

Tabelle riassuntive

Movimento/Carica

Penalità al Movimento

Il nemico è su di noi!

(nemici entro 6" all'inizio del movimento) Movimento dimezzato

Terreno accidentato Movimento dimezzato finché si è sul terreno.

Movimento di Carica/Ripiegamento

Una formazione non può caricare dopo aver tirato.

Tipo di truppa	Valore di Carica/Ripiegamento
Fanteria	D6+2"
Mostro	D6+4"
Cavalleria	D6+6"
Mostro volante	D6+8"

Con un risultato di 1 quando si carica, la carica è in stallo.

Con un risultato di 6 quando si carica, si ha una Carica Inarrestabile.



Riassunto degli elementi di terreno difendibili

	Bonus	Chi può occupare?
Campo recintato	+1	Tutti
Foresta	+2	Tutti
Edificio di legno	+2	Mostri, Fanteria
Edificio di pietra	+3	Mostri, Fanteria

Bonus dell'armatura

Scudo (fanteria)	+2 alla Difesa sul fronte.
Scudo (cavalleria)	+1 alla Difesa sul fronte.
Scudo (mostri)	Incluso nel profilo.
Mantelli incantati	Non può essere preso di mira da oltre 12".

Compagnia comando

Eroe	La compagnia dell'Eroe usa la sua Maestria. La formazione dell'Eroe usa il suo Coraggio. La formazione dell'Eroe può usare la sua Possanza.
-------------	---

Alfiere	Ripete i test del movimento di carica/panico.
----------------	---

Stendardo dell'armata	Ripete i test del movimento di carica/panico. Avanzata Eroica (Carica Eroica per tutte le formazioni con uno stendardo entro 12").
------------------------------	---

Tamburino/cornista	+1 al valore di Movimento.
---------------------------	----------------------------

Sorvegliante	+1 al valore di Coraggio.
---------------------	---------------------------

Tiro

Una formazione non può tirare se si è mossa più della metà.

Calcolare il numero di dadi

- Tiro diretto = numero di Attacchi
- Bonus di Accuratezza = vedi sotto
- Tiro di supporto = 1 dado per compagnia

Bonus di Accuratezza

Valore di Tiro	Bonus di Accuratezza
6	-1
5	0
4	1
3	2
2	3
1	4

Caratteristiche delle armi da tiro

Arma	Gittata	Forza
Arco corto	18"	2
Arco	24"	2
Arco lungo	36"	2
Cerbottana	12"	2
Balestra	24"	4
Da lancio	6"	Utilizzatore

Non può muoversi e tirare.
Metà Attacchi, può caricare.

-1 alla Forza per la lunga gittata (oltre la metà).

Respingere

D3" per compagnia distrutta.

Tabella dei Tiri per Colpire

		Difesa									
Forza		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	4	5	5	6	6	6/4	6/4	6/5	6/5	6/6
	2	4	4	5	5	6	6	6/4	6/4	6/5	6/5
	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/4	6/5
	4	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/4
	5	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4
	6	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6
	7	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6
	8	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5
	9	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5
	10	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4



Combattimento

Calcolare il numero di dadi

- Combatti direttamente = numero di Attacchi
- Modificatori al combattimento = vedi sotto
- Attacchi di supporto = 1 dado per compagnia

Modificatori al combattimento

Condizione	Bonus
Carica (fanteria e mostri)	+1 dado
Carica di cavalleria (cavalleria e mostri volanti)	+6 dadi/+2 contro la cavalleria
Abilità di combattimento	+1 dado per ogni punto di Maestria maggiore di quella nemica
Carica inarrestabile	+D3 dadi
Attaccata sul fianco	-3 dadi (minimo 1 dado)
Attaccata sul retro	-5 dadi (minimo 1 dado)
Scompaginata	1 dado

Bonus delle armi

Lance da cavalleria
(cavalleria) +1 al risultato del dado quando carica.

Armi a due mani
(fanteria e mostri) +1 al risultato del dado, -1 alla Maestria.

Armi a due mani
(cavalleria) +1 al risultato del dado quando carica.

Picche
+1 alla Maestria, nessun bonus per la carica. Se le picche combattono sul fronte, i nemici non hanno bonus per la carica.

