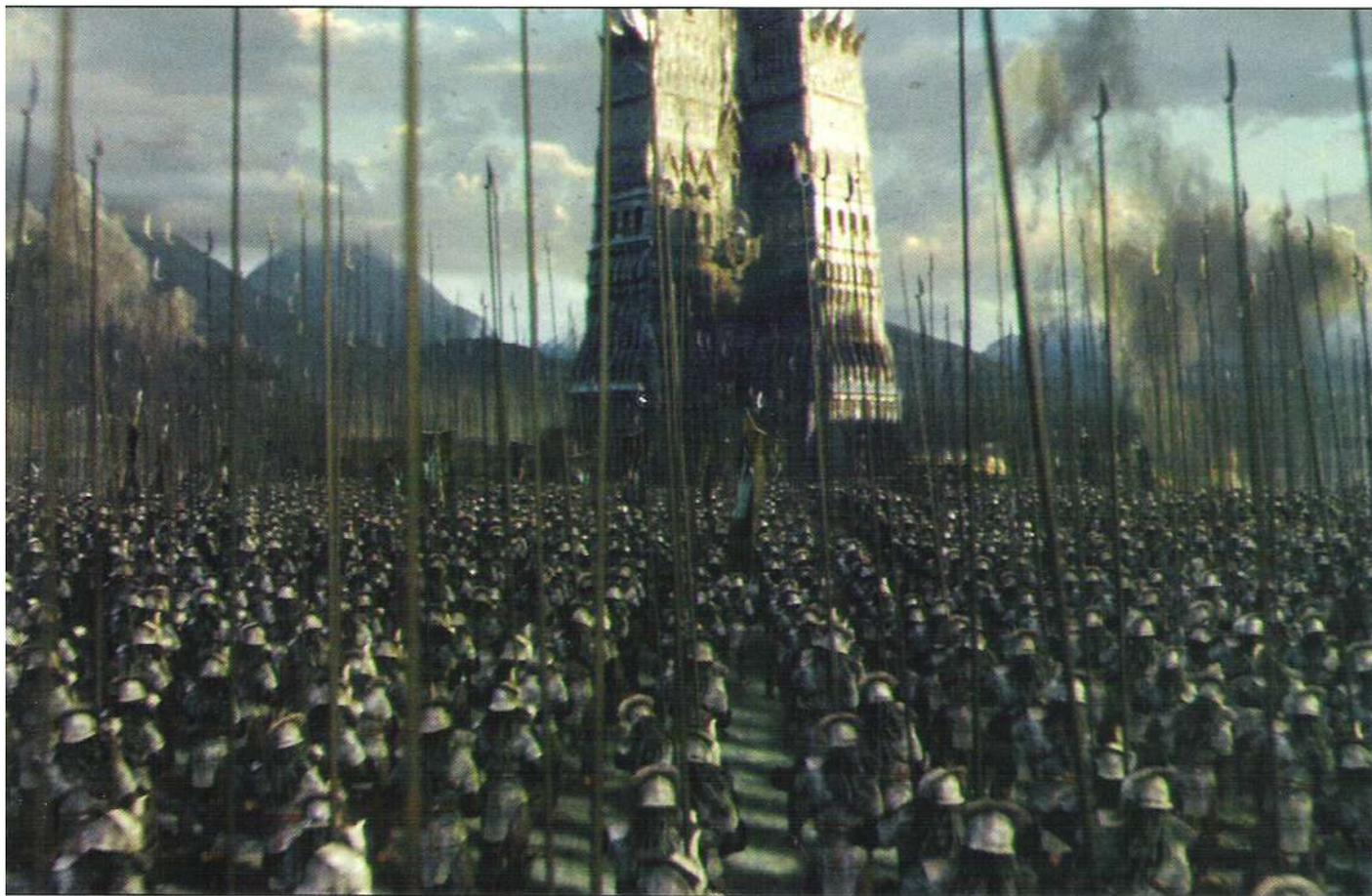


# LA TERRA DI MEZZO IN FIAMME



Puoi trovare la mappa per la campagna La Terra di Mezzo in Fiamme alla fine di questo articolo. Ti consigliamo di farne una fotocopia ingrandita a colori. In alternativa, puoi scaricare una versione PDF della mappa e dei segnalini dal nostro sito web. Vai alla pagina

