

THE LORD OF THE RINGS

L'Ombra di Dol Guldur

*Espansione non ufficiale per il gioco di battaglie strategiche del "Signore degli Anelli"
La presente espansione non è a fini di lucro*



By Martur & Katsuhiko JiNNai

SOMMARIO

Pag. 2 – L’Ombra di Dol Guldur

Pag. 3 – I Balchoth

Pag. 4 – Scenario 1 - Speranza spezzata

Pag. 6 – Scenario 2 – Attacco preventivo

Pag. 8 – Scenario 3 – La rivolta

Pag. 10 – Scenario 4 – La tela del ragno

Pag. 12 – Scenario 5 – L’ascesa del Re

Pag. 14 - 17 – Profili dei nuovi modelli



L’OMBRA DI DOL GULDUR

La presente espansione si svolge nell’anno 2941 della Terza Era, durante la guerra tra il Bianco Consiglio ed il Negromante, ed è incentrata sull’ascesa di Pasha Nirgal, capace ed ambizioso Primo Capitano Balchoth del Casato Numeris, destinato con le sue gesta a diventare grande Re dei Balchoth.

Gli scenari presentati fanno parte di una campagna studiata in modo che l’esito di ogni scontro influenzi l’andamento di quelli successivi, cambiando le condizioni di vittoria, dei partecipanti e/o delle caratteristiche degli eroi.

Per trasporre in termini di gioco quanto sopra basta seguire le “note sulla campagna” presenti al fondo dell’introduzione di ogni scenario.

In questa espansione la fazione del male è rappresentata dai Balchoth (gli Esterling che risiedono presso Dol Guldur) del Casato Numeris. Negli scenari in cui sono presenti degli alleati è specificato il numero ed il tipo dei modelli. In alcuni casi detti alleati non sono propriamente appartenenti alla “fazione del male” ma in termini di gioco assumeranno temporaneamente tale ruolo e seguiranno tutte le regole specifiche per la fazione del male (come ad esempio tirare in mischia).

Analogamente a quanto detto sopra, ai fini della campagna la fazione del “Bene” è rappresentata dagli antagonisti del Casato Numeris (primi fra tutti i Balchoth del Casato Suren). Anche se detti modelli non sono propriamente della “fazione del bene” in termini di gioco assumeranno temporaneamente tale ruolo e seguiranno tutte le regole specifiche per la fazione del bene.

Per non generare confusione i Balchoth del Casato Suren vengono semplicemente identificati come Esterling. Negli scenari in cui sono presenti degli alleati è specificato il numero ed il tipo dei modelli.



I Balchoth sono una popolazione guerriera di Esterling che mantengono uno stato vassallo di Dol Guldur nel Rhovanion orientale e in seguito meridionale ove si stabilirono nel 2509 della Terza Era. Balchoth non era inizialmente il nome che essi stessi si attribuivano, ma così questo popolo venne chiamato a Gondor: una parola della lingua popolare formata dall'Ovestron *balc*, "orribile", e dal Sindarin *hoth*, "orda", applicata a popoli come gli Orchi.

Il Regno dei Balchoth è un diretto discendente dell'Impero dei Carrieri, una Satrapia staccatasi dalla madrepatria alla caduta di quest'ultima.

I Balchoth erano inizialmente seminomadi, e la loro difesa strategica si basava principalmente su "accampamenti fortificati di carri." Ma, dopo essere venuti a contatto con l'Ovest, soprattutto con il Rhovanion di cui ne occuparono una parte, essi adottarono lo stile di vita degli Uomini del Nord che avevano conquistato e abitazioni come quelle dei Dúnedain.

Essi conducono una vita dura poiché le loro terre, a causa della nefasta vicinanza con Dol Guldur, non sono particolarmente fertili, e quando cercano di conquistare più terra sono sistematicamente respinti entro i loro confini dai Popoli Liberi. Obbligati ad aggredire per sopravvivere, i Balchoth ebbero una serie di sovrani che adottarono una spietata politica di espansione. Essi trattano crudelmente i loro nemici vinti impalandoli e bruciandoli vivi. Con tali sistemi oppressero le popolazioni indigene del Rhovanion.

Majid Sanjar (Grande Re) Sargon I del Casato Varuta detto "Il Flagello" fece prigioniere diverse popolazioni del Rhovanion e fondò il Regno dei Balchoth, venne tuttavia sconfitto da Eorl il Giovane sul Campo di Celebrant. Il figlio Vassago, detto "Il supremo Oppressore", consolidò i domini del padre distruggendo i villaggi e le città ribelli e fondando la capitale: la città fortezza di Hel-Khezaghad. Nel 2545, durante una battaglia contro i Rohirrim, Vassago uccise Eorl il Giovane, vendicando la sconfitta subita dal padre.

All'epoca di Vassago i Balchoth erano armati in maniera rudimentale, e non avevano un gran numero di cavalli a loro disposizione per cavalcare, poiché usavano i cavalli principalmente per tirare i loro numerosi grandi carri, come facevano anche i Carrieri. In seguito, grazie alle riforme di Vassago, i Balchoth dovettero il loro successo alle imprese militari compiute da un esercito organizzato: tutti gli uomini dovevano fare il servizio militare; i soldati furono armati con picche e armature pesanti a scaglie derivate da quelle introdotte dai Carrieri e organizzati in disciplinate falangi e formazioni di Catafratti mentre i Carri Falcati venivano riservati ai condottieri. Tutto l'esercito combatteva secondo una tattica militare prestabilita che comprendeva azioni di ricognizione, manovre di accerchiamento e battaglie di assedio.

I Balchoth ebbero il massimo splendore durante la Guerra dell'Anello. Furono gli anni in cui dominarono la maggior parte del Rhovanion. Il 27 Marzo 3019 T.E. durante l'assedio finale di Erebor, i Balchoth videro spezzato il loro impeto quando le voci della caduta di Sauron li raggiunsero, creando sconcerto e confusione che minarono le loro disciplinate schiere, ciò consentì agli assediati di lanciare una controffensiva capace di sconfiggere e costringere alla ritirata il Nemico.

