elfi Guerrieri e Cavalieri di Granburrone.

Bonus esercito

"Tangado haid, leithio i philinn!" – Se entro 6" dal leader dell'esercito, i modelli scelti dalla lista dell'esercito di Granburrone possono ripetere i tiri falliti per Colpire fatti con armi a distanza nei turni in cui non si sono mossi.



Lothlórien

Questo esercito può includere: Galadriel; Celeborn; Haldir; Rúmil; Galadhrim Capitani; Elfi Silvani Capitani; Galadhrim Invocatempesta; Galadhrim Guerrieri; Galadhrim Cavalieri; Guardie della Corte dei Galadhrim; Elfi Silvani Guerrieri ed Elfi Silvani Sentinelle.

Bonus esercito

“Dicono che una grande maga vive in questi boschi” – I modelli scelti da lista dell’esercito di Lothlórien ottengono la regola speciale ‘Resistente alla Magia’.

Fangorn

Questo esercito può includere: Barbalbero ed Ent.

Bonus esercito

“Non essere frettoloso!” – Gli Ent scelti dalla lista dell’esercito di Fangorn ottengono la regola speciale ‘Impavido’. In aggiunta, sono completamente immuni a ogni Potere Magico o regola speciale che impedirebbe loro di muoversi normalmente o che li farebbe muovere contro la loro volontà (con l’eccezione che riceveranno comunque il Colpo da una *Folata Magica*, senza subirne però gli altri effetti). Sono inoltre immuni agli effetti dei Poteri Magici *Ira della Natura* e *Ira del Bruinen*.

Le Montagne Nebbiose

Questo esercito può includere: Gwaihir e Grandi Aquile.

Bonus esercito

“Arrivano le Aquile!” – I modelli scelti dalla lista dell’esercito delle Montagne Nebbiose ottengono l’Attacco extra e Buttare a Terra quando caricano, esattamente come fossero modelli di cavalleria. In aggiunta, i modelli scelti dalla lista di questo esercito ottengono un bonus di +1 alla Forza nel turno in cui hanno caricato.

Il Regno di Khazad-dûm

Questo esercito può includere: Durin, Re di Khazad-dûm; Mardin; Balin, figlio di Fundin; Flói Manodipietra; Nani Re; Campioni del Re; Nani Capitani; Portatori dello Scudo; Nani Guerrieri; Guardie di Khazâd; Guardie di Ferro; Nani Esploratori; Squadre di Nani Guardie delle Cripte e Baliste dei Nani.

Bonus esercito

“La ricchezza di Moria non era nell’oro o nei gioielli, ma nel mithril” – I modelli scelti dalla lista dell’esercito del Regno di Khazad-dûm possono ripetere i tiri per Ferire falliti pari a 1 quando combattono in corpo a corpo.

Compagnia di Thorin

Questo esercito può includere: Thorin Scudodiquercia; Balin il Nano; Dwalin il Nano; Kili il Nano; Fili il Nano; Bifur il Nano; Bofur il Nano; Bombur il Nano; Ori il Nano; Nori il Nano; Dori il Nano; Oin il Nano; Gloin il Nano; Bilbo Baggins e Gandalf il Grigio.

Regole aggiuntive

A differenza delle altre normali bande da guerra, una banda da guerra della Compagnia di Thorin può essere composta interamente da Eroi e può inoltre superare il limite massimo di 12 modelli previsto per una banda da guerra.

Bonus esercito

“Preferirei ciascuno di questi Nani piuttosto che un intero esercito delle Colline Ferrose. Perché quando li ho chiamati, hanno risposto” – I modelli scelti dalla lista dell’esercito della Compagnia di Thorin possono ripetere i tiri per Ferire falliti pari a 1 se si trovano entro 3” da Thorin Scudodiquercia.

Barad-dûr

Questo esercito può includere: Sauron, l’Oscuro Signore; Re degli Stregoni di Angmar; Spettri dell’Anello; Shelob; Orchi Capitani; Orchi Sciamani; Orchi Schiavisti; Orchi Tamburini; Númenoreani Neri Marescialli; Troll di Mordor Capitani; Orchi Guerrieri; Orchi Battitori; Cavalcawarg; Númenoreani Neri; Cavalieri di Morgul; Troll di Mordor; Archi d’Assedio di Mordor e Catapulte da Guerra di Mordor.

Bonus esercito

“Il potere dell’Anello non poteva essere sopraffatto” – I guerrieri scelti dalla lista dell’esercito di Barad-dûr ottengono un bonus di +1 ai tiri per Ferire quando tirano per Ferire i modelli nemici in inferiorità numerica durante un combattimento.