Panico

D6	Risultato
1	Scompaginata e test di Coraggio o: se >50%, subisce colpi pari al margine di fallimento, se <50%, distrutta.
2-5	Scompaginata e test di Coraggio oppure subisce colpi pari al margine di fallimento.
6	Nessun effetto.

Azioni Eroiche

Le azioni Eroiche possono essere effettuate da tutti gli Eroi.

Movimento Eroico

La formazione si muove prima di tutti gli altri modelli. Triplica la distanza di movimento. Non può muoversi ulteriormente, tirare né caricare.

Tiro Eroico

La formazione tira prima di tutti gli altri modelli. Può tirare persino se si è mossa dell'intera distanza (o A Passo di Corsa!).

Carica Eroica

La formazione carica prima di tutti gli altri modelli.

Combattimento Eroico

Risolve il combattimento prima degli altri. Se viene vinto, ogni formazione amica nello stesso combattimento può caricare e combattere ancora.

Duello Eroico

Ogni Eroe tira D6 + valore di Maestria: l'Eroe che ha dichiarato il Duello Eroico somma +1. L'Eroe vincitore tira un D6 sulla tabella del Duello un numero di volte pari alla differenza dei punteggi.

D6	Effetto
1	Nessun effetto.
2-3	La formazione nemica subisce D3 colpi automatici. Nessun effetto sui mostri.
4-5	L'Eroe nemico subisce un colpo automatico.
6	La formazione e l'Eroe nemici subiscono entrambi D3 colpi automatici. I mostri, invece, subiscono 2D3 colpi automatici.

Azioni Epiche

Le azioni Epiche possono essere effettuate solo dagli Eroi che possiedono la corrispondente azione Epica nel proprio profilo.

Sfida Epica

Sfida un Eroe nemico entro 18".

La formazione dell'Eroe sfidato deve superare un test di Coraggio con una penalità di -3 o non potrà muoversi, inoltre potrà caricare solo lo sfidante.

Lo sfidante deve avanzare e cercare di caricare la formazione dell'Eroe sfidato.

Poi combatti un Duello Eroico (non è richiesta ulteriore Possanza).

Carica Epica

La formazione riceve +2 alla Maestria quando carica.

Difesa Epica

La formazione riceve +2 alla Difesa.

Ira Epica

La compagnia riceve +4 alla Forza. La Difesa della formazione viene ridotta a 3.

Sacrificio Epico

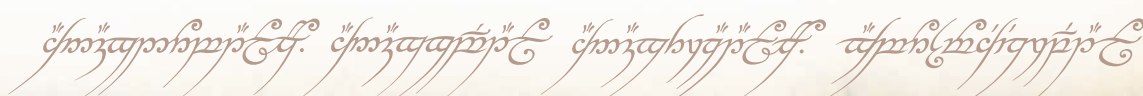
Ogni colpo sulla formazione viene negato con 3+. Al termine della fase, rimuovi l'Eroe dalla partita.

Tiro Epico

I nemici entro 12" e che sono nell'arco di visuale subiscono D6 colpi automatici.

Attacco Epico

Il valore di Maestria dell'Eroe viene incrementato a 10.



Regole Speciali

Agguatatori

Vedi pagina 61.

Artiglieria

Vedi pagina 61.

D6

Effetto

- 1 o meno L'avversario sceglie una formazione entro 6" dal bersaglio: D6 colpi con la Forza della macchina d'assedio. Oppure viene considerato Mancato.
- 2 Mancato.
- 3-5 D6 colpi con la Forza della macchina d'assedio.
- 6 D6+4 colpi con la Forza della macchina d'assedio.
- 7+ 2D6+4 colpi con la Forza della macchina d'assedio.

- Il bersaglio è formato da una compagnia -1
- Il bersaglio è formato da più di 4 compagnie +1
- Il bersaglio è formato da più di 8 compagnie +2
- Il bersaglio è in un edificio +2

Flagello

+1 al risultato del dado contro la razza indicata.

Furia

D6

Effetto

- 1 La formazione subisce D6 colpi con la propria Forza +2.
- 2-5 +2 alla Forza.
- 6 +4 alla Forza.

Consigliere

Per ogni punto Possanza usato tira una volta sulla tabella:

D6

Effetto

- 1-5 L'Eroe entro 6" ottiene 1 punto Possanza.
- 6 L'Eroe entro 6" ottiene 3 punti Possanza.

