

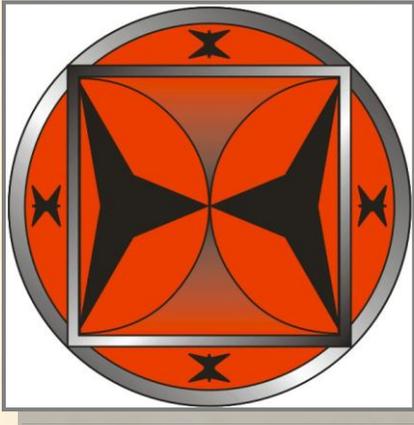
IL SIGNORE DEGLI ANELLI

GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE I

La marcia verso Ovest

Itinerario, racconto e campagna





La marcia verso Ovest

Anno 3019 della Terza Era. La Guerra dell'Anello è in pieno svolgimento e Sauron raduna truppe per i suoi eserciti. L'Occhio volge il suo sguardo ad Est e a Sud: la corruzione riesce a piegare la volontà degli uomini che abitano nelle zone orientali e meridionali della Terra di Mezzo, ingrossando le fila delle armate dell'Oscuro Sire. Rhun, Harad, Umbar: tutti si vendono al signore di Barad-dur, tutti hanno un prezzo, tutti saranno ingannati dall'Occhio.

Persino nelle lontane terre del Khand, i messaggeri di Sauron trovano nuove leve. In queste regioni inhospitali, popoli dediti al commercio, nomadi, abili con l'arco e con l'ascia e agili cavallerizzi risiedono in piccoli villaggi che fanno parte di svariate regioni, ognuna con un proprio Re. Le aree più popolate sono quelle che fanno capo a Strurlutsa Khan, la capitale meridionale. In questa grande città risiede il loro Re, obiettivo delle trame di Mordor: facendo cadere la loro guida, questi abitanti del Khand si mostreranno più docili nell'assecondare i piani di Sauron. Ma le truppe di Mordor non possono entrare direttamente nel Khand senza destare i dovuti sospetti, così i luogotenenti di Sauron decidono di sfruttare l'antica rivalità che esiste con le confinanti regioni dell'Harad. Bisogna solo saper attendere il prossimo spostamento della carovana del Re.

Dal Diario di Tarkan Balun del 12 Aprile

Stamane il Re s'è alzato di buon ora. Siamo diretti a Ovaratarac, dove alcuni emissari di Mordor pare abbiano richiesto di parlare col nostro Sire. Ovaratarac si trova quasi in territorio neutrale: una delle zone più meridionali del Khand, esterna alla Breccia del Khand, popolata da genti provenienti da ogni luogo e fiorente polo commerciale. La marcia che ci attende è lunga, dovremo attraversare pianure e montagne, boschi e ruscelli. Questo non ci spaventa. Dobbiamo solo sperare che nessun gruppo di predoni dell'Harad ci sorprenda lungo il tragitto. Io mi unirò alle truppe scelte per la marcia: in qualità di generale della Guardia del Beg, ho il dovere di seguire il mio Signore ovunque egli vada.

Scenario 1: Alleati o nemici?

Schieramento e regole speciali

In questo scenario il Khand è il male, mentre gli Haradrim sono il bene. Il male ha mandato i cavalieri in avanscoperta. Il re e i 4 arcieri sono al centro del tavolo. I 4 arcieri contano come guardie del corpo del re. Il re e i 4 stanno dormendo. Dieci mercenari vigilano sul sonno del re: vanno posizionati in un punto qualsiasi dell'accampamento entro 10 cm dal re. Gli altri riposano nell'accampamento: prima di ogni fase di movimento, dal momento in cui viene dato l'allarme tira un dado: con un risultato di 3+ il guerriero esce e può già muovere e caricare. I 5 cavalieri vanno posti ognuno ad almeno 15 cm da qualsiasi compagno. Per tutte le fasi di movimento i modelli del male dovranno necessariamente mantenere queste distanze.



“Dare l’allarme”: se un cavaliere viene caricato o sopravvive al tiro di una freccia o un nemico arriva a meno di 5 cm da un cavaliere viene subito dato l’allarme: tutti i modelli fuori dalle tende si svegliano e possono muovere della metà.

Il bene si appresta a eliminare tutti con un’imboscata. Gli arcieri e i predoni Haradrim possono essere posizionati ovunque sul terreno entro 5 cm da un’area boschiva o un elemento naturale simile (colline, siepi, sponde di fiumi, ecc.). Il resto delle truppe va diviso in due: scegli un lato e posiziona uno dei due gruppi su un lato del tavolo, l’altro gruppo sul lato opposto ad almeno 30 cm dai cavalieri. Scegli un gruppo a cui assegnare il capitano.

OBBIETTIVI DEL MALE: da anni gli Haradrim sono una spina del fianco dei territori di confine del regno: il male deve uccidere tutti gli arcieri, i predoni e il Re avversario.

OBBIETTIVI DEL BENE: gli Haradrim devono ottenere il comando della spedizione: il bene deve uccidere il re e metà dell’esercito avversario.

TERRENO: la partita si svolge su un terreno di 120x120 con un accampamento al centro con almeno 2 tende, sul resto del tavolo ci devono essere almeno 3 aree boschive. Colline fiumi ed elementi simili si possono inserire, ma non devono essere d’intralcio per nessun giocatore o nessuna regola speciale.

