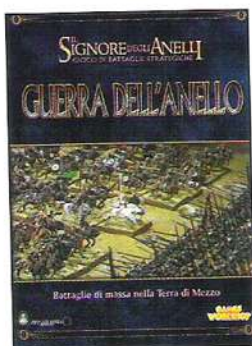




Guerra dell'Anello è un gioco che ti mette al comando di vaste armate di miniature. Le forze del Bene e del Male si scontrano nel corso delle grandi battaglie della storia della Terra di Mezzo. Il regolamento di Guerra dell'Anello è un tomo di 328 pagine che contiene tutto ciò di cui hai bisogno per mettere in campo le tue potenti schiere.



In un periodo precedente alla Guerra dell'Anello, prima che Saruman cadesse nell'ombra e ancora prima della nascita di Frodo Baggins, il Necromante si aggirava tra gli alberi di Bosco Atro.

Il tocco di Sauron è più palese a Rhovanion, la terra che giace ad est delle Montagne Nebbiose e a nord di Rohan. Qui si trova l'oscura e contorta massa di Bosco Atro, che domina le ampie pianure sottostanti la sua ombra. Tale maestosa foresta è una prova perenne della malvagità e dell'influenza corrottrice di Sauron, difatti un tempo era un luogo piacevole, fino a che l'Oscuro Signore non prese dimora sotto le lussureggianti fronde. A quei tempi era chiamato il Grande Bosco Verde, perché a suo modo era nobile come le foreste di Fangorn e Lothlórien e molte volte più grande.

Sauron vi si recò in segreto durante la prima metà della Terza Era, ancora convalescente dalla sconfitta per mano dell'Ultima Alleanza tra Uomini ed Elfi avvenuta alcuni secoli prima. Consapevole che il popolo di Gondor ancora sorvegliava i confini di Mordor, egli cercò una nuova tana nella quale recuperare le forze. Non si seppe mai perché scelse il sud del Grande

Bosco Verde, poiché tale segreto risiede unicamente nella mente dell'Oscuro Signore. Di certo nessun regno reclamò il possesso dei confini meridionali della foresta, difatti gli Elfi di Bosco Verde dimoravano fondamentalmente a nord e gli Uomini di Rhovanion non osavano nemmeno addentrarvi. È possibile che Sauron abbia posizionato il proprio covo appositamente in cima alle rovine di una vecchia fortezza abbandonata dai tempi di Morgoth, nella speranza di recuperare il potere contenuto in esse. Qualunque sia la verità, l'arrivo di Sauron a Bosco Verde mutò la selva per sempre.

Lentamente, ma inesorabilmente, la presenza dell'Oscuro Signore corruppe e cambiò la foresta oltre misura. Gli alberi assunsero forme contorte e l'aria stessa divenne piena di malvagità. Empie creature iniziarono ad aggirarsi fra i rami, attratte dall'inquietante presenza del Signore degli Anelli. Che si trattasse di ragni di Ephel Duath, o Warg e Orchi delle

pianure dell'Anduin, arrivarono numerosi e incuranti degli Elfi che occupavano il luogo. Tali trasformazioni non passarono inosservate a lungo, dunque ben presto alle orecchie di Uomini ed Elfi giunsero voci di un grande male che si trovava nella foresta di Bosco Verde: un Necromante di enorme potenza risiedeva in una torre oscura e contorta che sembrava quasi viva e cosciente, in cima ad un pozzo d'ombra dal quale non c'era via di fuga. Bosco Verde non era più un posto nobile, ma era invece diventato una selva opprimente e spietata, Bosco Atro. Il mutamento peggiore avvenne nelle pianure circostanti la nuova dimora di Sauron, Dol Guldur, la Collina della Stregoneria, anche se in tutta la foresta la sua influenza era chiara.