SOCIETÀ BALCHOTH

A differenza di altri popoli contadini senza re e senza esercito che impugnano le armi solo in caso di necessità, i soldati Balchoth sono una vera e propria casta sociale. Il dominio assoluto del Re-Sacerdote riuni diversi popoli Esterling sotto un'unica bandiera e la pace forzata, all'interno del regno, consentì lo sviluppo delle città e della loro civiltà.

Lo stato dei Balchoth è basato su un'aristocrazia guerriera che possiede la maggior parte delle terre. Il resto delle popolazioni sottomesse sono suddivise in Uomini liberi (Mercanti e artigiani) e Braccianti (Contadini, servitori e operai), questi ultimi conducono una vita misera, privi di ogni diritto.

Un'altra interessante caratteristica della loro società, estranea all'Ovest, sono le donne guerriere. Esse costituiscono un notevole "vantaggio casalingo" poiché, mentre i Balchoth di sesso maschile sono in battaglia, essi non lasciano comunque le loro dimore senza difesa: i giovani e gli anziani sono aiutati dalle donne più giovani, che presso questa popolazione vengono addestrate anch'esse a maneggiare le armi e combattono coraggiosamente per difendere le loro case e i loro figli.

Tutta la società Balchoth ruota attorno alla figura del Re-Sacerdote, sovrano assoluto che è padrone e governa su tutte le terre attraverso i suoi funzionari. Il Re-Sacerdote è anche figura religiosa, il "servo di Morgoth", la cui volontà è la volontà del dio. Lo scopo dei Re-Sacerdoti Balchoth è quello di creare un "impero universale" sottomettendo tutti i popoli al dio Morgoth. La guerra assume quindi una connotazione religiosa e, chiunque tenti di ribellarsi viene punito severamente, in quanto ha compiuto sacrilegio nei confronti degli dei.

LE CASTE DEI BALCHOTH

Questo sistema sociale è da sempre alla base della società Balchoth, tradizionalmente divisa in quattro grandi classi o caste, basate sulle professioni:

- Re-Sacerdote
- Prescelti: Clan dei Guerrieri, Clan dei Sacerdoti
- Uomini liberi: Mercanti, Artigiani
- Braccianti: contadini, servitori ed operai
- Per ultimi vengono gli schiavi, apparentemente hanno solo un prezzo di mercato.

Nei testi sacri dei Balchoth è indicato che tutte le caste derivano da Morgoth Bauglir, l'Oscuro Signore: i Re-Sacerdoti dalla bocca, i Prescelti dalle braccia, gli Uomini liberi dalle cosce e i braccianti dai piedi.

Esistono tre Casate principali all'interno dell'aristocrazia dei Balchoth: La Casata Suren, La Casata Varuta, La Casata Numeris. I Suren sono una influente casata che controlla parte del Clan dei Guerrieri. Essi nutrono un forte senso dell'onore e dovere che associano alle loro doti guerriere. Spesso coloro che guidano codesto casato sono nobili dame che non tollerano l'influenza esercitata dal Necromante sul Regno dei Balchoth.

I Varuta controllano quasi interamente il Clan dei Sacerdoti, sono i più fanatici seguaci del culto di Morgoth e sono legati a Khamul, il luogotenente di Dol Guldur.

I Numeris sono una casata la cui discendenza vanta numerosi Numenoreani neri. Essi controllano oltre la metà del Clan dei Guerrieri e cercano costantemente di assumere un ruolo dominante all'interno della società Balchoth.

Scenario 1 - Speranza spezzata

La guerra fra il Bianco Consiglio e il Necromante è imminente. Mentre le forze del Necromante preparano la loro offensiva contro gli Elfi Silvani di Re Thranduil, la Regina dei Balchoth, Nishta del Casato Suren, stanca della nefasta influenza secolare di Khamul e del Negromante, decide di incontrare segretamente una delegazione del reame di Gondor (fazione neutrale, poiché non coinvolta direttamente nel conflitto) con cui costruire un canale di comunicazione con i diffidenti Elfi Silvani.

Khamul, giunto a conoscenza di tale tradimento per bocca di un fedele servitore, incarica il giovane e ambizioso Capitano Balchoth del Casato Numeris, Pasha Nirgal, di interrompere con violenza le trattative e catturare la Regina...

Partecipanti

Bene

- Nishta, Regina Esterling
- Capitano Esterling con scudo
- 4 Esterling con arco
- 5 Esterling con scudo
- 3 Esterling con scudo e picca
- Delegato di Minas Tirith
- Capitano di Minas Tirith con scudo, lancia da cavaliere e cavallo
- 5 cavalieri di Minas Tirith con scudo
- 5 guerrieri di Minas Tirith con scudo

Male

- Pasha Nirgal
- Capitano orco con scudo
- Castellano di Dol Guldur
- 8 Balchoth con scudo
- 8 Balchoth con scudo e picca
- 7 orchi con lancia e scudo

Scontro a punti

Bene - 370 punti di modelli, massimo 2 eroi con non più di due ferite. I modelli devono essere divisi in due gruppi di uguale punteggio. Non più del 33% dei modelli può essere armato di arco e non più del 33% dei modelli può avere cavalcatura. Devono essere scelti due modelli dell'intera forza per prendere il posto della "Regina" e del "Delegato".

Male - 370 punti di modelli, massimo 3 eroi con non più di due ferite. Non più del 33% dei modelli può essere armato di arco. Nessun modello può avere cavalcatura.

Campo:

dimensioni 48" x 48", con al centro un forte esterling di frontiera. Entro 4" dal forte non ci sono elementi scenici, oltre detta misura si possono mettere alberi e colline basse.



