



La Guerra dell'Anello

Campagna Lega dell'Anello 2007

v. 1.0 Ottobre 2007

Negli anni immediatamente precedenti i fatti narrati ne Il Signore degli Anelli Gandalf non si rese subito conto che l'anello di Bilbo era in realtà l'Unico Anello di Sauron.

Che cosa sarebbe successo se l'Istaro si fosse reso conto di ciò?

Avrebbe potuto certamente prevenire i piani del Nemico.

La Campagna ricrea la situazione immediatamente precedente il 3018 T.E. con le forze in campo del Bene e del Male dislocate nelle varie regioni della Terra di Mezzo.

Gandalf si è reso conto della minaccia presente nel ritrovamento da parte di Bilbo dell'Unico, ora nelle mani di Frodo. Tutti i popoli liberi sono stati allertati e sono pronti in una nuova alleanza. Anche le schiere dell'Oscuro Signore sono più vigili che mai e pronte a dilagare nella Terra di Mezzo.

Chi avrà la meglio?

La Campagna prevede l'uso di una mappa ad esagoni dell'intera Terra di Mezzo, scaricabile nella stessa area Download da cui è stato scaricato questo regolamento.

Ogni giocatore avrà il controllo di una precisa armata rappresentante una certa località. L'armata potrà essere parte delle schiere del Bene o delle schiere del Male. Il giocatore muoverà le proprie forze sulla mappa, unendosi eventualmente alle forze di un giocatore della stessa fazione. Potrà reclamare territori scontrandosi contro le forze avversarie, combattendo, eventualmente con alleati, singoli Scenari di Battaglia.

La Campagna è costituita da due turni distinti:

1. Turni della Campagna

Ogni giocatore muove la propria forza sulla mappa usando un segnalino (si può usare una miniatura rappresentativa del proprio contingente). Se forze di diverse fazioni si trovano alla fine del turno in uno stesso esagono della mappa, le forze in questione, dovranno scontrarsi in uno Scenario di Battaglia.

2. Scenari di Battaglia

Le forze di opposta fazione in un esagono della mappa, si scontrano in uno Scenario di Battaglia.

Scelta delle Armate

Ogni giocatore dovrà indicare quale armata vuole giocare durante la Campagna.

Naturalmente è preferibile avere un numero pari di giocatori tra quelli che giocano la fazione del Bene e quelli che giocano la fazione del Male.

Ogni armata andrà collocata in corrispondenza del luogo di provenienza della forza in questione, indicato da un singolo esagono sulla mappa. Il luogo è indicato in corrispondenza dell'elenco sottostante.

Ogni armata dovrà avere un valore complessivo di 350 punti dei quali almeno 150 dovranno obbligatoriamente essere spesi in eroi:

La Guerra dell'Anello

Campagna Lega dell'Anello 2007

- Se la lista dell'armata lo prevede nell'elenco, è obbligatorio inserire almeno un eroe con nome. La scelta andrà fatta tra quelli in elenco.
 - Successivamente il giocatore potrà introdurre altri eroi (con nome o generici), fra quelli disponibili, fino ad arrivare al tetto di 150 punti.
 - Se la lista dell'armata non prevede eroi con nome, allora dovranno essere introdotti obbligatoriamente eroi generici fino al tetto dei 150 punti.
 - Se la lista dell'armata comprende un singolo o più eroi con nome che danno un totale di valori in punti sotto i 150, il resto dei punti potrà essere speso in guerrieri.
- Si dovrà rispettare il limite del 33% di armi da tiro, come indicato in “Legioni della Terra di Mezzo” (con l’eccezione delle armate di Arnor).

Elenco delle Armate

L’Elenco seguente comprende la rosa per la scelta delle Armate.

L’obiettivo della costruzione di una armata deve essere catturare l’essenza della forza in campo in quella precisa regione della Terra di Mezzo, per garantire una campagna più emozionante possibile.

Gli equipaggiamenti, a parte alcune limitazioni indicate sotto, sono tutti disponibili.