[www.games-workshop.com](http://www.games-workshop.com)

**La guerra è giunta nella Terra di Mezzo e potenti eserciti cercano di reclamare il territorio come proprio! Mark Latham presenta una nuova campagna a mappa per il Gioco di Battaglie Strategiche del Signore degli Anelli.**

**S**uddetta campagna completa si basa sugli emozionanti eventi mostrati nei film *Le Due Torri* e *Il Ritorno del Re*, in particolare sulle campagne militari condotte da Saruman contro Rohan e da Sauron contro Gondor.

La campagna utilizza una mappa (vedi p.48) e ti permette di impersonare una delle quattro grandi fazioni: Gondor, Rohan, Isengard o Mordor. Puoi muovere i tuoi contingenti sulla mappa, reclamare territori e combattere i nemici che incontri in battaglie separate. Inoltre ti diamo alcuni consigli per creare le tue campagne a mappa.

## **Cos'è una campagna a mappa?**

Se una campagna narrativa segue una storia prestabilita attraverso una serie di battaglie predefinite, una campagna a mappa ha due

elementi separati: i turni della campagna e le battaglie. Durante i turni della campagna utilizzi una mappa per decidere i luoghi e i movimenti di ogni tuo contingente, scegliere quali battaglie combattere e quali evitare. La seconda fase consiste nel combattere le battaglie per stabilire cosa succede quando le armate si scontrano sulla mappa. Come nella maggior parte delle campagne, ogni giocatore ha diverse opzioni per raggiungere le condizioni di vittoria. Ciò significa che la combinazione di eventi avvenuti nel turno della campagna diventano parte di un gioco strategico più grande.

Infine, mentre la campagna prosegue, avrai la possibilità di far diventare la tua piccola armata un potente esercito, cogliendo l'occasione per dipingere nuove truppe!

# REGOLE DELLA CAMPAGNA

## Giocatori e contingenti

Questa campagna è pensata per quattro fazioni: Gondor, Rohan, Isengard e Mordor. Esse sono rappresentate da adeguate liste dell'esercito tratte da Legioni della Terra di Mezzo o da altri nostri supplementi, come descritto in seguito. Ciò permette ad un massimo di quattro giocatori di partecipare, ognuno dei quali prende il controllo di una delle fazioni, sebbene la campagna possa essere giocata anche solo da due o tre giocatori. Con due giocatori, ognuno controlla due fazioni, entrambe del Bene (Gondor e Rohan) o del Male (Isengard e Mordor). In una partita a tre giocatori, uno controlla entrambe le fazioni del Bene o entrambe quelle del Male, mentre le altre due vengono divise tra i rimanenti giocatori.

## Eserciti

Ogni giocatore controlla un certo numero di eserciti durante la partita; essi rappresentano le forze di cui può disporre nelle varie aree. I Segnalini Esercito si usano per indicare la posizione delle armate sulla mappa della campagna. I Segnalini Esercito e i Segnalini Territorio si trovano nella pagina della mappa; puoi ritagliarli e usarli per giocare la campagna.

Ad ogni Segnalino Esercito è stato assegnato un totale di punti. Ogni volta che due eserciti si scontrano, il giocatore crea il proprio contingente con un limite di punti pari al totale dei punti dell'esercito. Il totale minimo a disposizione di un esercito è 300 punti, mentre il massimo è 750. Oltre a ciò, ogni fazione può controllare al massimo cinque eserciti alla volta. All'inizio di ogni battaglia, i giocatori scelgono un nuovo contingente dalla lista dell'esercito appropriata di Legioni della Terra di Mezzo o di un Supplemento.

## Fazioni

**Per iniziare la campagna, ogni giocatore deve scegliere una delle quattro fazioni per giocare. Poi deve collocare due eserciti sulla mappa. Uno viene collocato sulla capitale e l'altro su uno spazio adiacente. Ognuno di questi eserciti inizia con un totale di punti pari a 300.**



Rohan



Gondor



Mordor



Isengard

## Legioni della Terra di Mezzo

Questa espansione del Gioco di Battaglie Strategiche del Signore degli Anelli è una guida inestimabile alle armate della Terra di Mezzo. All'interno troverai liste dell'esercito per ogni fazione del Gioco di Battaglie Strategiche. Nelle pagine seguenti vengono mostrati alcuni eserciti come esempio.