Schieramento

Bene: il bene schiera per primo. Tutti i modelli Esterling della fazione del bene devono essere posti dentro il forte. Il compito degli Esterling è di difendere Nishta, pertanto non possono abbandonare il forte finché non lo può fare anche la Regina.

La fazione del bene di Minas Tirith non viene schierata all'inizio ma sarà disponibile successivamente. A partire dal terzo turno, tirando un dado all'inizio del turno del bene, i modelli di MT entrano da qualunque punto del bordo nord o sud (a scelta del giocatore che li controlla) del tavolo con un risultato di 5+ (non possono caricare il turno in cui entrano ma per il resto agiscono normalmente). Nel caso in cui non entrino al terzo turno, ad ogni turno successivo si aggiunge +1 al tiro di dado. Al sesto turno entrano automaticamente, non occorre tirare.

Male: tutti i modelli del male schierano entro 4" dal bordo est o ovest (a scelta del giocatore che li controlla). Un modello a piedi (non eroe) della forza deve essere posizionato dentro il forte esterling e svolge il ruolo dell'infiltrato.

Regole speciali

La Regina – vedere le regole della Regina Esterling nella sezione dei profili. Nishta non può abbandonare il forte finché non entrano in campo i rinforzi del Bene.

Infiltrato – il modello del male all'interno del forte non può essere caricato e/o ferito in alcun modo dai modelli del bene finché non tenta di aprire o distruggere il portone e/o carica o tira contro un modello del bene. Il bene all'inizio di ogni suo turno tira 1d6, con un risultato di 6 "scopre l'infiltrato" (anche se non ha fatto nessuna delle azioni precedenti) e di conseguenza può attaccarlo normalmente.

Il portone – difesa 8 punti demolizione 2 – l'infiltrato può aprire il portone dall'interno nella fase di combattimento se si trova a contatto di esso e non è impegnato in combattimento e/o ha tirato nella fase di tiro. Se in corrispondenza del portone si trova uno o più modelli del bene tirare 1d6, con un risultato di 1-2-3 vince il male e apre il portone, con 4-5-6 vince il bene e il portone resta chiuso. Una volta che il portone viene aperto non si può più richiudere (si considera che l'infiltrato abbia manomesso il sistema di chiusura).

Assaltare le mura del forte – per superare la palizzate del forte un modello deve superare un test di scalata nella fase di movimento. Uccidere un modello che difende lo steccato non permette al modello vincitore di saltare automaticamente dalla parte opposta come avviene normalmente per le barriere.

Obiettivi

Vittoria del bene – uccidere Pasha Nirgal ed evitare che la Regina degli Esterling venga catturata.

Vittoria del male – catturare la Regina Esterling ed eliminare la fazione esterling del bene.

La partita termina quando una delle due fazioni è ridotta al 25% o meno (fine turno – si considerano i modelli totali di ogni fazione).

Nel caso non si verifichi uno dei casi di vittoria la partita è un pareggio.

Scenario 2 - Attacco preventivo

La missione di Pasha Nirgal ha avuto successo. La Regina Nishta è stata fatta prigioniera e adesso si trova nel suo accampamento provvisorio, in attesa di condurla in un luogo più sicuro.

Durante la sera, Nirgal comprende che un tale ostaggio potrebbe garantire al suo casato l'egemonia sull'intero Regno dei Balchoth.

Pensieri oscuri attraversano la sua mente ed egli vede se stesso condurre il suo popolo verso la conquista del Rovhanion, facendo sua la corona del Majid Sanjar, il Grande Re, titolo rivestito unicamente dal primo sovrano dei Balchoth, un conquistatore.

Un imprevisto potrebbe tuttavia ostacolare le sue ambizioni: un gruppo in esplorazione degli Elfi Silvani si è spinto a Sud per raccogliere informazioni sui movimenti degli alleati di Dol Guldur. Essi incappano casualmente nell'accampamento di Nirgal e decidono di lanciare un attacco preventivo. Gli elfi ignorano la presenza della Regina Nishta all'interno dell'accampamento, tuttavia non esiteranno nel liberarla una volta che avranno compreso le ragioni della prigioniera.

Ciò vanificherebbe tutti gli sforzi di Nirgal...

Nota sulla campagna:

- nel caso la Regina non sia stata catturata nello scenario precedente ignorare la regola speciale "L'Ostaggio";
- nel caso Nirgal, nello scenario precedente sia stato ucciso, sarà considerato "gravemente ferito" e inizierà la partita con 0 fato.

Partecipanti

Bene

- Nishta, Regina Esterling
- Capitano degli elfi silvani
- 8 elfi silvani con lancia elfica
- 8 elfi silvani con lancia elfica e pugnali da lancio
- 8 elfi silvani con arco elfico

Male

- Pasha Nirgal con scudo e cavallo bardato
- Capitano orco con scudo
- 5 catafratti Balchoth
- 8 Balchoth con scudo
- 8 Balchoth con scudo e picca
- 7 orchi con lancia e scudo

Scontro a punti

Bene - 300 punti di modelli, massimo 1 eroe con non più di due ferite. Non più del 33% dei modelli può essere armato di arco e nessun modello può avere cavalcatura. Un modello della forza deve essere scelto per prendere il posto della "Regina Esterling".

Male - 390 punti di modelli, massimo 2 eroi con non più di due ferite. Non più del 33% dei modelli può essere armato di arco e non più del 33% dei modelli può avere cavalcatura.



Campo:

dimensioni 48" x 48", al centro si trovano delle rovine e due tende con intorno tre fuochi da campo. Sul lato opposto alle rovine si trova una foresta (terreno accidentato).



Schieramento

Bene: tutti i modelli del bene si posizionano entro 6" dal lato della foresta.

Male: un terzo dei modelli del male (arrotondato per difetto - può essere presente al massimo un eroe) vengono suddivisi in tre gruppi uguali, ognuno dei quali deve essere posizionato entro 3" da ogni fuoco da campo. I restanti modelli del male restano in disparte come rinforzi.