ARMATE DEL BENE

ARMATA BONUS: LA COMPAGNIA DELL'ANELLO

Frodo Baggins con l’Unico Anello, Samwise Gamgee con Bill il Pony, Peregrino Tuc e Meriadoc Brandybuck.

Punto di partenza: La Contea.

Note:

- Frodo non può essere equipaggiato con Pungolo e la Cotta di Mithril. Li avrà immediatamente se si troverà in un esagono contenente l’armata GRAN BURRONE (1) (se l’armata non è presente in mappa, Frodo dovrà raggiungere l’esagono di Gran Burrone).
- Se Peregrino si trova in un esagono contenente un’armata di Gondor, va immediatamente sostituito da Peregrino, Guardia della Cittadella.
- Se Meriadock si trova in un esagono contenente un’armata di Rohan, va immediatamente sostituito da Meriadoc, Cavaliere del Mark su pony con Corno del Riddermark.
- Se la compagnia o parte di essa, raggiunge Brea, si aggiunge ad essa Aragorn con arco.
- Se Aragorn si trova in un esagono contenente un’armata di Gondor, equipagiarlo con Anduril, armatura pesante e cavallo bardato.
- Se Aragorn si trova in un esagono contenente un’armata di Rohan, equipagiarlo con armatura e cavallo.
- Se la compagnia o parte di essa, raggiunge Gran Burrone, si aggiungono ad essa Gandalf il Grigio, Legolas con mantello elfico, Gimli e Boromir di Gondor.
- Se Legolas si trova in un esagono contenente un’armata di Gondor o di Rohan, equipagiarlo con armatura e cavallo.
- Se Boromir di Gondor si trova in un esagono contenente un’armata di Rohan, equipagiarlo con cavallo.
- Se Boromir di Gondor si trova in un esagono contenente un’armata di Gondor, equipagiarlo con cavallo, lancia da cavaliere, armatura pesante e stendardo di Minas Tirith (usare il modello di Boromir Capitano della Torre Bianca, ma per il profilo usare quello di Boromir di Gondor con l’aggiunta dello stendardo, della lancia e del +1 in difesa per l’armatura pesante).
- Se la compagnia o parte di essa si trovano in un esagono contenente un’armata di Lorien o del reame Boscoso equipagiarne i membri con i mantelli elfici.

La Guerra dell'Anello

Campagna Lega dell'Anello 2007

- Se Gandalf il Grigio muore, saltato un turno di gioco, aggiungere Gandalf il Bianco su Ombromanto ad una armata di Gondor o di Rohan, se ancora presenti. Si tira un dado per la scelta. Altrimenti aggiungerlo all'armata di Lorien o di Fangorn.

1. MONTI AZZURRI

Eroi: Re dei Nani, Capitano Nano, Murin e Drar

Guerrieri: Guerriero Nano, Guardia di Khazad, Guardia di Ferro, Balista dei Nani, Esploratore Nano

2. PORTI GRIGI

Eroi: Cirdan, Gildor Inglorion, Capitano Elfo

Guerrieri: Guerriero Elfo

3. LA CONTEA

Eroi: Fattore Maggot, Paladino Tuc, Lobelia Sackville Baggins, Fredegario Bolgeri

Guerrieri: Miliziano Hobbit, Sceriffo Hobbit, Arciere Hobbit

4. COLLI DI VESPROSCURO

Eroi: Halbarad *, Ramingo del Nord, Dunedain

Guerrieri: Ramingo di Arnor

* Halbarad non va equipaggiato inizialmente con lo Stendardo di Arwen: equipaggiarlo con lo stendardo solo se si trova in un esagono contenente l'armata GRAN BURRONE (2) (se l'armata non è presente in mappa, Halbarad dovrà raggiungere l'esagono di Gran Burrone).