Cavalieri Esperti

Possono muoversi alla massima velocità e tirare e caricare (a meno che non tentino di muoversi A Passo di Corsa!).

Difficile da uccidere!

D6

Effetto

- 1 Nessun effetto.
- 2-3 1 segnalino ferita.
- 4-5 2 segnalini ferita.
- 6 Ucciso.

Respinto di D3" per ogni segnalino ferita acquisito.

Indomito

La regola La Speranza è Perduta! (l'ultima compagnia viene rimossa quando raggiunge metà della forza) non si applica.

Leader Ispiratore

Le formazioni amiche entro 12" (della razza indicata) usano il valore di Coraggio del modello.

Signore Supremo

Le formazioni amiche entro 24" possono usare la Possanza del modello per dichiarare azioni Eroiche.

Cercavia

Ignora le penalità al movimento nel terreno indicato.

Cacciatori

+1 ai risultati del dado quando si attacca sul fianco o sul retro.

Cavalieri Abili

Possono muoversi alla massima velocità e tirare (a meno che non tentino di muoversi A Passo di Corsa!).

Tocco Spettrale

Calcola i tiri per Colpire usando il Coraggio invece della Difesa.

Passo Spettrale

Nessuna penalità per muoversi sul terreno accidentato. Può attraversare altre formazioni, elementi di terreno difendibili e terreni intransitabili, ma non può fermarsi sopra.

Intrepidi

Non vengono mai respinti dal tiro.

Terrore

Quando viene caricato da una creatura che incute Terrore, il nemico deve superare un test di Coraggio o il valore di Maestria viene ridotto a 0.

I nemici devono effettuare un test di Coraggio per caricare una creatura che incute Terrore.

Segnato dal Destino

Può usare un'azione Epica per ogni turno senza spendere il punto Possanza.

Molto Difficile da Uccidere!

Penalità di -1 sulla tabella Difficile da Uccidere!.

Combattiamo da Soli

Non si possono aggregare Eroi Epici.

Incantesimi di Sgomento

Distruggi Spirito

Concentrazione 3

24"

- 1 Nessun effetto.
- 2-5 -1 al Coraggio.
- 6 -3 al Coraggio.

Controincantesimo per *Infondi Vigore*.

Indebolimento

Concentrazione 4

24"

- 1 Nessun effetto.
- 2-5 -1 alla Forza.
- 6 -3 alla Forza.

Controincantesimo per *Forza della Corruzione*.

Mesmerismo

Concentrazione 5

18"

- 1 Nessun effetto.
- 2-5 Test di Coraggio a -1 o non si può muovere, tirare o caricare.
- 6 Test di Coraggio a -3 o non si può muovere, tirare o caricare.

Aura Terrificante

Conc. 3

formazione del lanciatore

- 1 Nessun effetto.
- 2-5 Incute Terrore.
- 6 Incute Terrore con penalità di -2.

Visioni di Dolore

Concentrazione 3

12"

- 1 Nessun effetto.
- 2-5 Test di Coraggio a -2 o subisce colpi pari allo scarto per il quale il test è fallito.
- 6 Test di Coraggio a -2, con un singolo dado, o subisce colpi pari allo scarto per il quale il test è fallito.



Incantesimi di Comando

Aura di Luce Accecante		Conc. 3	formazione del lanciatore
1	Nessun effetto.		
2-5	I nemici che attaccano la formazione hanno -1 Maestria/Tiro.		
6	I nemici che attaccano la formazione hanno -2 Maestria/Tiro.		

Immobilizzamento		Concentrazione 5	18"
------------------	--	------------------	-----

1	Nessun effetto.		
2-5	Test di Forza per muoversi o caricare.		
6	Test di Forza a -1 per muoversi o caricare.		

Luce dei Valar		Concentrazione 2	24"
----------------	--	------------------	-----

1	Nessun effetto.		
2-5	-1 al Coraggio (gli Spiriti subiscono D3 colpi automatici).		
6	-2 al Coraggio (gli Spiriti subiscono D6 colpi automatici).		