Regole speciali

Sorpresi – i modelli del male in gioco seguono le regole delle sentinelle finché all'inizio del proprio turno:

- un modello del male si trova entro 6" da un modello del bene (con cui non sia ingaggiato in combattimento);
- nella fase di tiro del turno precedente un modello del male sopravvive al tiro (ovvero viene colpito ma non ucciso);
- un modello del bene si trova entro 3" da un fuoco da campo o a contatto con le rovine e/o le tende.

Nel caso si verifichi una delle condizioni di cui sopra viene dato l'allarme e di conseguenza vengono schierati i restanti modelli del male (possono partire a contatto con le tende e/o le rovine, ma nel turno in cui entrano non possono caricare).

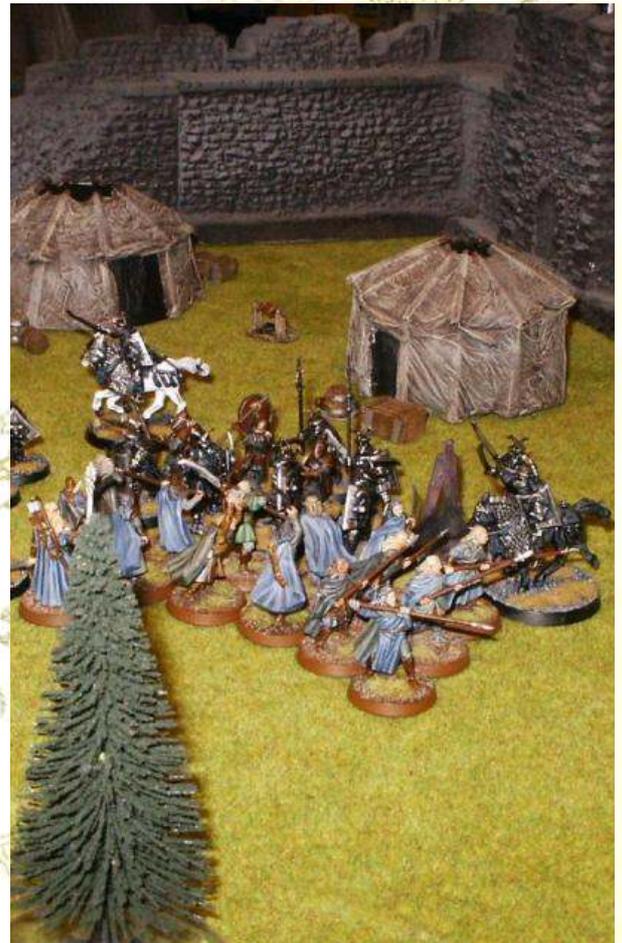
L'Ostaggio – la Regina è tenuta prigioniera dai Balchoth, per rappresentare questa condizione se un modello del bene si trova a contatto di bassetta con una tenda e/o le rovine (e non è ingaggiato in combattimento e non ha tirato nella fase di tiro), può tentare di scovare la Regina che è tenuta prigioniera dai Balchoth. Il giocatore del Bene tira 1d6 per ogni modello che soddisfa i requisiti di cui sopra, con un risultato di 6 si accorge che la Regina è tenuta prigioniera e la libera dalle catene (posizionare Nishta a contatto di bassetta della tenda e/o rovina in questione. Da questo momento in poi è sotto il controllo del giocatore del bene e può agire normalmente). Per ulteriori dettagli vedere le regole della Regina Esterling nella sezione dei profili.

Obiettivi

Vittoria del bene – mandare in rotta l'armata del male.

Vittoria del male – mandare in rotta l'armata del bene ed evitare che la Regina Esterling venga liberata.

Nel caso non si verifichi uno dei casi di vittoria la partita è un pareggio.



Scenario 3 - La rivolta

La rivolta è maturata fra la casta dei braccianti a seguito del rapimento della Regina, il cui governo benevolo era una bandiera di speranza per il popolo afflitto dalla guerra.

Ma ormai tale bandiera è stata spezzata e calpestata dagli stivali calzati di ferro, lasciando il posto a paura, dolore e rabbia, armi potenziali che il Casato Suren, venuto a conoscenza del tradimento di Nirgal, intende usare contro il casato rivale.

In una notte di luna piena il popolo insorge contro i Numeris, sobillati dai Suren. Le strade prendono fuoco e Nirgal, per salvarsi la vita, si trova costretto a fuggire dal suo rifugio segreto, portando con se Nishta, la cui vita rientra ancora nei piani di Kamul.

In inferiorità numerica e circondato da nemici il prode capitano si trova costretto ad aprirsi la via di fuga con la forza.

L'odio per i Suren fa sì che i Varuta prendono la decisione di aiutare Nirgal, mandando un drappello guidato da un sacerdote in suo soccorso.

Come sempre il tempo sarà il peggior nemico di entrambi...

Nota sulla campagna:

- se la Regina è stata liberata nello scenario precedente ignorare la regola "l'Ostaggio". Nirgal tenterà semplicemente di fuggire dato che il suo tradimento è ormai palese;
- nel caso Nirgal, nello scenario precedente sia stato ucciso, sarà considerato "gravemente ferito" e inizierà la partita con 0 fato. Inoltre, se anche nello scenario n. 1 era stato ucciso subirà un'ulteriore penalità di un punto possanza.

Partecipanti:

Bene

- Nishta, Regina Esterling
- Monaco Balchoth
- 14 villici Balchoth
- Capitano Esterling con scudo
- 7 Esterling con scudo
- 4 Esterling con picca e scudo

Male

- Pasha Nirgal
- Sacerdote Balchoth
- 8 Balchoth con scudo
- 2 Balchoth con scudo e picca
- 3 catafratti Balchoth
- 7 orchi con lancia e scudo

Scontro a punti

Bene - 220 punti di modelli, massimo 1 eroe con non più di due ferite. Non più del 33% dei modelli può essere armato di arco e nessun modello può avere cavalcatura. Un modello della forza deve essere scelto per prendere il posto della "Regina Esterling".