Poco dopo, gli Elfi di Bosco Atro, guidati dal coraggioso Re Thranduil, padre di Legolas, si ritrovarono assediati da tutti i lati, poiché la foresta stessa sembrava ribellarsi a loro. Nonostante il tetto orrore in cui era stata trasformata la propria dimora, essi non si piegarono e combatterono per reclamare le proprie lande, sebbene con poco aiuto da oltre confine. Per molti lunghi anni il Necromante recuperò le forze nel bastione, dirigendo da lontano i propri servitori nelle altre terre. Perché i Popoli Liberi gli abbiano consentito di dominare Bosco Atro così a lungo non è dato saperlo, sebbene si trovassero in difficoltà in molte occasioni. La Terza Era vide molte controversie abbattersi sui regni: peste, Haradrim irrequieti a sud o eserciti invasori di Angmar a nord, ad esempio. È probabile che il Necromante agì indisturbato solo perché rappresentava una minaccia meno immediata. Dol Guldur non ricevette opposizioni se non da coloro direttamente in pericolo: gli Elfi di Bosco Atro, che affrontarono una battaglia impossibile da vincere.

Solo quando Gandalf il Grigio giunse nelle prigioni del covo del Necromante la sorte iniziò a volgere contro Sauron. Da tempo il Mago temeva che il signore di Dol Guldur non fosse altri che l'Oscuro Signore e sotto la Collina della Stregoneria trovò la conferma che cercava. Di fronte a tale verità il Bianco Consiglio non fu più in grado di rimandare il confronto con l'ombra al cuore di Bosco Atro. Anche se Saruman il Bianco, al tempo a capo del Consiglio, aveva rallentato i preparativi per i propri fini, i Saggi riuscirono a guidare le forze all'assalto di Dol Guldur. La Terza Era non vide mai così tanti potenti individui radunati nello stesso posto. Una delle più grandi battaglie della Terra di Mezzo stava per avere luogo.

Sentendo che i Saggi si stavano mobilitando contro di lui, il Necromante agì in modo deciso e cercò di vanificare le alleanze del Bianco Consiglio e dividerle. Esercitando la propria influenza sulle creature corrotte della foresta, Sauron le

inviò a nord per schiacciare gli Elfi di Thranduil. Scoppiò una guerra tra le fronde quando questi ultimi reagirono, tuttavia si trovavano ancora in difficoltà contro il massacro crudele. Molte furono le vite rubate da Orchi, Warg, Ragni e stormi di Pipistrelli che si aggiravano nella foresta come un vento affamato. In modo lento, ma deciso, gli Elfi vennero respinti nelle proprie dimore a nord.

Elrond e gli Elfi di Granburrone avrebbero dovuto incontrare i Saggi al confine di Bosco Atro vicino a Dol Guldur, ma appena li raggiunse la notizia della condizione di Thranduil deviarono immediatamente a nord per aiutare i cugini. La trama del Necromante aveva diviso il Bianco Consiglio prima ancora che si formasse del tutto, guadagnando così tempo. Sfruttò tale vantaggio al massimo, inviando i Castellani di Dol Guldur incontro alla lega dei Maghi che si preparava a entrare nella foresta.

Grazie all'aiuto di Elrond le sale degli Elfi Silvani furono salve. Gli Elfi si diressero a sud e si riunirono con i Maghi trionfanti. Finalmente assieme, le armate degli Elfi ed il Bianco Consiglio arrivarono a Dol Guldur, pronti ad affrontare il temuto Necromante di Bosco Atro.

IL NECROMANTE

Un'ombra si aggira per Bosco Atro da molti anni, un male chiamato il Necromante. Non si tratta di altri che Sauron nella sua forma più tetra. Nella foresta egli attende, recuperando forza e cercando ciò che ha perso.



“UN'OMBRA CALÒ SULLA FORESTA,
ESSA DIVENNE OSCURA ED IL SUO
NUOVO NOME FU BOSCO ATRO”

LA COMPAGNIA DELL'ANELLO



SCENARIO UNO

ASSALTO ALLE SALE DI THRANDUIL

Gli Elfi a nord di Bosco Ato sono aspramente incalzati dal massacro del Necromante. Nonostante Thranduil respinga gli attacchi come può, la maggior parte della sua armata è dispersa nella foresta in altre imprese ed i feriti iniziano a essere più dei guerrieri ancora capaci di combattere. Elrond Mezzelfo, già diretto verso Bosco Ato, apprende delle sorti del sovrano e, in tutta fretta, conduce il proprio esercito verso Thranduil, nella speranza di salvare gli Elfi Silvani. Sebbene giunga con molto ritardo, arriva proprio quando Thranduil si sta preparando all'ultima difesa del regno. Con un po' di fortuna e la benevolenza dei Valar potrebbero schiacciare le forze del Necromante e salvare il reame dalla rovina.