5. COLLINE VENTO

Eroi: Ramingo del Nord, Dunedain

Guerrieri: Ramingo di Arnor

6. GRAN BURRONE (1)

Eroi: Elrond, Glorfindel Signore dell'Ovest o Glorfindel, Erester, Bilbo Baggins (potrà essere equipaggiato con Pungolo e la Cotta di Mithril fino a che non entreranno in possesso di Frodo), Capitano Elfo

Guerrieri: Guerriero Elfo

7. GRAN BURRONE (2)

Eroi: Elladan e Elrohir, Arwen, Capitano Elfo

Guerrieri: Guerriero Elfo

8. LOTHLORIEN

Eroi: Galadriel o Galadriel Signora dei Galadhrim, Celeborn, Haldir, Capitano Elfo Silvano, Capitano Galadhrim

Guerrieri: Guerriero Elfo Silvano, Guerriero Galadhrim

9. PINNACOLO DELLE AQUILE

Eroi: Gwaihir

Guerrieri: Aquila Gigante

10. REAME BOSCOLO

Eroi: Thranduil, Capitano Elfo Silvano

Guerrieri: Guerriero Elfo Silvano, Sentinella Elfo Silvano

11. FANGORN

Eroi: Barbalbero

Guerrieri: Ent

12. FOSSO DI HELM

Eroi: Erkenbrand, Theodred, Capitano di Rohan, Staffetta di Rohan

Guerrieri: Cavaliere di Rohan, Guardia Reale di Rohan, Guerriero di Rohan

13. EDORAS (1)

Eroi: Theoden, Gamling, Hama, Capitano di Rohan, Staffetta di Rohan

Guerrieri: Cavaliere di Rohan, Guardia Reale di Rohan, Guerriero di Rohan

La Guerra dell'Anello

Campagna Lega dell'Anello 2007

14. EDORAS (2)

Eroi: Eomer, Eowyn, Capitano di Rohan, Staffetta di Rohan

Guerrieri: Cavaliere di Rohan, Guardia Reale di Rohan, Guerriero di Rohan

15. ERECH

Eroi: Re dei Morti

Guerrieri: Guerriero dei Morti, Cavaliere dei Morti

16. FORESTA DRUADANA

Eroi: Ghan-guri-Ghan

Guerrieri: Guerriero Wose

17. MINAS TIRITH (1)

Eroi: Denethor, Capitano di Minas Tirith

Guerrieri: Guerriero di Minas Tirith, Cavaliere di Minas Tirith, Guardia del Cortile della Fontana, Guardia della Cittadella, Balista Vendicatrice, Trabocco Grido di Battaglia *

* Il Trabocco non può muoversi dall'esagono della città. I serventi però possono, su decisione del giocatore, lasciare la macchina e muoversi con il resto dell'armata.

18. MINAS TIRITH (2)

Eroi: Beregond, Capitano di Minas Tirith

Guerrieri: Guerriero di Minas Tirith, Cavaliere di Minas Tirith, Guardia del Cortile della Fontana, Guardia della Cittadella, Balista Vendicatrice, Trabocco Grido di Battaglia *

* Il Trabocco non può muoversi dall'esagono della città. I serventi però possono, su decisione del giocatore, lasciare la macchina e muoversi con il resto dell'armata.

19. DOL AMROTH

Eroi: Principe Imrahil di Dol Amroth, Capitano di Dol Amroth

Guerrieri: Cavaliere di Dol Amroth, Armigero di Dol Amroth, Ramingo di Gondor

20. LAMEDON

Eroi: Forlong il Grasso, Angbor l'Impavido

Guerrieri: Uomo con Ascia del Lossarnach, Uomo del Clan di Lamedon, Ramingo di Gondor

21. OSGILIATH

Eroi: Faramir Capitano di Gondor, Capitano di Minas Tirith

Guerrieri: Guerriero di Minas Tirith, Cavaliere di Minas Tirith, Ramingo di Gondor, Veterano di Osgiliath

22. HENNETH ANNUN

Eroi: Madril, Cirion, Damrod

Guerrieri: Guerriero di Minas Tirith, Ramingo di Gondor

23. COLLI FERROSI

Eroi: Re dei Nani, Capitano Nano

Guerrieri: Guerriero Nano, Guardia di Khazad, Guardia di Ferro, Balista dei Nani, Esploratore Nano

24. MONTI GRIGI

Eroi: Radagast il Bruno, Capitano Nano

Guerrieri: Guerriero Nano, Guardia di Khazad, Guardia di Ferro, Balista dei Nani, Esploratore Nano