*Sinistra: la mappa de La Terra di Mezzo in Fiamme copre le zone di Mordor, Gondor, Isengard e Rohan. Alla fine di questo articolo troverai alcune linee guida per utilizzare altre fazioni durante la campagna. Se decidi di farlo i giocatori più creativi potrebbero creare la propria mappa!*



*Destra: gli eserciti di ogni fazione devono essere scelti dalle liste dell'esercito di Legioni della Terra di Mezzo o dei supplementi, usando le linee guida presentate nelle pagine seguenti. Puoi utilizzare qualsiasi lista relativa alla tua fazione. Questo esempio ritrae un'armata di Minas Tirith alleata ai Feudi, mentre l'esempio della pagina seguente usa la lista della Torre di Ecthelion.*



# SEQUENZA DEI TURNI DELLA CAMPAGNA

**D**urante i turni della campagna, ogni giocatore ha la possibilità di compiere diverse azioni, il cui ordine è stabilito dalla seguente sequenza del turno. Quando tutti i giocatori hanno svolto le proprie azioni e le battaglie sono state combattute, inizia un nuovo turno della campagna con un altro tiro per l'Iniziativa.

1. **Tiro per l'Iniziativa**
2. **Azioni del turno**
3. **Risolvere le battaglie**

## 1. Tiro per l'Iniziativa

All'inizio di ogni turno della campagna, ogni giocatore tira un dado e poi si confrontano i risultati per stabilire in quale ordine i giocatori compiranno le proprie Azioni del turno. Chi ottiene il risultato maggiore effettua per primo le Azioni del turno, seguito dal giocatore che ha ottenuto il secondo risultato maggiore e così via finché tutti i giocatori non hanno effettuato le proprie Azioni del turno. I giocatori che ottengono un pareggio continuano a tirare finché non ottengono due risultati diversi.

## 2. Azioni del turno

Stabilita l'Iniziativa, i giocatori effettuano le proprie Azioni del turno nel seguente ordine:

- (I) **Raccogliere le Risorse**
- (II) **Muovere gli Eserciti**
- (III) **Distribuire le Risorse**

## (I) Raccogliere le Risorse

Alcuni tasselli della mappa contengono bandiere rosse che identificano Punti Strategici. Quando la tua fazione controlla uno di questi punti, ha il potenziale per generare risorse che potrai in seguito usare per creare o rinforzare gli eserciti. Tira un dado per ogni Punto Strategico che controlli e se ottieni un risultato di 4 o più, aggiungi 100 punti alla tua "tesoreria". La tua capitale conta come un Punto Strategico, ma aggiunge automaticamente 100 punti al tuo totale ogni turno, senza bisogno di tirare il dado. Una capitale nemica catturata non genera automaticamente i 100 punti, ma devi tirare un dado come per un normale Punto Strategico.



*Il giocatore di Rohan deve tirare tre dadi per raccogliere le risorse. Dato che due dadi ottengono più di 4, egli riceve 200 punti, più altri 100 per la capitale da aggiungere al totale del proprio esercito.*



**(II) Muovere gli Eserciti**

Per poter catturare un Punto Strategico, un esercito deve semplicemente entrare nel relativo esagono e terminare lì il turno di movimento in corso. Dopodiché, il giocatore vi colloca sopra un Segnalino Territorio per mostrare che detiene il controllo dell'esagono anche se il suo esercito si sposta nei turni successivi. Se l'esercito di un giocatore si sposta sopra un Punto Strategico che contiene già un Segnalino Territorio nemico, tale segnalino viene rimosso e sostituito con uno appartenente al nuovo arrivato. Tuttavia se il nemico ha posto un esercito sull'esagono per fare la guardia al Punto Strategico, bisogna combattere una battaglia (come descritto sotto) e il controllo passerà al vincitore. Muovere un esercito richiede due azioni: prima un tiro Esplorazione e poi un tiro Marcia Forzata (come spiegato nella pagina seguente). Se un esercito fallisce uno di questi tiri, rimane dove si trova e non può muoversi ulteriormente per quel turno della campagna. Esistono altri fattori che possono porre restrizioni al movimento di un esercito:

- Un esercito non può entrare in un esagono occupato da un altro esercito della propria fazione.
- Se un esercito entra su un esagono occupato dall'esercito di un'altra fazione, non può muoversi ulteriormente. Nemmeno l'altro esercito può muoversi, persino quando arriva il proprio turno di Movimento. I due eserciti rimangono bloccati in combattimento e alla fine del turno della campagna si svolge una battaglia per stabilire chi rimarrà in quell'esagono.
- Quando due eserciti sono bloccati in combattimento, nessun esercito di altre fazioni può entrare in quell'esagono.

**Tabella dell'Esplorazione**

Tipo di terreno		risultato del dado
	(Libero)	Automatico
	(Foresta)	2+
	(Palude)	3+
	(Montagna)	4+
	(Fiume)	5+

**Tiro Esplorazione:** per rappresentare i problemi di movimento degli eserciti sul terreno pericoloso, l'armata deve superare un tiro Esplorazione prima di entrare in un esagono adiacente. Per far ciò, prima controlla che tipo di terreno vuoi far attraversare al tuo esercito, determinato dal colore della linea che separa i due esagoni, poi guarda il colore nella tabella dell'Esplorazione qui sopra. Essa ti indicherà quale numero devi ottenere tirando un singolo dado per trovare un passaggio sicuro che ti porti nell'esagono adiacente. Ricorda: un esercito non può muoversi ulteriormente quando fallisce il tiro Esplorazione.

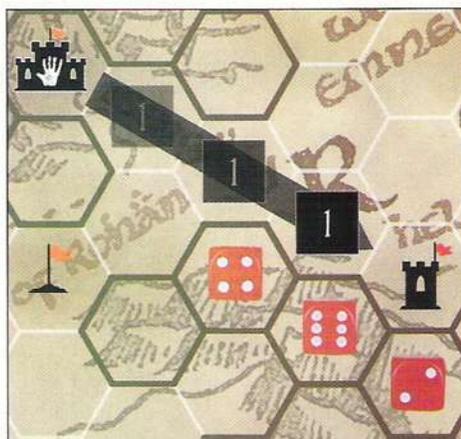
*Destra: affinché questo esercito di Rohan entri nella zona delle montagne, esso deve effettuare un tiro Esplorazione. Dato che ottiene 5 con il dado, l'esercito riesce a muoversi in quella zona.*



## Tabella della Marcia Forzata

Tipo di terreno	Tiro di dado
Primo Esagono	Automatico
Secondo Esagono	3+
Terzo Esagono	4+
Quarto Esagono	5+

**Tiro Marcia Forzata:** ogni esagono sulla mappa rappresenta una distanza notevole. Far marciare un esercito in una tale distesa può essere piuttosto problematico. Per rappresentare l'effetto massacrante che può avere questa manovra, dovrai effettuare un tiro Marcia Forzata per ogni esagono nel quale entri. La tabella della Marcia Forzata ti dice quale è il risultato minimo che devi ottenere per entrare con successo nell'esagono successivo. Come viene indicato nella tabella, devi effettuare un tiro per ogni esagono successivo su cui intendi entrare e scoprirai che diventa sempre più difficile continuare ad avanzare. Se fallisci un tiro Marcia Forzata, l'esercito non entra in quell'esagono e non può avanzare ulteriormente per quel turno della campagna. Un esercito non può muoversi per più di quattro esagoni durante un singolo turno della campagna.