FORZE DEL BENE

Elfi Silvani difensori

- Thranduil
- Fino a 1.200 punti scelti dall'esercito dei Regni degli Elfi (nota che per questo scenario solo le Bande da Guerra di Elfi Silvani contano come formazioni Comuni. Tutte le altre formazioni Comuni devono essere considerate Rare).

Ent alleati

- 0-4 Ent

Forza di salvataggio

- Elrond
- Fino a 500 punti scelti dall'esercito dei Regni degli Elfi.

FORZE DEL MALE

- 1 Spettro dell'Anello (Khamûl l'Esterling).
- Fino a 2.000 punti dalla lista dell'esercito delle Montagne Nebbiose (nota che per questo scenario il Dragone ed il Balrog non possono essere scelti).

IL CAMPO DI BATTAGLIA

La battaglia ha luogo su un tavolo di 180cm x 120cm molto boscoso; più alberi ci sono, meglio è! Esso rappresenta il nord di Bosco Ato.

Schieramento: stabilisci a caso il nord ed il sud sui bordi lunghi del campo di battaglia. Il giocatore del Male si schiera per primo, collocando la propria intera forza fino a 18" dal bordo meridionale del tavolo. Gli Elfi Silvani difensori poi si schierano fino a 12" dal bordo settentrionale.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Gli Elfi vincono se riescono a ridurre l'armata del Male ad un terzo del suo numero iniziale. La forza del Male vince se uccide sia Thranduil che Elrond. Qualsiasi altro risultato è un pareggio.

REGOLE SPECIALI

Forza di Salvataggio. Elrond e gli Elfi di Granburrone marciano a nord, cercando di aiutare i cugini in difficoltà. All'inizio di ogni turno dopo il primo il giocatore del Bene tira un D6, con 4+ la forza di salvataggio arriva dal bordo est o ovest del tavolo. Il giocatore che vince l'iniziativa in quel turno decide da quale bordo entra. Usa le regole dei Rinforzi a pagina 81 del regolamento di Guerra dell'Anello per determinare come le forze giungano sul campo di battaglia.

La Foresta Vivente. Gli alberi a nord di Bosco Ato non hanno ceduto alla corruzione del Necromante e, almeno per il momento, respingono la presenza del Male tanto quanto gli Elfi. Qualsiasi formazione del Male che si muove attraverso o dentro una foresta durante qualunque parte del proprio movimento deve tirare un D6. Con 5+ la formazione subisce D6 colpi.



SCENARIO DUE

LA CADUTA DEL NECROMANTE

Il Necromante non può più nascondersi nella fortezza di Dol Guldur. I più grandi eroi dei Popoli Liberi sono pronti e solo il cieco terrore dell'ira del proprio padrone immortale lega i servitori di Sauron alla sua volontà. Con un numero apparentemente infinito di soldati dell'Oscuro Signore schierati contro, il Bianco Consiglio deve assaltare la torre nel tentativo di attirare il Necromante all'aperto, dove può essere sconfitto.

FORZE DEL BENE

- Il Bianco Consiglio
- Radagast il Bruno
- Thranduil, Re di Bosco Atrio
- Legolas, Principe di Bosco Atrio
- Celeborn, Signore di Lothlórien
- Glorfindel, Signore dell'Ovest
- Guardia di Granburrone
- 0-3 Ent
- Fino a 1.250 punti di formazioni scelte dalla lista dell'esercito dei Regni degli Elfi.