Angmar

Questo esercito può includere: Re degli Stregoni di Angmar; Il Corrotto; Il Dwimmerlaik; Gûlavhar, Terrore di Arnor; Buhrdûr, Capo dei Troll di Collina; Fantasmi; Fantasmi dei Tumuli; Orchi di Angmar Capitani; Orchi di Angmar Sciamani; Capo dei Warg Selvaggi¹; Orchi di Angmar Guerrieri; Cavalcawarg di Angmar; Warg Selvaggi¹; Troll di Caverna e Spettri.

Bonus esercito

“Se quel Regno malvagio dovesse sorgere di nuovo, Granburrone, Lórien, la Contea, la stessa Gondor cadrebbero” – Gli Orchi di Angmar entro 3” da un Eroe di tipo Spirito ottengono la regola speciale ‘Terrore’.

¹ I Warg Selvaggi non sono presenti nella lista originale, ma è stata una mera dimenticanza degli autori.

Mordor

Questo esercito può includere: Re degli Stregoni di Angmar; Khamûl l'Esterling; Il Maresciallo Oscuro; L'Immortale; Il Signore delle Ombre; Il Corrotto; Il Cavaliere di Umbar; Il Traditore; Il Dwimmerlaik; Spettri dell'Anello; Shelob; Gothmog, Luogotenente di Morgul; La Bocca di Sauron; Shagrat, Capoguerra di Cirith Ungol; Shagrat, Capitano di Cirith Ungol; Gorbag, Orco Capitano; Grishnákh, Orco Capitano; Kardûsh il Piromane; Orchi Capitani; Orchi Sciamani; Orchi Schiavisti; Orchi Tamburini; Orchi del Morannon Capitani; Capitani della Guardia Nera; Tamburino della Guardia Nera; Númenoreani Neri Marescialli; Uruk-hai di Mordor Capitani; Troll di Mordor Capitani; Orchi Guerrieri; Orchi Battitori; Cavalcawarg; Cacciatori Morgul; Orchi del Morannon; Guardie Nere di Barad-dûr; Númenoreani Neri; Cavalieri di Morgul; Uruk-hai di Mordor; Grandi Bestie del Gorgoroth; Troll di Mordor; Archi d'Assedio di Mordor e Catapulte da Guerra di Mordor.

Bonus esercito

"Il nostro nemico è pronto. Tutte le sue forze radunate" – Se hai più modelli sul tavolo di gioco rispetto al tuo avversario, i guerrieri scelti dalla lista dell'esercito di Mordor ottengono +1 al Coraggio e possono ripetere i tiri per Ferire falliti pari a 1.

Moria

Questo esercito può includere: Balrog; Durbûrz, il Re Goblin di Moria; Grôblog; Drûzhag, l'Evocabestie; Ashrâk; Goblin di Moria Capitani; Goblin di Moria Sciamani; Scudineri di Gundabad Capitani; Scudineri di Gundabad Sciamani; Dragoni; Draghi di Caverna; L'Osservatore nell'Acqua; Goblin di Moria Guerrieri; Tamburi dei Goblin di Moria; Scudineri di Moria; Tamburi degli Scudineri di Gundabad; Warg Predatori; Goblin di Moria Predatori; Sciami di Pipistrelli; Troll di Caverna e Abitatori dell'Oscurità.

Bonus esercito

"Non possiamo uscire... Stanno arrivando" – I Goblin di Moria alleati che sono coinvolti in un combattimento dove il loro avversario è intrappolato ricevono un bonus di +1 al loro valore di Maestria.

Isengard

Questo esercito può includere: Saruman; Grima Vermilinguo; Lurtz; Uglúk; Sharku; Vraskû; Mauhúr; Thrydan Wolfsbane; Uruk-hai Capitani; Uruk-hai Sciamani; Uruk-hai Tamburini; Orchi Capitani; Dunlandiani Capitani; Uruk-hai Esploratori; Uruk-hai Guerrieri; Uruk-hai Bellicosi; Uruk-hai Selvaggi; Troll di Isengard; Dunlandiani Guerrieri; Uomini Selvaggi del Dunland; Cavalcawarg; Orchi Guerrieri; Baliste d'Assalto di Isengard; Squadre da demolizione Uruk-hai.



Bonus esercito

“Non conoscete dolore! Non conoscete paura!” – I modelli scelti dalla lista dell’esercito di Isengard non devono superare test di coraggio per la Rotta fintanto che almeno il 66% dei modelli non sia stato rimosso dal tavolo di gioco come perdita.

Gli Esterling

Questo esercito può includere: Khamûl l’Esterling; Amdûr, Signore delle Lame; Esterling Cavalieri Dragoni; Esterling Capitani; Esterling Sacerdoti Guerrieri; Esterling Guerrieri e Esterling Catafratti.