Infondi Valore		Concentrazione 3	12"
----------------	--	------------------	-----

1	Nessun effetto.		
2-5	+1 al Coraggio.		
6	+3 al Coraggio.		
Controincantesimo per <i>Distuggi Spirito</i> .			

Benedizione dei Valar		Conc. 6	formazione del lanciatore
-----------------------	--	---------	---------------------------

1	Nessun effetto.		
2-5	Riguarda D3 perdite.		
6	Riguarda D6 perdite.		

Incantesimi della Rovina

Essiccamento		Concentrazione 2	18"
--------------	--	------------------	-----

1	Nessun effetto.		
2-5	D6 colpi a Fo1 per compagnia (gli Ent subiscono D6 colpi a Fo6).		
6	D6 colpi a Fo3 per compagnia (gli Ent subiscono D6 colpi a Fo8).		
Controincantesimo per <i>Avviluppamento</i> .			

Tremore		Conc. 3	tutte le formazioni entro 6"
---------	--	---------	------------------------------

1	Nessun effetto.		
2-5	D6+3 colpi a Forza 6.		
6	D6+3 colpi a Forza 8.		

Dardo di Fuoco		Concentrazione 4	18"
----------------	--	------------------	-----

1	Nessun effetto.		
2-5	D6+3 colpi a Fo5 (gli Ent subiscono D6+3 colpi a Fo6).		
6	D6+3 colpi a Fo7 (gli Ent subiscono D6+3 colpi a Fo9).		

Furia Oscura		Conc. 2	formazione del lanciatore
--------------	--	---------	---------------------------

1	Nessun effetto.		
2-5	Ripeti gli 1 e 2 ottenuti tirando per colpire in corpo a corpo.		
6	Ripeti i tiri per colpire falliti in corpo a corpo.		

Spezza Scudi		Concentrazione 4	18"
--------------	--	------------------	-----

1	Nessun effetto.		
2-5	Gli scudi non danno bonus alla Difesa per il resto del turno.		
6	Gli scudi non danno bonus alla Difesa per il resto della partita.		

Incantesimi delle Lande

Invoca Vento		Concentrazione 3	18"
--------------	--	------------------	-----

1	Nessun effetto.		
2-5	Respinge di D3+1".		
6	Respinge di D6+2".		
Controincantesimo per <i>Coltre della Notte</i> .			

Avviluppamento		Concentrazione 3	24"
----------------	--	------------------	-----

1	Nessun effetto.		
2-5	Si muove come se fosse sul terreno accidentato.		
6	Non può muoversi.		
Controincantesimo per <i>Ali del Terrore</i> .			

Spaventa Bestie		Concentrazione 4	24"
-----------------	--	------------------	-----

(solo cavalleria o mostri volanti nemici)

1	Nessun effetto.		
2-5	Test di Coraggio o viene respinto di D6+6".		
6	Test di Coraggio a -3 o viene respinto di D6+6".		

Guida le Frecce		Conc. 3	formazione del lanciatore
-----------------	--	---------	---------------------------

1	Nessun effetto.		
2-5	+1 al valore di Tiro.		
6	+2 al valore di Tiro.		

Ira della Natura		Concentrazione 4	24"
------------------	--	------------------	-----

1	Nessun effetto.		
2-5	D6+3 colpi a Fo4 nel terreno sgombro, a Fo6 nel terreno accidentato, a Fo9 nel terreno difendibile (il bonus alla Difesa non si applica contro questo incantesimo).		
6	2D6+3 colpi a Fo4 nel terreno sgombro, a Fo6 nel terreno accidentato, a Fo9 nel terreno difendibile (il bonus alla Difesa non si applica contro questo incantesimo).		

Incantesimi delle Tenebre

Ali del Terrore		Conc. 3	formazione del lanciatore
-----------------	--	---------	---------------------------

1	Nessun effetto.		
2-5	Muove di 12", carica di D6+8".		
6	Muove di 12", carica di D6+8", incute Terrore.		
Controincantesimo per <i>Immobilizzamento</i> .			

Coltre della Notte		Concentrazione 4	24"
--------------------	--	------------------	-----

1	Nessun effetto.		
2-5	Il valore di Tiro viene ridotto a 6 e non può caricare, -1 sulla tabella dell'Artiglieria.		
6	Il valore di Tiro viene ridotto a 6 e non può caricare, -1 sulla tabella dell'Artiglieria, test di Coraggio o subisce un numero di colpi pari allo scarto per il quale ha fallito il test.		
Controincantesimo per <i>Aura di Luce Accecante</i> .			