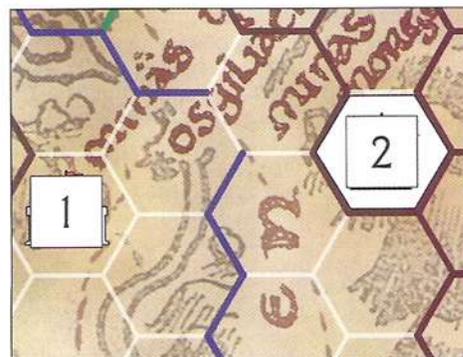


*Questo esercito di Isengard può muoversi automaticamente di un esagono e si muove una seconda e una terza volta ottenendo un 4 e un 6. Tuttavia non può entrare nel quarto esagono perché ha ottenuto un 2. Il terreno è sgombro, quindi tutti i tiri Esplorazione vengono superati senza bisogno di tirare.*

### (III) Distribuire le Risorse

Quando un giocatore ha mosso tutti gli eserciti che intende spostare, può distribuire le risorse che ha ottenuto all'inizio delle sue azioni del turno. Ora può usare i punti nella sua tesoreria per rinforzare o creare nuovi eserciti, o semplicemente può tenerli da parte per usarli in un successivo turno della campagna. Puoi rinforzare un esercito solo se esso si trova in un Punto Strategico e non è ingaggiato da un nemico.

Per rinforzare un esercito, sposta i punti dalla tesoreria al totale di punti di quell'esercito. Puoi spostare questi punti solo in multipli di 50. Puoi creare un nuovo esercito in un Punto Strategico che controlli, se in tale esagono non è già presente uno. Per crearne uno nuovo, devi avere 300 punti nella tua tesoreria, dato che è la dimensione minima che può avere un esercito. Inoltre, il nuovo esercito non può essere più grande di 750 punti.



*Con i 300 punti rimanenti, il giocatore di Gondor sceglie di creare un nuovo esercito (2) in un altro Punto Strategico.*

## 3. Risolvere le battaglie

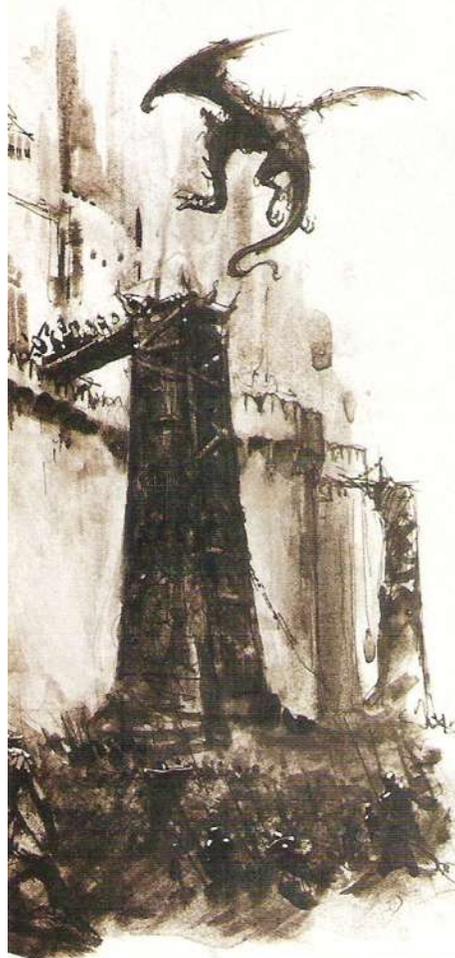
Quando due eserciti si incontrano sulla mappa della campagna, si combatte una battaglia usando uno degli scenari tratti dal regolamento del Signore degli Anelli, generato a caso nella solita maniera. I contingenti nemici vengono scelti fino a raggiungere il totale in punti degli eserciti che sono coinvolti. Tuttavia, per poter stabilire chiaramente il vincitore e il perdente, non può esserci un pareggio come risultato.

Se la battaglia termina con un pareggio, i giocatori devono trovare un metodo per determinare il vincitore, contando il numero di modelli di ogni contingente rimasti sul tavolo, o giocando un turno extra per provare a reclamare un obiettivo.

L'esercito che vince rimane nell'esagono conteso, mentre quello sconfitto viene completamente distrutto e il suo segnalino viene rimosso dalla mappa della campagna. Quando tutte le battaglie sono state combattute, incomincia un nuovo turno della campagna e ognuno effettua un altro tiro per l'Iniziativa.