Bonus esercito

“Non sarò risparmiato nessuno...” – I modelli Esterling ricevono un bonus di +1 al Coraggio quando la loro forza è in Rotta. In aggiunta, negli scenari dove è richiesto tirare un dado per decidere quando termina la partita, finché sul campo di battaglia si trova almeno un Esterling Eroe vivo, i giocatori che controllano gli Esterling possono far ripetere il tiro di dado, nel caso lo scenario dovesse terminare prima di quanto desiderino.

Variag del Khand

Questo esercito può includere: Re del Khand; Capitani del Khand; Guerrieri del Khand; Cavalieri del Khand e Auriga del Khand.

Bonus esercito

Le armate del Khand – Un esercito del Khand può avere il 100% dei suoi guerrieri equipaggiati con arco.

L’Orda del Serpente

Questo esercito può includere: Suladân, il Lord Serpente; Il Traditore; Il Re d’Oro di Abrakhân; Hâsharin; Re Haradrim; Haradrim Capitani; Haradrim Schiavisti; Mûmak da Guerra dell’Harad; Haradrim Guerrieri; Predoni Haradrim; Guardie del Serpente; Cavalieri del Serpente; Guardiani di Kârna e Guardie Mercenarie di Abrakhân.

Bonus esercito

Il pungiglione dello scorpione – Un esercito Haradrim ha un limite di archi del 50%, anziché del consueto 33%. In aggiunta, tutti i Guerrieri e Predoni Haradrim possono ripetere i tiri per Ferire pari a 1 fatti sia con attacchi a distanza che ravvicinati.



Lontano Harad

Questo esercito può includere: Re Mahûd; Capotribù Mahûd; Mûmak da Guerra dell'Harad; Mahûd Guerrieri; Mahûd Predoni e Mezzi Troll.

Bonus esercito

Orgoglio Guerriero – I Mahûd Guerrieri entro 6" da un Mahûd Eroe alleato che sia ingaggiato in combattimento passano automaticamente tutti i test di Coraggio che devono sostenere.

Corsari di Umbar

Questo esercito può includere: Dalamyr, Ammiraglio di Umbar; Il Cavaliere di Umbar; Corsari Capitani; Corsari Nostromi; Númenoreani Neri Marescialli; Corsari di Umbar; Corsari Predoni; Corsari Balestrieri e Númenoreani Neri.

Bonus esercito

"I Corsari ci assalgono! È l'ultimo colpo del destino!" – I modelli Corsari ottengono la regola speciale 'Infame'.

I Furfanti di Sharkey

Questo esercito può includere: Sharkey, Verme e Ruffiani.

Bonus esercito

"Tu fai quello che dice Sharkey" – Il tiro 'Resistere!' di Sharkey copre l'intero campo di battaglia. In aggiunta, una forza che contiene modelli scelti esclusivamente dalla lista dell'esercito dei Furfanti di Sharkey può includere bande da guerra di 10-12 Ruffiani senza che questi necessitino di un Eroe a guidarle. In tal caso, ai fini dello schieramento, nomina un singolo modello della banda da guerra che assuma il ruolo di capitano.

Città dei Goblin

Questo esercito può includere: Re Goblin; Grinnah; Goblin Scriba; Gollum; Goblin Capitani; Goblin Mercenari Capitani; Goblin Guerrieri; Goblin Mercenari e Troll Catapulta.

Bonus esercito

"Giù in profondità è degli Orchi la città" – Ciascun Goblin Eroe può aumentare il limite massimo dei modelli della propria banda da guerra di 6 modelli.



I Troll

Composizione dell'esercito: Bill il Troll; Berto il Troll e Tom il Troll.

Bonus esercito

“Tienigli le dita dei piedi sul fuoco, fallo cantare!” – Puoi includere il Falò nel tuo esercito senza doverlo pagare in punti. Inoltre, i tre Troll considerano il Falò come uno standardo, oltre a tutti gli altri effetti che garantisce di consueto.

Solo per questo evento [Throne of Skulls: The War of the Ring, *ndt*], se includi tutti e tre i Troll, puoi ancora usufruire del loro Bonus esercito fintanto che il tuo contingente contenga modelli scelti esclusivamente dalle liste dei seguenti eserciti: Cacciatori di Azog (*Azog's Hunters*), Abitatori Oscuri di Bosco Atro (*Dark Denizens of Mirkwood*), Poteri Oscuri di Dol Guldur (*Dark Powers of Dol Guldur*), Desolatore del Nord (*Desolator of the North*), Città dei Goblin (*Goblin-Town*), Moria.