FORZE DEL MALE

- Il Necromante di Dol Guldur
- Khamûl l'Esterling
- Il Dwimmerlaik
- Il Maresciallo Oscuro
- L'Immortale
- Il Signore delle Ombre
- 1-3 Compagnie di Castellani di Dol Guldur
- Fino a 1.500 punti di formazioni scelte dalle liste dall'esercito delle Montagne Nebbiose o di Angmar (non puoi includere Gûlavhar, il Terrore di Arnor).

IL CAMPO DI BATTAGLIA

La battaglia ha luogo su un tavolo di 240cm x 120cm pieno di boschi e affioramenti rocciosi, per rappresentare la regione a sud di Bosco Atrio che è da tempo sotto l'influenza malevola di Sauron. Sul bordo meridionale del tavolo c'è una torre oscura e minacciosa in cima ad una collina che simboleggia Dol Guldur. Un covo orchesco o una rovina è posizionata entro 18" da entrambi gli angoli meridionali del tavolo.

Schieramento: il giocatore del Male si schiera per primo entro 18" dal bordo meridionale del tavolo. Il Necromante inizia la battaglia occupando la torre di Dol Guldur, ma non si schiera in questa fase. Poi si schierano le forze del Bene ovunque entro 12" dal bordo opposto del tavolo.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Il Bianco Consiglio deve avanzare ed uccidere il Necromante per ottenere la vittoria. Il giocatore del Bene vince se la fazione del Bene riesce a distruggere il Necromante prima che le sue forze vengano spazzate via. Qualsiasi altro risultato è una vittoria del Male.

REGOLE SPECIALI

Lasciate che il Signore della Terra Nera Avanzi. Se in un qualunque momento un qualsiasi membro del Bianco Consiglio si è mosso in entro 12" dalla torre di Dol Guldur, abbatte le mura ed il Necromante deve essere posizionato sul campo di battaglia durante la successiva fase di Movimento del giocatore del Male. Il Necromante viene collocato a contatto con la torre di Dol Guldur, ma non può caricare nel turno in cui ciò accade, per il resto agisce



normalmente. Da questo momento in poi la torre non può essere occupata per il resto della partita.

Fate Avanzare Tutte le Legioni. Richiamate dalle proprie tane dalle evocazioni disperate del proprio padrone, orde di Orchi e Goblin si riversano dalle segrete sottostanti la Collina della Stregoneria. All'inizio della propria fase di Movimento il giocatore del Male può prendere qualsiasi formazione Comune completa che è stata precedentemente eliminata come perdita e collocarla sul tavolo a contatto di basetta con il covo degli Orchi o le rovine. Le formazioni che ritornano in questo modo non possono caricare nel turno in cui arrivano, ma per il resto agiscono normalmente.