## Vincere la campagna

- **La campagna dura 15 turni della campagna, al termine dei quali vince il giocatore la cui fazione controlla più Punti Strategici.**
- **In caso di pareggio, la partita continua finché, alla fine di uno dei successivi turni della campagna, un giocatore controlla la maggioranza dei Punti Strategici.**



# REGOLE ALTERNATIVE PER CAMPAGNE

Si possono aggiungere molti dettagli alla campagna La Terra di Mezzo in fiamme. Ecco alcuni suggerimenti per personalizzare questa campagna con le tue idee.

## Bonus per le fazioni

Potresti voler dare ad ogni fazione alcuni bonus per rappresentare i personaggi ed il background degli eserciti in campo.

Ecco dei suggerimenti:

- Gli eserciti di Isengard sommano 1 a tutti i propri tiri Esplorazione.
- Gli eserciti di Rohan sommano 1 a tutti i propri tiri Marcia Forzata.
- Mordor somma 1 ad ogni risultato di dado quando tira per Raccogliere Risorse.
- Gondor somma 1 al tiro di dado per l'Iniziativa ogni turno.

## Altre fazioni

Con un po' di inventiva puoi aumentare il numero di giocatori della campagna. Il modo più semplice per farlo è usare altre liste dell'esercito delle regioni già trattate, come la forza di Minas Tirith, ad esempio. In alternativa, l'introduzione di schiere elfiche, naniche o persino di Hobbit agguerriti spunti extra alla campagna. Con un minimo di preparazione puoi persino spostare o espandere la mappa della campagna fino a comprendere le terre dell'Harad e dell'Est, utilizzando quindi armate più particolari.

## Raccogliere le risorse

Si possono aggiungere dettagli facendo in modo che i Punti Strategici forniscano risorse in modo differente. Alcuni punti potrebbero generare risorse più o meno velocemente di altri. Ad esempio, luoghi remoti e desolati come l'Eryn Mui o le paludi di Nindalf, possono produrre risorse con un tiro di 5+. I luoghi che abbondano di risorse o di forza lavoro, come la Foresta di Fangorn o le terre centrali di Gondor, possono fornire risorse con un tiro di 3+. Ciò renderebbe alcuni Punti Strategici più preziosi di altri, quindi è una buona idea avere poche aree speciali come queste sulla mappa.

## Scenari

Ci sono molti altri scenari che puoi usare al posto dei quattro presenti nel regolamento. Quando combatti sopra una capitale o una fortezza potresti usare lo scenario Le Mura di Minas Tirith dell'itinerario Il Ritorno del Re, oppure lo scenario Osgiliath di Gondor in Fiamme. Tieni a mente che scenari diversi possono necessitare di piccoli cambiamenti per i punti totali e le forze da usare.

Puoi anche cambiare il destino dell'esercito che perde la battaglia. Invece di spazzarlo via, puoi farlo entrare in un esagono vuoto adiacente e ridurre semplicemente di 100 punti il suo totale in punti. Tuttavia, se ciò riduce il totale in punti dell'esercito a meno di 300, esso viene distrutto. È necessario un tiro Esplorazione se entra in un esagono attraversando diversi tipi di terreni. Se tale tiro fallisce, l'esercito viene catturato dai vincitori e spazzato via; in caso contrario entra nell'esagono voluto.