Dardo Nero		Concentrazione 6	Eroe entro 6"
------------	--	------------------	---------------

1	Nessun effetto.		
2-5	D6-3 colpi automatici (fino a un minimo di 1), perde D3-2 punti Possanza (fino a un minimo di 1).		
6	D6-2 colpi automatici (fino a un minimo di 1), perde D3-1 punti Possanza (fino a un minimo di 1).		

Forza della Corruzione		Concentrazione 3	12"
------------------------	--	------------------	-----

1	Nessun effetto.		
2-5	+2 alla Forza, D6 colpi automatici.		
6	+4 alla Forza, D6 colpi automatici.		
Controincantesimo per <i>Indebolimento</i> .			

Soffio Nero		Concentrazione 4	Eroe entro 6"
-------------	--	------------------	---------------

1	Nessun effetto.		
2-5	Maestria e Coraggio ridotti a 1.		
6	Maestria e Coraggio ridotti a 1, D3 colpi automatici.		

Sequenza di gioco

Questo sommario ha la funzione di pratico promemoria, in particolare per i giocatori novizi di questo gioco. Abbiamo scoperto che, quando inizi a giocare, la sequenza viene appresa velocemente.

1) Fase dell'Iniziativa

- A. Entrambe le fazioni tirano. Chi vince sceglie chi ha l'Iniziativa per quel turno.
- B. Ripetere i tiri di dado in caso di pareggio.

2) Fase di Movimento

- A. Chi ha l'Iniziativa muove qualunque o tutte le formazioni.
- B. L'altra fazione muove qualunque o tutte le formazioni.

3) Fase di Tiro

- A. La fazione con l'Iniziativa tira e può farlo con le proprie formazioni in qualunque ordine. Per ogni formazione segui questa sequenza:
 - 1. *Scegli la formazione che tira*
 - 2. *Scegli il bersaglio*
 - 3. *Calcola il numero di dadi*
 - a. *Tirare direttamente*
 - b. *Bonus dell'Accuratezza*
 - c. *Tiro di supporto*
 - 4. *Tira per Colpire*
 - 5. *Rimuovi le perdite*
 - 6. *Il bersaglio viene respinto*
- B. L'altra fazione tira, seguendo quanto appena indicato.

4) Fase di Carica

- A. La fazione con l'Iniziativa carica e può farlo con le proprie formazioni in qualunque ordine. Per ogni formazione segui questa sequenza:
 - 1. *Scegli la formazione che carica*
 - 2. *Scegli la punta di lancia*
 - 3. *Scegli il bersaglio*
 - 4. *Tira la distanza di carica*
 - 5. *Muovi la punta di lancia*
 - 6. *Muovi le compagnie rimanenti*
- B. L'altra fazione carica, seguendo quanto appena indicato.

5) Fase di Combattimento

- A. La fazione con l'Iniziativa sceglie l'ordine dei combattimenti. Per ogni combattimento segui questa sequenza:
 - 1. *Scegli quale combattimento risolvere*
 - 2. *Determina l'ordine di attacco*
 - 3. *Calcola il numero di dadi*
 - a. *Combattere direttamente*
 - b. *Modificatori al combattimento*
 - c. *Attacchi di supporto*
 - 4. *Tira per colpire*
 - 5. *Rimuovi le perdite*
 - 6. *Determina il vincitore*
 - 7. *Chi perde effettua il test di Panico*

6) Fine

- A. A meno che la partita non sia finita, ricomincia dal Punto 1.

Ruolino d'onore

Scrivere Guerra dell'Anello è stato come un lungo viaggio attraverso terre sconosciute, viaggiando per incalcolabili chilometri all'ombra del terribile Nazgûl chiamato Data di Consegna. Tuttavia la speranza prevale finché la Compagnia rimane fedele. Sono state molte le azioni grandiose svoltesi per portare questo volume fino alle ardenti camere delle forge dello stampatore.

A questo punto, l'autore vorrebbe ringraziare i seguenti compagni di strada: Tim Vincent e Emma Parrington, per non essersi mai stancati di creare questo tomo, nonostante le incessanti intromissioni dei loro compagni; Chris Peach e Nick Bayton per aver dipinto le miniature con l'abilità dei Nani e la velocità degli Elfi; e infine Adam Troke, Graham Davey e Jervis Johnson, i quali si sono assicurati di non lasciarsi sfuggire nessun pezzo di conoscenza incompleta, sebbene ognuno di loro portasse il fardello delle proprie molte missioni.