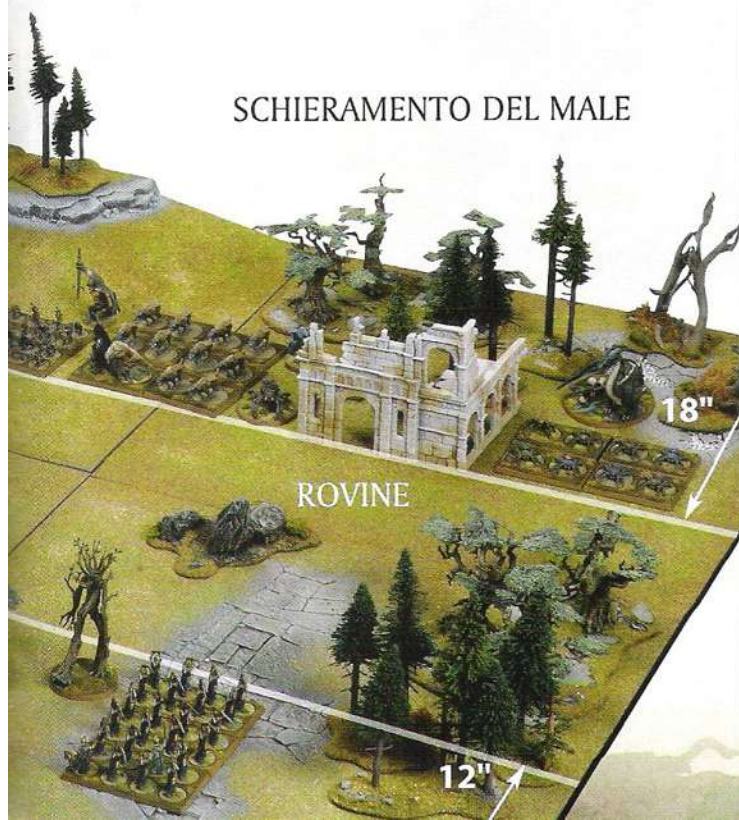
LA CAMPAGNA DI DOL GULDUR SI DESTA

Se vuoi collegare il risultato di Assalto alle Sale di Thranduil allo scenario La caduta del Necromante, fai come segue:

- Se Thranduil viene ucciso nella prima partita, non sarà presente in questo scenario.
- Se Elrond è caduto in battaglia, il Bianco Consiglio inizia la partita con una perdita (Elrond), ma per il resto può agire normalmente e persino curare Elrond con l'incantesimo Benedizione dei Valar.
- Se gli Elfi vincono la prima partita, possono includere gratuitamente nella propria forza una Banda da Guerra di Elfi Silvani addizionale (di qualsiasi dimensione).



SCHIERAMENTO DEL MALE



IL SIGNORE DEGLI ANELLI
GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE

SCENARIO TRE

UNA NOTA SU QUESTO SCENARIO

Questo scenario è ideato per essere un finale alternativo alla Campagna Dol Guldur si desta giocata usando le regole del Gioco di battaglie strategiche. Se vuoi giocare questa partita, basta effettuare le seguenti modifiche allo scenario La caduta del Necromante presentato a sinistra:

- Sostituisci il Necromante con una formazione di Castellani di Dol Guldur, che rappresentano l'ultima linea di difesa dell'Oscuro Signore.
- La fazione del Bene vince se, dopo cinque turni, ha sei o più eroi con nome entro 12" dalla torre di Dol Guldur. Qualsiasi altro risultato è una vittoria del Male.

LA BATTAGLIA FINALE

Una volta fatto uscire il Necromante dalla propria fortezza di Dol Guldur nonostante le grandi avversità, il Bianco Consiglio può attaccare direttamente l'arcinemico. Adunando i più eroici fra di loro deve cogliere l'opportunità di liberare definitivamente Bosco Ato dalla presenza malvagia di Sauron.

PARTECIPANTI

Questo scenario rappresenta la battaglia finale tra i più potenti eroi della Terra di Mezzo. In quanto tale, esso ignora tutti i partecipanti, tranne i più forti.

BENE

- Qualsiasi Eroe con nome che termina lo scenario due entro 12" dalla torre di Dol Guldur.

MALE

- Il Necromante
- Qualsiasi Spettro dell'Anello con nome sopravvissuto dallo scenario La caduta del Necromante.
- 4 Castellani di Dol Guldur
- 1 Troll Capo

DISPOSIZIONE

Questo scenario ha luogo su un tavolo di 60cm x 60cm, con la torre di Dol Guldur in cima ad una collina al centro del tavolo, circondata da alberi e rocce.

POSIZIONI INIZIALI

Il Necromante viene schierato entro 6" dalla torre di Dol Guldur. Tutti gli altri modelli arrivano come Rinforzi.

OBIETTIVI

Il giocatore del Bene deve uccidere il Necromante. Qualsiasi altro risultato è una vittoria del Male.

REGOLE SPECIALI

Un'Adunanza di Potenti. All'inizio di ogni fase di Movimento di ciascun giocatore tira un D3 per scoprire quanti rinforzi arrivano. Il giocatore del Bene schiera tali modelli su un qualsiasi bordo del tavolo, mentre il giocatore del Male deve collocarli a contatto con la torre di Dol Guldur. I modelli appena giunti non possono caricare nel turno in cui lo fanno, ma per il resto agiscono normalmente.