Male - 315 punti di modelli, massimo 2 eroi con non più di due ferite. Non più del 33% dei modelli può essere armato di arco e non più del 33% dei modelli può avere cavalcatura. Gli eroi non possono avere cavalcatura.



Campo:

dimensioni 24" x 24", con tre edifici ed una campana posti al centro di ogni quadrante del campo.



Schieramento

Bene: il bene schiera per primo tutti i suoi modelli. Il monaco Balchoth viene posto a contatto con la campana mentre i 12 villici vengono suddivisi in tre gruppi di eguale numero posti entro 3" da ogni edificio.

I rimanenti modelli Esterling vengono posti a contatto con il bordo nord del tavolo.

Male: Nirgal e 5 modelli Balchoth (nessuno a cavallo) vengono posti a contatto con il bordo ovest del tavolo. I restanti modelli entrano in gioco quando uno o più dei modelli del male già in gioco superano con l'intera basetta la metà del campo. I rinforzi entrano dal lato est (lato opposto a quello da cui arriva Nirgal) e il turno in cui entrano non possono caricare ma per il resto agiscono normalmente.

Regole speciali

La campana – se il monaco o un villico si trova a contatto con essa e non è impegnato in combattimento o ha tirato nella fase di tiro può suonare la campana. Finché la campana suona ogni villico morto può rientrare in campo partendo a contatto di basetta con un edificio o a contatto con il centro di uno dei bordi del tavolo (a scelta del giocatore che lo controlla), come tutti i rinforzi il turno in cui entrano in campo non possono caricare.

L'Ostaggio – Nirgal o uno dei Balchoth che entrano in campo all'inizio del gioco (a scelta del giocatore del male) tiene Nishta come ostaggio. Per ulteriori dettagli vedere le regole della Regina Esterling nella sezione dei profili.

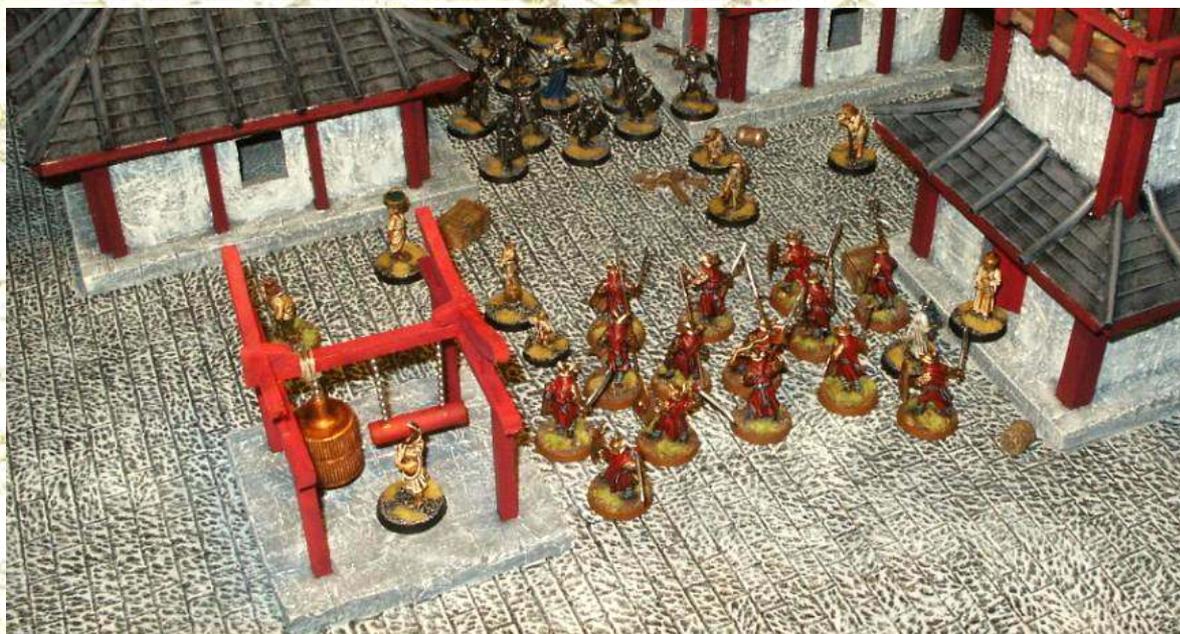
Vittoria o morte – Nirgal è alle strette, come anche i seguaci che entrano in gioco con lui all'inizio. Per loro arrendersi equivale a morte certa, pertanto finché non arrivano i rinforzi non devono effettuare test di coraggio.

Obiettivi

Vittoria del male – il male vince se Nirgal lascia il campo portandosi a contatto del bordo est del tavolo.

Vittoria del bene – il bene vince se uccide Nirgal.

Nel caso non si verifichi uno dei casi di vittoria la partita è un pareggio.



Scenario 4 - La tela del ragno

Nirgal è riuscito a stento a fuggire dalla massa in rivolta ed ora cerca riparo dai casati rivali.

Anche la linea dei suoi vecchi alleati si sta assottigliando e si trova costretto a cercare sostegno altrove. Chiedere aiuto a Kamul sarebbe un segno di debolezza che l'emissario di Sauron ripagherebbe con la morte.

Su consiglio di Ereshkigal, la Gran Sacerdotessa del casato Varuta che apparentemente lo sostiene ancora, decide di catturare Sadra, la regina dei ragni che infesta Bosco Atro, per sottometterla al suo volere e scatenare la sua forza primordiale contro il casato Suren.

La missione è ardua e pericolosa, molti non faranno ritorno e Ereshkigal spera segretamente che Nirgal cada nell'impresa per poterne prendere il posto per dominare entrambi i casati.

Ma il Primo Capitano del Casato Numeris non è uno sprovveduto. Non fidandosi della Gran Sacerdotessa decide di affidare a Lei la missione, fornendogli soldati fidati affinché ne controllino l'operato.