25. EREBOR (1)

Eroi: Dain Piediferro, Capitano Nano

Guerrieri: Guerriero Nano, Guardia delle Cripte, Guardia di Khazad, Guardia di Ferro, Balista dei Nani, Esploratore Nano

26. EREBOR (2)

Eroi: Capitano Nano

Guerrieri: Guerriero Nano, Guardia delle Cripte, Guardia di Khazad, Guardia di Ferro, Balista dei Nani, Esploratore Nano

La Guerra dell'Anello

Campagna Lega dell'Anello 2007

ARMATE DEL MALE

ARMATA BONUS: GLI SPETTRI DELL'ANELLO

- I nove Nazgul a potenza minima in arcione a destriero oscuro (uno di questi è il Re degli Stregoni di Angmar con Pugnale Morgul, un'altro è Khamul l'Esterling)

Punto di partenza: Sarnoguardo.

Se, in questa prima forma, l'armata degli Spettri dell'Anello o parte di essa, perde uno Scenario di Battaglia, non si ritira, ma viene completamente distrutta in automatico.

Una volta che ogni parte dell'armata è andata distrutta, saltato un turno di gioco, l'armata degli Spettri dell'Anello ricompare in questa forma:

- I nove Nazgul a potenza massima in arcione a bestie alate (uno di questi è il Re degli Stregoni di Angmar con Flagello, un'altro è Khamul l'Esterling)

Punto di partenza: Minas Morgul.

1. MORIA (1)

Eroi: Gollum/Smeagol *, Capitano dei Goblin, Sciamano Goblin

Guerrieri: Guerriero Goblin, Goblin Predatore, Troll di Caverna, Tamburo dei Goblin, Sciame di Pipistrelli

* vecchio profilo del Male

2. MORIA (2)

Eroi: Capitano dei Goblin, Sciamano Goblin

Guerrieri: Guerriero Goblin, Goblin Predatore, Troll di Caverna, Tamburo dei Goblin, Sciame di Pipistrelli

3. L'ALTO PASSO

Eroi: Re Goblin (profilo di Durburz), Capitano dei Goblin, Sciamano Goblin

Guerrieri: Guerriero Goblin, Goblin Predatore, Tamburo dei Goblin, Sciame di Pipistrelli

4. CARN DUM

Eroi: Capitano Orco, Spettro dei Tumuli, Fantasma

Guerrieri: Guerriero Orco, Orco Battitore, Spettro

5. TANE DEI DRAGHI

Eroi: Dragone

Guerrieri: /

6. BAIA DI FOROCHEL

Eroi: Capo dei Warg Selvaggi (bianco), Capitano Orco su warg selvaggio (bianco)

Guerrieri: Warg Selvaggio (bianco), Cavalcawarg (bianco)

7. ERENBRULLI

Eroi: Capo Troll di Caverna (profilo di Buhrdur) *

Guerrieri: Troll di Caverna

* Conta come eroe con nome.

8. MONTE GUNDABAD (1)

Eroi: Capitano Orco su warg selvaggio, Capo dei Warg Selvaggi

Guerrieri: Cavalcawarg, Guerriero Orco, Orco Battitore, Troll di Montagna (profilo del Troll di Mordor), Sciame di Pipistrelli

9. MONTE GUNDABAD (2)

Eroi: Capo Troll di Montagna (profilo del Capo Troll di Mordor) *, Capitano Orco su warg selvaggio, Capo dei Warg Selvaggi

Guerrieri: Cavalcawarg, Guerriero Orco, Orco Battitore, Troll di Montagna (profilo del Troll di Mordor), Sciame di Pipistrelli

La Guerra dell'Anello

Campagna Lega dell'Anello 2007

* Conta come eroe con nome.

10. ISENGARD (1)

Eroi: Lurtz, Ugluk, Capitano Uruk-Hai *, Sciamano Uruk-Hai

Guerrieri: Uruk-Hai Esploratore, Guerriero Orco

* Deve essere equipaggiato con una armatura al massimo leggera.