Possano essere ricordati finché la luce dei Valar non si esaurisca.

Illustrazioni: John Blanche, Alex Boyd, Robin Carey, Paul Dainton, David Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade. **Progetto del libro:** Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor, Tim Vincent. **'Eavy Metal:** Phillip Dunn, Neil Green, Darren Latham, Keith Robertson, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren, Kirsten Williams. **Sviluppo del gioco:** Alessio Cavatore, Andrew Kenrick, Robin Cruddace, Graham Davey, Andy Hoare, Jervis Johnson, Phil Kelly, Jeremy Vetock, Matthew Ward. **Hobby Team:** David Andrews, Nick Bayton, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach, Stuart White. **Progetto delle miniature:** Michael Anderson, Juan Diaz, Martin Footitt, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alexander Hedström, Matt Holland, Neil Langdown, Alan Perry, Michael Perry, Ali Morrison, Trish Carden, Brian Nelson, Seb Perbet, Dale Stringer, David Thomas, Tom Walton, Jonny Ware. **Produzione e Riprografia:** Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Kris Jagers, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Kris Shields, Ian Strickland, Madeleine Tighe. **Versione italiana:** Luca Amadori, Manuela Clausi, Marco Maranta, Riccardo Barbera. **Ringraziamenti speciali a:** Alan Merrett, Rick Priestley, Nelson, Steve Hammatt, Matt Baxter, Mark Bedford, Dave Cross, Mick Cudworth, Ray Dranfield, Amber Grant, Simon Grant, Steve Harder, Matthew Hutson, Warwick Kinrade, Bruce McSkimming, Glenn More, Dom Murray, Duncan Rhodes, Paul Rudge, Jim Sowter, Jim Tews, Mat Toone, Gabrio Tolentino, Paulette Troke, Ed Ward; John Mayo e David Imhoff alla New Line Cinema; Frederica Drotos e Joe Mandragona alla Tolkien Enterprises.

Prodotto da Games Workshop

Copyright © Games Workshop Limited 2009 ad eccezione di tutto il materiale pertinente alla produzione cinematografica della New Line: La Compagnia dell'Anello, Le Due Torri e Il Ritorno del Re che sono © MMIX New Line Productions, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Tutte le citazioni dall'opera letteraria di J.R.R. Tolkien Il Signore degli Anelli (inclusi i volumi appartenenti) sono © della The Tolkien Estate 1954-55, 1966. Tutti i diritti sono riservati. Il logo dell'Osservatore, Il Signore degli Anelli, La Compagnia dell'Anello, Le Due Torri, Il Ritorno del Re e i nomi dei personaggi, degli oggetti, degli eventi e dei luoghi ivi contenuti sono marchi commerciali della The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises in licenza alla New Line Productions, Inc. e alla Games Workshop Limited. Tutti i diritti sono riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, 'Eavy Metal, Citadel ed il simbolo Citadel sono ®, TM e/o © della Games Workshop Limited 2000-2009, registrati in maniera variabile in Gran Bretagna e in altri paesi del mondo. Tutti i diritti sono riservati.

Tutti gli altri materiali, incluse le regole di gioco specifiche, le strategie ed i materiali espansi sono copyright © della Games Workshop Limited 2009. Tutti i diritti sono riservati. Games Workshop e il logo Games Workshop, 'Eavy Metal, Citadel ed il simbolo Citadel sono ®, TM e/o © della Games Workshop Limited 2000-2009, registrati in maniera variabile in Gran Bretagna e in altri paesi del mondo. Tutti i diritti sono riservati.

Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, contenuta in un sistema di recupero dati o trasmessa in nessuna forma elettronica, meccanica, fotocopia, registrata o con qualsiasi altro mezzo, senza previo permesso della New Line Cinema.

Le immagini sono solo a scopo illustrativo. Alcuni prodotti Citadel possono essere pericolosi se usati in modo scorretto. Games Workshop ne sconsiglia l'uso ai minori di 16 anni senza la supervisione di un adulto. Indipendentemente dall'età, fai attenzione quando utilizzi colle, strumenti taglienti e spray e assicurati di leggere e seguire le istruzioni riportate sulla confezione.

Sito Games Workshop:

www.games-workshop.com

Games Workshop Italia,
via dei Settemetri 11/E
00118, Morena
Roma

NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company



Tolkien Enterprises