Ereshkigal, non potendo rifiutare l'incarico senza destare sospetti, inizia le ricerche e scopre che la tana di Sadra si trova in una miniera di ferro abbandonata alle pendici dei monti in prossimità di Bosco Atro.

Per stanarla decide di ricorrere ai nani oscuri, solidi mercenari esperti di gallerie senza luce infestate da mostri di ogni genere.

La caccia ha inizio....

Partecipanti:

Bene

- Sadra, regina dei ragni
- 4 ragni giganti
- 2 sciame di pipistrelli

Male

- Ereshkigal, Gran Sacerdotessa Balchoth
- 6 Balchoth con scudo
- 4 Balchoth con scudo e picca
- Capitano nano
- 2 nani con scudo
- 2 guardie di Khazad
- 1 guardia di ferro

Scontro a punti

Bene - 245 punti di modelli, massimo 1 eroe con almeno due ferite che deve prendere il posto della "regina dei ragni". Nessun modello può essere armato di arco o armi da lancio. Tutti i modelli devono essere in arcione.

Male - 280 punti di modelli, massimo 2 eroi con non più di due ferite. Non più del 33% dei modelli può essere armato di arco o armi da lancio. Nessun modello deve essere in arcione.

The Realm of
MIDDLE EARTH



Campo:

lo scenario è ambientato in una miniera di ferro abbandonata, il campo è di 24" x 32" con abbondanti macerie e rocce che definiscono i percorsi contorti della miniera.



Schieramento

Bene: Il bene schiera per primo. La regina dei ragni deve essere posta centro del tavolo mentre gli altri modelli possono essere posti ovunque sul campo ma ad almeno 6" dai bordi.

Male: il male divide in quattro gruppi di uguale numero i propri modelli e posiziona ogni gruppo a contatto con un bordo diverso del tavolo.

Regole speciali

La tela – Sadra ha steso nelle gallerie la sua tela, all'inizio della fase di movimento del male il giocatore che li controlla tira un dado per ogni modello, con un risultato di 1 il modello non si muove ed è considerato intrappolato se perde il combattimento. Si può usare la possanza per modificare il tiro.

I cunicoli della miniera – per simulare le gallerie della miniera ogni elemento scenico si considera che interrompa la line di vista e sia intransitabile anche per i modelli che possono volare.

Obiettivi

Vittoria del bene – il bene vince se riduce al di sotto del 25% i modelli del male e la regina dei ragni ha ancora 2 ferite.

Vittoria del male – il male deve catturare la regina dei ragni, per fare ciò deve ridurla ad 1 ferita, a quel punto la regina si arrenderà e sottometterà al volere di Nirgal.

Nel caso non si verifichi uno dei casi di vittoria la partita è un pareggio.



Scenario 5 – L'ascesa del Re

Nirgal, rifugiatosi nella sua fortezza orchesca alle pendici dei monti in prossimità di Bosco Atro, resta in attesa di ricevere notizia della missione di Ereshkigal.

Ma l'alba gli annuncia un altro arrivo.

Il casato Suren è venuto in forze a reclamare il proprio diritto. Al seguito ci sono anche molti schiavi Dunlandiani, la cui brama di sangue è alimentata dalla falsa speranza della libertà.

Il Primo Capitano del Casato Numeris, con pochi segaci fedeli ed un gruppo di schiavi orchi, si prepara a respingere l'attacco massiccio...Kamul non può aiutarlo perché lontano ed impegnato nella guerra del Negromante...per Nirgal questo è il momento della vittoria finale sui suoi rivali al potere...o dell'oblio eterno.

Le mura della fortezza lo proteggeranno dagli assalti prima del giungere dei rinforzi?

Nota sulla campagna:

- se la regina ragno è stata catturata nello scenario precedente seguire la regola speciale "Il male di Dol Guldur", altrimenti ignorarla;
- se Nishta è stata liberata dalle grinfie di Nirgal in uno degli scenari precedenti farà parte delle forze del bene, altrimenti sarà tenuta come ostaggio dentro la fortezza e le sue regole speciali non saranno applicabili. Kamul non ha ancora dato l'autorizzazione di eliminare la Regina Esterling pertanto essa rimarrà illesa indipendentemente dall'esito dello scontro;
- se Nishta è stata liberata nello scenario 2 il giocatore del bene può schierare anche il capitano elfo silvano unitamente ai 10 elfi silvani con arco, altrimenti tali rinforzi non saranno disponibili.

Partecipanti:

Bene

- Nishta, Regina Esterling
- Capitano Esterling con scudo
- 12 Esterling con scudo
- 6 Esterling con scudo e picca
- 12 Esterling con arco
- Capitano Dunlandiano con scudo
- 3 Dunlandiani con scudo
- 3 Dunlandiani con arma a due mani
- 3 Dunlandiani con arco
- Capitano elfo silvano con arco elfico
- 10 elfi silvani (di cui 4 con arco elfico)
- arco d'assedio Esterling

Male

- Pasha Nirgal con scudo
- 4 Balchoth con scudo
- 4 Balchoth con scudo e picca
- 7 Balchoth con arco
- Capitano orco con scudo
- 6 orchi del morannon con scudo
- 4 orchi con scudo e lancia
- 5 orchi con arco
- Sadra, regina dei ragni
- 4 ragni giganti