11. ISENGARD (2)

Eroi: Sharku, Vrasku, Capitano Uruk-Hai, Sciamano Uruk-Hai

Guerrieri: Cavalcawarg, Uruk-Hai Esploratore, Uruk-Hai Selvaggio, Guerriero Uruk-Hai, Guerriero Orco

12. ISENGARD (3)

Eroi: Saruman il Bianco, Grima Vermilinguo, Capitano Uruk-Hai *

Guerrieri: Guerriero Uruk-Hai, Uruk-Hai Perserker, Guerriero Orco, Troll di Isengard, Balista d'Assedio Uruk-Hai, Squadra di Demolizione Uruk-Hai

* Deve essere equipaggiato con una armatura pesante.

13. DUNLAND

Eroi: Capitano Dunlending, Capitano degli Uomini Selvaggi

Guerrieri: Guerriero Dunlending, Uomo Selvaggio del Dunland

14. ROVINE DI THARBAD

Eroi: Capitano degli Uomini Selvaggi

Guerrieri: Uomo Selvaggio del Dunland, Ruffiano, Warg Selvaggio, Guerriero Orco

15. MORANNON

Eroi: Capo Troll di Mordor, Sciamano Orco, Capitano degli Uruk-Hai di Mordor, Capitano Orco

Guerrieri: Orchi del Morannon, Uruk-Hai di Mordor, Battitore Orco, Troll di Mordor, Arco d'Assedio di Mordor, Catapulta da Guerra di Mordor

16. BARAD-DUR

Eroi: La Bocca di Sauron, Grishnakh, Capitano Orco, Sciamano Orco

Guerrieri: Guerriero Orco, Cavalcawarg, Battitore Orco, Arco d'Assedio di Mordor, Catapulta da Guerra di Mordor

17. CIRITH UNGOL

Eroi: Shelob, Shagrat, Capitano Uruk-Hai di Mordor, Capitano Orco, Sciamano Orco

Guerrieri: Uruk-Hai di Mordor, Guerriero Orco, Battitore Orco

18. MINAS MORGUL

Eroi: Gothmog, Luogotenente di Gothmog * (profilo di un Capitano Orco con arma a due mani), Gorbag, Capitano Orco, Sciamano Orco

Guerrieri: Orco del Morannon, Spettro, Cacciatore di Morgul, Battitore Orco, Cavalcawarg, Arco d'Assedio di Mordor, Catapulta da Guerra di Mordor

* vedere uscita in edicola De Agostini n. 75

19. TSET-HABAOR

Eroi: Capitano Esterling

Guerrieri: Guerriero Esterling, Catafratto Esterling

20. TSET-HEDREN

Eroi: Capitano Esterling

Guerrieri: Guerriero Esterling, Catafratto Esterling

21. KARSUM

Eroi: Re del Khand, Capitano del Khand, Capo Mercenario del Khand

Guerrieri: Auriga del Khand, Cavaliere del Khand, Guerriero del Khand, Cavaliere del Khand, Mercenario del Khand

22. DOL GULDUR

Eroi: Castellano di Dol Guldur, Capo dei Warg Selvaggi, Capitano Orco, Sciamano Orco

La Guerra dell'Anello

Campagna Lega dell'Anello 2007

Guerrieri: Guerriero Orco, Warg Selvaggio, Sciame di Pipistrelli

23. TAUR UNGOL

Eroi: Regina dei Ragni

Guerrieri: Ragno Gigante, Sciame di Pipistrelli

24. UMBAR

Eroi: Kharid Drozhna (profilo dell'Hasharin), Capitano Haradrim

Guerrieri: Guerriero Haradrim, Predone Haradrim

25. ABRAKAN

Eroi: Suladan, Capitano Haradrim, Mumak di Harad

Guerrieri: Guerriero Haradrim, Cavaliere del Serpente, Guardia del Serpente

26. BALGHAR

Eroi: Re Haradrim, Mumak di Harad, Capitano Haradrim

Guerrieri: Guerriero Haradrim, Predone Haradrim

Sequenza dei Turni della Campagna

1. Tiro per l'Iniziativa

All'inizio di ogni turno, un giocatore, per ognuna delle due fazioni, tira un dado.