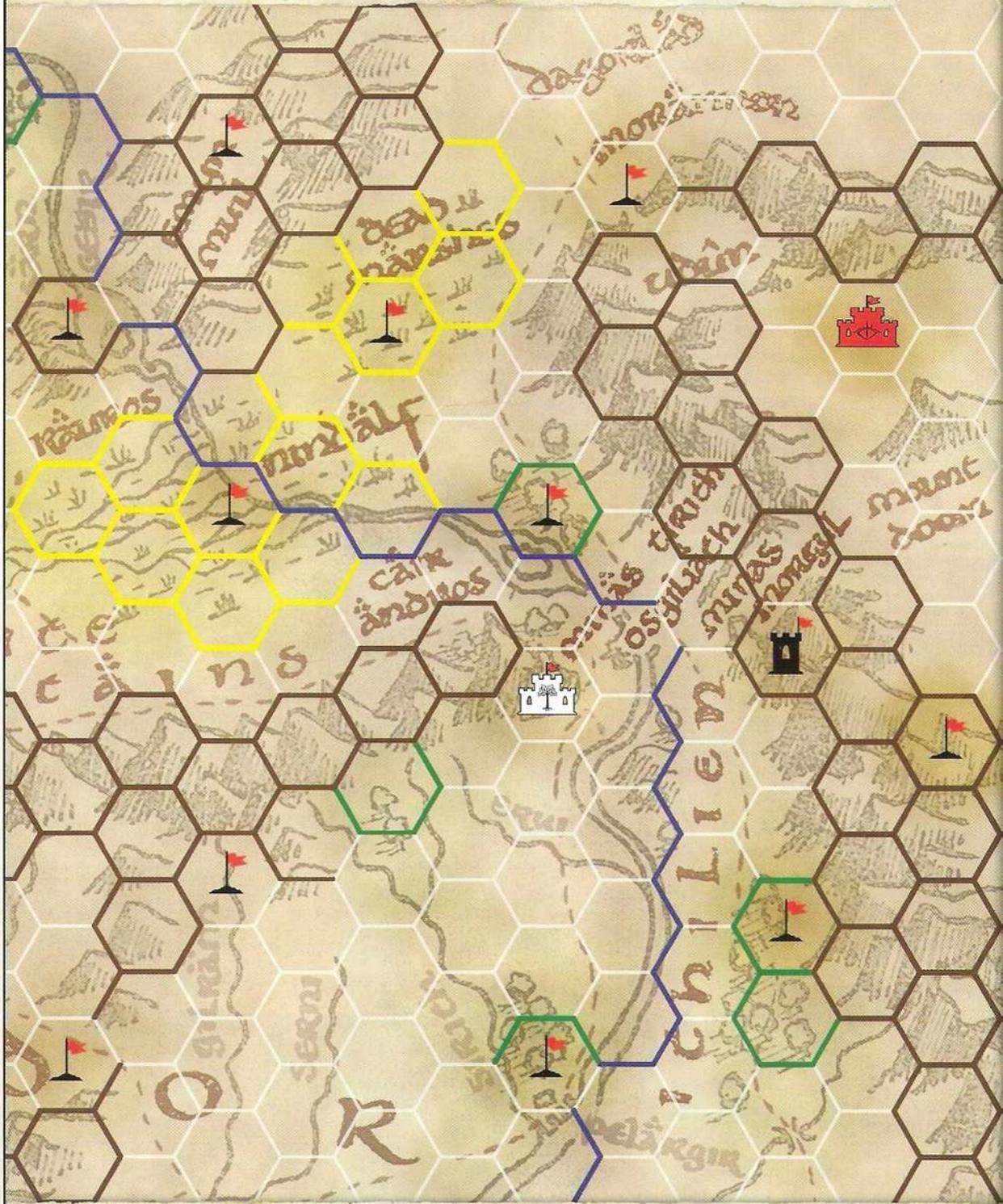
*Sotto: i giocatori possono scegliere gli scenari appropriati al luogo della battaglia.*

*In fondo: è difficile trovare le risorse necessarie a creare un esercito in una terra così desolata.*





# TERRA DI MEZZO IN FIAMME



 **Fortezze**  
(Punti Strategici)
  **Terreno sgombro**
 **Montagna**
 **Foresta**
 **Palude**
 **Fiume**

1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

È permesso fotocopiare questa pagina per uso personale per giocare ai giochi Games Workshop. Tutti gli altri diritti sono riservati. Non riprodurre, modificare, distribuire o usare questa pagina in modo diverso da quello permesso qui.

Tutti i materiali pertinenti alle produzioni cinematografiche della New Line: La Compagnia dell'Anello, Le Due Torri e il Ritorno del Re sono © MMVII della New Line Productions, Inc. Tutti i diritti 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 Ltd. Tutti i diritti riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, Easy Metal, Citadel e il simbolo Citadel sono ©, TM e/o della Games Workshop Ltd 2000-2008, registrati in modo diverso in GB e in altri stati del mondo. Tutti i diritti riservati.