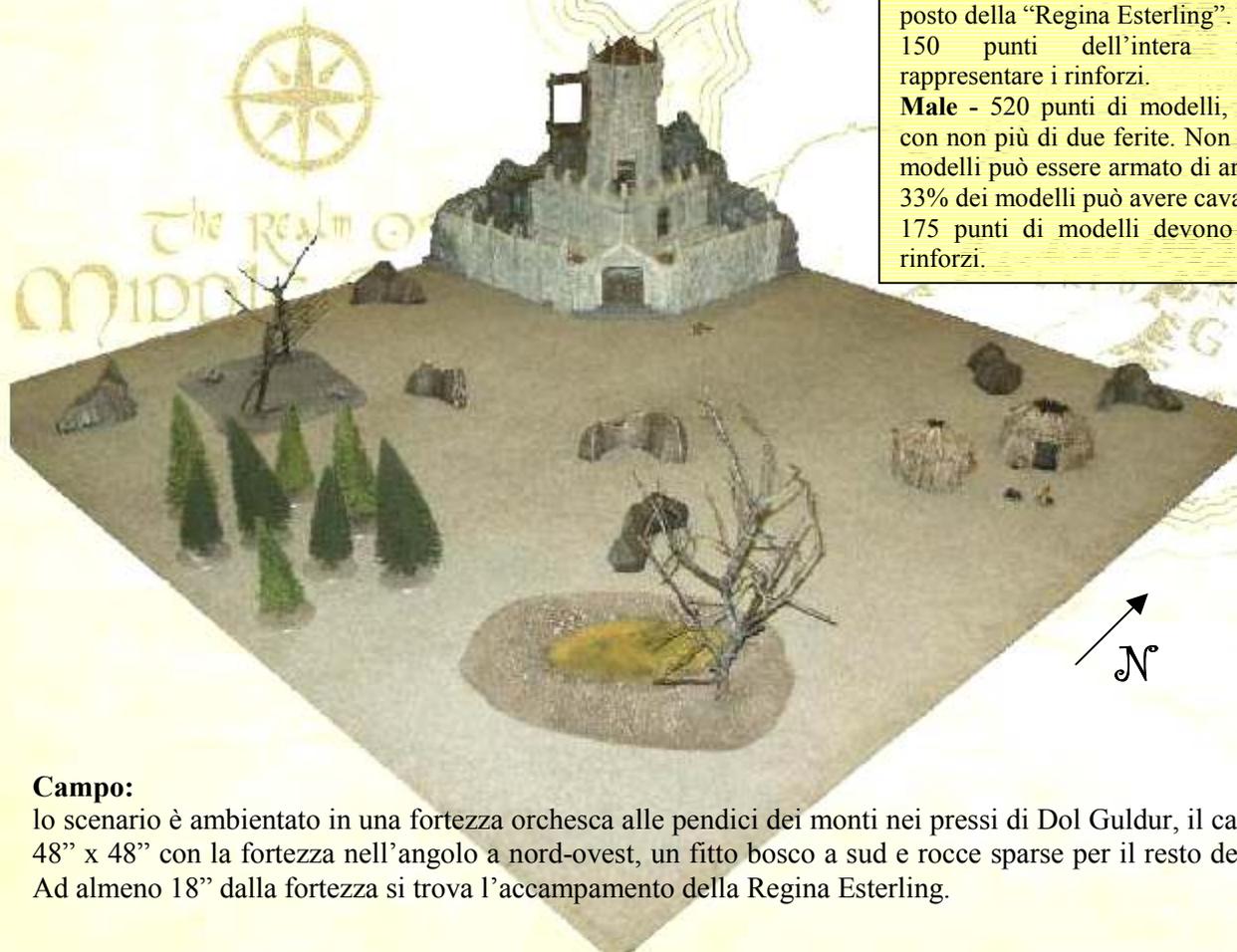
Scontro a punti

Bene - 650 punti di modelli, massimo 3 eroi con non più di due ferite. Non più del 33% dei modelli può essere armato di arco e nessun modello può avere cavalcatura. Un modello della forza deve essere scelto per prendere il posto della "Regina Esterling".

150 punti dell'intera forza devono rappresentare i rinforzi.

Male - 520 punti di modelli, massimo 3 eroi con non più di due ferite. Non più del 33% dei modelli può essere armato di arco e non più del 33% dei modelli può avere cavalcatura.

175 punti di modelli devono rappresentare i rinforzi.



Campo:

lo scenario è ambientato in una fortezza orchesca alle pendici dei monti nei pressi di Dol Guldur, il campo è di 48" x 48" con la fortezza nell'angolo a nord-ovest, un fitto bosco a sud e rocce sparse per il resto del campo. Ad almeno 18" dalla fortezza si trova l'accampamento della Regina Esterling.



Schieramento

Male: il male schiera per primo tutti i modelli dentro la fortezza eccetto la regina dei ragni e i ragni giganti che saranno disponibili in seguito.

Bene: il bene piazza tutti i modelli disponibili ovunque sul campo ma almeno a 12" dalle mura della fortezza.

Regole speciali

Assedio – Il bene ha a disposizione anche 4 scale, un ariete ed un arco d'assedio Esterling.

La furia dell'est – per rappresentare la furia dell'orda che sta assalendo la fortezza ogni volta che un modello del bene (ad eccezione dei rinforzi) viene ferito, il giocatore che lo controlla tira un dado, con un risultato di 6 il modello non subisce la ferita.

Il male di Dol Guldur – la regina dei ragni risiede nel bosco ad ovest. A partire dal 5 turno, all'inizio della fase di movimento del male, il giocatore che la controlla tira un dado, con un risultato di 5+ la regina ed i quattro ragni giganti al seguito entrano in gioco a contatto con il bordo del tavolo ovest. Se non entrano al quinto turno, ad ogni turno successivo si aggiungere +1 al tiro di dado. Il turno che entrano i modelli non possono caricare ma per il resto agiscono normalmente. La regina dei ragni ed i ragni giganti possono colpire Nishta per ucciderla e non per stordirla.

Il portone – il cancello della fortezza ha D10 e 3 punti demolizione.

Obiettivi

Vittoria del bene – il bene vince se uccide Nirgal e riduce al di sotto del 25% i modelli del male.

Vittoria del male – il male vince se uccide la Regina Esterling o riduce al di sotto del 25% i modelli del bene.

Nel caso non si verifichi uno dei casi di vittoria la partita è un pareggio.