Giocherà per prima la fazione del giocatore che ha ottenuto il risultato più alto.

Se i due giocatori ottengono lo stesso risultato, sarà la fazione che nel turno precedente non aveva l'iniziativa, a giocare per prima.

I giocatori all'interno della stessa fazione giocano partendo dalle armate che si trovano più ad Ovest e più a Nord sulla mappa.

NOTA: Gli hobbit sono consci del pericolo che stanno correndo: al primo turno l'iniziativa è automaticamente della fazione del Bene.

2. Azioni: Movimento degli Eserciti

Sempre secondo l'ordine dell'Iniziativa, i giocatori delle due fazioni eseguono il movimento degli eserciti.

Ogni giocatore muove a turno la sua armata da un esagono all'altro. Il movimento ha obbligatoriamente termine se l'armata del giocatore finisce in un esagono in cui è presente una armata della fazione avversaria.

Una armata non può muovere se nel suo esagono è presente una armata avversaria appena giunta.

ATTENZIONE: Non è possibile avere in uno stesso esagono più di tre armate per fazione.

Una armata può muovere in un esagono in cui è già presente una o più armate della sua stessa fazione. Le armate di uno stesso esagono, se attaccate, combatteranno alleate lo Scenario di Battaglia, come se fossero una armata unica.

Terreni Impervi

Mentre è in marcia, è possibile che le armate siano costrette ad attraversare un terreno impervio. Il tipo di terreno che l'armata intende attraversare è dato dalla linea di separazione dei due esagoni. La tabella sottostante indica il numero di punti movimento che l'armata deve usare per muoversi attraverso i vari tipi di terreno. Ogni armata dispone di un totale di 5 punti movimento per turno.

Tipo di Terreno

La Guerra dell'Anello

Campagna Lega dell'Anello 2007

Linea nera: Libero 1 punto movimento

Linea arancio: Deserto 2 punti movimento

Linea grigia: Ghiaccio/Neve 2 punti movimento

Linea verde: Foresta 2 punti movimento

Linea viola: Palude 2 punti movimento

Linea marrone: Montagna 3 punti movimento

Linea azzurra: Fiume 3 punti movimento

Linea blu: Mare Intransitabile (tranne che per le armate interamente composte da unità volanti)

Esagono di Tom Bombadil Intransitabile (per le armate del Male)

Se un'armata è interamente composta da unità che non sono limitate nel movimento sui terreni accidentati ogni terreno conta come libero a meno che non debba attraversare terreno di ghiaccio o di fiume.

Armata interamente composta da goblin (oltre a Gollum) o da nani si muovono nelle Montagne spendendo 2 punti movimento anziché 3.

Se un'armata è interamente composta da unità volanti considera ogni terreno come libero, a meno che non debba attraversare terreno di foresta, nel qual caso deve spendere tre punti movimento.

Armata con unità volanti non possono partecipare a scenari sotterranei (Moria e Erebor): se decidono di farlo, devono abbandonare le proprie unità volanti.

Queste limitazioni non valgono per gli sciame di pipistrelli.

Un'armata dell'Harad conta come libero un territorio desertico, così come l'armata della Baia di Forochel nel ghiaccio/neve e una armata interamente di elfi o ent nelle foreste.

3. Scontri di armate

Quando due eserciti si scontrano sulla mappa devono affrontarsi in uno Scenario di Battaglia. Per stabilire con chiarezza il vincitore ed il perdente, la partita si considera vinta da chi per primo manda in rotta la forza nemica. Il turno non verrà finito: la partita termina appena una delle due forze scende sotto il 50%.

La fazione vincitrice avrà così diritto ad un punto vittoria.

Se l'esercito dispone ancora di un eroe guida, non sarà del tutto sconfitto, ma potrà ritirarsi in un esagono adiacente non occupato da un'armata nemica. Altrimenti l'armata è distrutta.

C'è una eccezione: l'armata sconfitta può ritirarsi anche senza un suo eroe se nell'esagono adiacente in cui si ritira è presente un eroe della stessa fazione che la possa riorganizzare e rendere nuovamente operativa. Questa armata verrà inglobata nell'altra e seguirà la nuova armata sotto il comando dell'eroe in questione.