Eroi del Bene

Nishta, Regina degli Esterling di Dol Guldur (donna) – p.ti 20

M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
2	3	3	1	1	6	0	1	1

Equipaggiamento

La Regina indossa delle vesti regali ed è disarmata.

Regole speciali

La Regina supera automaticamente qualunque test di coraggio. Finché la Regina è in campo (ovvero non è trasportata) tutti i modelli Esterling superano automaticamente i test di coraggio.

Nessun modello può tirare contro la Regina o ferirla mortalmente, anche quando è trasportata (vedi sotto).

Per catturare la Regina occorre ridurla a 0 ferite. In questo caso chi infligge l'ultima ferita "stordirà" Nishta e se la caricherà sulle spalle, seguendo per i prossimi turni le regole dei carichi leggeri.

Per liberare la Regina occorre uccidere in corpo a corpo chi la trasporta, in tal caso Nishta passerà nelle mani del vincitore, che seguirà a sua volta le regole dei carichi leggeri.

La Regina può essere passata da un modello all'altro una sola volta per turno, portandosi a contatto di basetta. Chi trasporta Nishta subisce una penalità di -1 al Tiro per vincere il combattimento e non può tirare nella fase di tiro.



Delegato di Minas Tirith (donna) – p.ti 10

M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
2	3	3	1	1	5	0	1	1

Equipaggiamento

Il delegato indossa delle vesti eleganti ed è disarmato.

Regole speciali

Il delegato supera automaticamente qualunque test di coraggio e il suo tiro "resistere" è di 12".



Monaco Balchoth (uomo) – p.ti 10

M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
2	3	3	1	1	4	0	1	1

Equipaggiamento

Il monaco indossa delle vesti religiose ed è disarmato.

Regole speciali

La fede sostiene i mortali – qualunque villico che si trovi entro 6" dal Monaco supera automaticamente qualunque test di coraggio.



The Realm of
MIDDLE EARTH

Miles

50 100 150 200

Guerrieri del Bene



Villici Balchoth (uomo o donna) – p.ti 2

M	Fo	D	A	Fe	C
1/5+	3	3	1	1	2

Equipaggiamento

I villici indossano abiti poveri e portano utensili da lavoro pertanto vengono considerati sempre disarmati. Devono sempre effettuare un test di coraggio per caricare un modello avversario.

Se non si spostano nella fase di movimento possono raccogliere una pietra e tirarla nella successiva fase di tiro con gittata 12" e Fo 2

Arco d'assedio Esterling – p.ti 60

Questa potente macchina d'assedio è dotata di due serventi. Per poterla utilizzare in un turno occorrono due serventi posti a contatto di basetta con la macchina. È possibile utilizzarla anche da parte di un solo servente, ma il tempo di lancio è raddoppiato.

Esterling serventi

M	Fo	D	A	Fe	C
4/4+	3	5*	1	1	3

Equipaggiamento

I due serventi che manovrano l'arco d'assedio indossano un'armatura, portano uno scudo e una spada (arma a una mano). Dovendo manovrare la macchina d'assedio non beneficiano del bonus dello scudo alla difesa, tuttavia possono utilizzarlo per farsi scudo.

Arco d'assedio Esterling

Fo	D	P.ti demolizione	gittata
9	10	2	36"

Regole speciali

Colpo penetrante – il modello bersaglio subisce il danno indicato nella tabella, viene scagliato a terra e arretra di 1d3" nella direzione opposta all'arco d'assedio. Chiunque si trovi sulla traiettoria viene scaraventato a terra e subisce un colpo a forza 7.

Ad un costo aggiuntivo l'arco d'assedio può essere dotato di altri serventi:

- servente 8 punti



Eroi del Male

Pasha Nirgal, Primo Capitano del Casato Numeris (uomo) – p.ti 65

M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
4/-	4	6	2	2	5	3	2	2

Equipaggiamento

Nirgal indossa un'armatura pesante e porta una spada ricurva (arma a una mano).

Ad un costo aggiuntivo può ricevere:

- scudo 5 punti
- cavallo bardato 15 punti

Ereshkigal, Gran Sacerdotessa del Casato Varuta (donna) – p.ti 70

M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
4/-	3	6	1	2	5	1	4*	2

Equipaggiamento

La Sacerdotessa indossa un'armatura pesante e porta un bastone ferrato simbolo del suo status (arma a una mano).

Incantesimi

- Terrore 3+ (se il lancio dell'incantesimo riesce, finché ha almeno un punto volontà Ereshkigal causa terrore nei modelli del bene)
- Mesmerismo 4+, gittata 12"
- Per Morgoth! 4+ (se il lancio dell'incantesimo riesce, finché ha almeno un punto volontà Ereshkigal produce gli stessi effetti di uno stendardo)
- Maestro delle ombre 3+ (se il lancio dell'incantesimo riesce, finché ha almeno un punto volontà la Sacerdotessa è come se indossasse un mantello elfico)

Regole speciali

Servitore oscuro – ad ogni turno la Sacerdotessa può spendere un punto volontà senza ridurre il punteggio di volontà.

Sacerdote Balchoth del Casato Varuta (uomo) – p.ti 50

M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
3/-	3	6	1	2	4	1	3	1

Equipaggiamento

Il Sacerdote indossa un'armatura pesante, porta uno scudo e un'arma bianca (arma a una mano).

Incantesimi

- Mesmerismo 4+, gittata 12"
- Per Morgoth! 4+ (se il lancio dell'incantesimo riesce, finché ha almeno un punto volontà il Sacerdote produce gli stessi effetti di uno stendardo)



Guerrieri del Male

Guerriero Balchoth

I Balchoth sono gli Esterling che risiedono presso Dol Guldur, pertanto hanno lo stesso profilo dei normali Esterling.

Per le caratteristiche, equipaggiamento e costo in punti (sia dei guerrieri a piedi che in arcione) si rimanda ai manuali ufficiali del gioco di battaglie del Signore degli Anelli.





Visita il Sito dell'Anello

<http://www.sitodellanello.altervista.org/>