Ogni Scenario di Battaglia ha tempo limite di 45 minuti, escluso il tempo iniziale per lo schieramento. Se al termine del tempo in questione, una delle due forze non è stata ridotta della metà, lo scontro si conclude con un pareggio.

Dovrà ritirarsi in un esagono libero adiacente la fazione che per prima ha attaccato l'armata presente all'inizio nell'esagono. Se non vi sono esagoni liberi, l'armata in ritirata va automaticamente eliminata.

NOTA: I warg, il cui cavaliere è stato disarcionato, se superano il test di coraggio rimangono in gioco come da regolamento e possono diventare cavalcature di miniature rimaste a piedi, eroi compresi, se il loro profilo lo prevede.

4. Fine del Turno

Per determinare quanto ogni singolo Eroe si sia stabilito dopo ogni Scenario, per ogni punto usato o perduto delle sue caratteristiche, è necessario tirare un dado.

Iniziare con la Possanza, poi la Volontà, il Fato, successivamente con il Coraggio e poi con le Ferite.

La Guerra dell'Anello

Campagna Lega dell'Anello 2007

Con un tiro di dado di 4+, l'Eroe recupera quel punto e potrà beneficiarne nello Scenario di Battaglia successivo.

Se l'Eroe possiede punti possanza, anche appena recuperati, può usarli, per modificare il tiro raggiunto col dado.

Se un Eroe è sceso a zero ferite nel corso di uno Scenario di Battaglia, può probabilmente aver ricevuto in realtà una ferita non fatale, ma che lo ha reso solo temporaneamente fuori gioco.

L'Eroe in questione può tentare di recuperare ogni singola ferita del suo profilo, ma solo le ferite. Nessun'altra caratteristica potrà essere recuperata. Se non si riescono a recuperare una o più ferite del profilo dell'Eroe, allora il modello è definitivamente morto.

Gli Spettri dell'Anello, se defunti tornano nella seconda forma in arcione alle bestie alate. Se ulteriormente defunti, non possono tornare una terza volta.

Anche i guerrieri possono ricevere in uno Scenario di Battaglia dei colpi non direttamente fatali, ma che li mettono solo temporaneamente fuori gioco per il resto del tempo dello Scenario.

Al termine dello Scenario quindi, dei guerrieri possono riprendersi e tornare in gioco: tirare per ogni guerriero e per ogni ferita del suo profilo: come per gli Eroi, con un tiro di dado di 4+, la ferita è recuperata e l'Eroe viene reintegrato nell'armata.

Tirare anche per le ferite perse da guerrieri ancora vivi al termine dello Scenario.

Nell'eventualità che un guerriero sia stato debilitato durante la partita anche nel Coraggio, tirare anche per questa caratteristica.

Questo tiro di dado non è obbligatorio per le cavalcature (carri compresi) che rientrano automaticamente in gioco se il loro cavaliere è in vita. Fanno eccezione le bestie alate e i nove destrieri oscuri degli Spettri dell'Anello.

Per Ombromanto e Bill il Pony è invece necessario il tiro di dado sulle Ferite.

Nel caso di Ombromanto se non dovesse recuperarle, Gandalf potrà disporre però di un normale cavallo).

NOTA: Un eroe, presunto morto, che recupera al termine di uno Scenario di Battaglia, almeno una delle sue ferite, può riorganizzare la sua armata eventualmente in ritirata.

Le regioni della Terra di Mezzo indicate in mappa sono molto diverse fra loro: Il Nord è caratterizzato da distese di neve e ghiaccio, mentre il Sud dai caldi deserti dell'Harad. Ad ogni Scenario di Battaglia, in base a dove si stia svolgendo nella Terra di Mezzo, avrà delle regole in più che caratterizzeranno la partita, per simulare le condizioni ambientali della zona:

I. OSCURITA' (MORIA e BOSCO ATRO, con un tiro di dado di 4+)

Se un modello vuole combattere o usare un'arma da lancio o da tiro o una magia contro un bersaglio, è necessario tirare un dado: solo con un 4+ il modello riesce a vedere il bersaglio nell'oscurità e può caricarlo o tirargli contro, altrimenti non può muovere o tirare fino al turno successivo. Queste regole non valgono per goblin, spiriti, ragni giganti, warg selvaggi, dragoni, ent, pipistrelli e elfi. L'Oscurità può essere in parte debellata con la Luce Magica.

II. NEBBIA (ARNOR e ANGMAR, con un tiro ad inizio partita di 4+)

La visuale è ridotta di 8". I modelli non potranno caricare, lanciare magie o tirare contro modelli oltre 8".

III. GHIACCIO/NEVE

A parte l'armata della Baia di Forochel e le unità volanti, il movimento in una zona ricoperta da uno strato di neve o ghiaccio riduce il movimento di 2".

IV. CALDO TORRIDO (HARAD, con un tiro ad inizio partita di 4+)

Tutte le unità in armatura pesante hanno il loro movimento ridotto di 1".

V. GAS VENEFICI (MORDOR, con un tiro ad inizio partita di 4+)

La Guerra dell'Anello

Campagna Lega dell'Anello 2007

All'inizio di ogni turno, il giocatore che ha ottenuto l'iniziativa, tira un dado: se il risultato è 1 o 2, sceglie una vittima: questa e tutti i modelli entro 3" da lei, subiranno un colpo a Forza 3. Gli spiriti non sono soggetti ai gas venefici.

VI. PIOGGIA (In qualunque regione tranne Harad, con un tiro di dado ad inizio partita di 6+)

La gittata di archi e balestre è ridotta di 6". Non possono effettuarsi salve di frecce. Questa regola non si applica per le macchine d'assedio e le armi da lancio.

VII. RAMI INTRICATI (In qualunque regione di foresta, con un tiro di dado ad inizio partita di 5+)

Non possono effettuarsi salve di frecce.

VIII. PALUDI (In qualunque regione di palude)

Le Paludi sono considerati terreni accidentati. Le aree di palude sono intransitabili per modelli in **armatura pesante**.

IX. VENTO FORTE (In qualunque regione di montagna, con un tiro di dado ad inizio partita di 6+)

Le unità volanti dimezzano il loro movimento. Non possono effettuarsi salve di frecce. Le unità equipaggiate con archi e balestre sottraggono 1 punto al tiro per colpire il proprio bersaglio. Questa regola non si applica per le macchine d'assedio e le armi da lancio.

Scenari di Battaglia

Gli Scenari si giocano su tavoli di 48" per 48".

Per questioni di tempo la campagna prevede la sola Battaglia Campale:

- BATTAGLIA CAMPALE

Bene e Male si scontrano in un'epica battaglia. Entrambi i giocatori tirano un dado, chi otterrà il risultato più alto, deciderà il lato del tavolo dove schierarsi. Il primo giocatore sceglie poi metà della sua armata (arrotondando per eccesso) e la schiera al massimo a 12" dal bordo. L'avversario fa poi lo stesso con metà della sua forza. Il primo giocatore schiera poi l'altra metà della sua forza come prima, e, a seguire, l'avversario. Le condizioni di vittoria sono quelle precedentemente indicate.

Armate Bonus

Oltre alle normali armate, i giocatori possono scegliere anche due armate bonus, una dalla parte del Bene e una dalla parte del Male: La Compagnia dell'Anello e gli Spettri dell'Anello.

Queste armate si comportano come tutte le altre. Ma hanno dei componenti prestabiliti fin dall'inizio e regole speciali indicate precedentemente. In più queste armate, a differenza delle altre, possono dividersi in massimo tre parti, creando armate più piccole distinte. Queste armate si muovono autonomamente.

Vincere la Campagna

Vince la fazione (Bene o Male) che accumula più punti vittoria nell'arco della giornata di gioco.

Altrimenti se Frodo con l'Anello riesce a raggiungere l'esagono del Monte Fato, il Bene vince automaticamente la Campagna.

Il Male può vincere la campagna anche eliminando Frodo in uno scenario di battaglia.