LISTE:

Re del Kand con arco 90

19 guerrieri del kand con arma a 2 mani 133

4 arcieri del kand 28

5 cavalieri del kand 55 (TOT: 306)

VS

Re Harad con arco 65

5 predoni Haradrim con arco 55

5 haradrim arcieri 30

25 haradrim con lancia 150 (TOT: 300)

Dal Diario di Tarkan Balun del 19 Aprile

Tragedia. Il nostro Re è morto. Eravamo a due giorni di cammino da Overtarac quando abbiamo subito un’imboscata notturna. Avevamo deciso di accamparci in una radura ai confini del bosco per evitare attacchi, ma le nostre sentinelle sono state colte di sorpresa dall’attacco di un gruppo di predoni dell’Harad. Pare che anch’essi fossero in marcia verso Overtarac, su invito di Mordor. Il tutto è molto strano, c’è qualcosa che non mi convince. Soprattutto perché alcuni dei miei uomini sopravvissuti hanno giurato di aver visto alcuni orchi aggirarsi tra le fila nemiche. Ma col buio pesto era



difficile anche capire chi ci stesse attaccando. Le accuse verso Mordor sono cadute e domani mattina si svolgeranno i funerali del nostro compianto Beg.

Dopo la morte del Beg, nel Khand scoppia una rivolta (secondo alcuni, fomentata da emissari di Mordor) che si protrae fino al 20 di Giugno, giorno dell'attacco di Sauron a Osgiliath. Le fondamenta del Khand sono



destinate a cadere: le voci di un imminente assalto a Minas Tirith, la mitica Città Bianca di Gondor, si rincorrono frenetiche e molti abitanti decidono di migrare a Nord, verso il Rhun, o a Sud verso l'Harad. Nascono vere e proprie compagnie mercenarie che si mettono al servizio dei signori del Sud. Come il deserto lentamente erode le terre fertili fino a farne nuovo deserto, così i signori dell'Harad in cerca di potere si fanno strada rapidamente all'interno del Khand. Sul trono del khanato di Ovaratarac sale il primo Re di stirpe Haradrim e subito altre città ne seguono l'esempio: Kyzilkum, Ubushesh nel Nord e persino le due capitali di Sturlutsa Khand e Ammu Khand. Nel mese di Luglio la rivolta è sedata e Mordor impone che le regioni meridionali passino sotto il diretto controllo dell'Harad. Ovaratarac e Sturlutsa Khand diventano parte dell'Harad. Da queste nuove regioni, i Sudroni attingono nuove forze da inviare al massacro per l'Oscuro Sire. Inizia la marcia delle forze meridionali verso i feudi e i porti gondoriani.

Dal diario di Tarkan Balun del 10 Luglio

Ho poche ore per scrivere poche righe. Gli schivisti haradrim ci impongono marce forzate, ma non si accorgono che questo non migliora l'umore delle truppe. Dopo due settimane di cammino e un buon numero di imboscate subite, abbiamo finalmente raggiunto le zone sotto il controllo del Principe di Dol Amroth. Abbiamo eliminato tutti i raminghi che abbiamo trovato lungo la strada, ma nuovi rinforzi stanno arrivando dall'Ithilien. Ci apprestiamo a lasciare queste terre al più presto.

Scenario 2: Entrare a Gondor!

Schieramento e regole speciali

Su un lato del tavolo posiziona un edificio per rappresentare una caserma di Gondor. Posiziona i 5 Raminghi e i 4 cavalieri a piedi entro 10 cm dalla caserma. Prima dell'inizio della fase di movimento di ogni turno si tira un dado: con un risultato di 3+ dalla caserma esce un guerriero qualsiasi dei Feudi (anche un eroe), finché tutti i guerrieri dei Feudi sono sul campo. Dal turno 7 entra Madril coi rinforzi. Questi entrano dal bordo del tavolo su cui è posizionata la caserma: si tira un dado e con risultato di 4+ entra un rinforzo di Gondor.

Il male schiera tutte le sue truppe sul lato del tavolo opposto a quello della caserma, entro 30 cm dal bordo. I cavalieri del khand contano come guardia del corpo del Re.

OBBIETTIVI: Il MALE deve cercare di far uscire quanti più modelli possibile dal lato del tavolo opposto a quello da cui è entrato. La partita dura 12 turni: al termine del 12° turno, se i modelli del MALE uccisi e presenti sul tavolo superano quelli usciti, la vittoria è del BENE, altrimenti vince il Khand. Se il khand ha più modelli



scappati dalla battaglia ma il Re è morto, la partita finisce in parità. Se il Re è rimasto sul tavolo, deve superare un test di coraggio: in caso di vittoria del BENE, se il re supera il test, la partita termina in pareggio; in caso di vittoria del MALE, se il re fallisce il test, la partita termina in pareggio.

POSIZIONI E TERRENO: la partita si svolge su un tavolo di 120x120. Posiziona su un lato un fiume e sull'altro alcune colline: nel mezzo di questo "corridoio" si schierano le truppe (ovvero nessuno schiera né sul lato del fiume né su quello delle colline).

LISTE:

Re Haradrim con arco 65

Capitano del Khand a cavallo con arco 65

10 guerrieri del Khand con arma a 2 mani 70

5 cavalieri del Khand 55

Capitano Haradrim con arco 50

10 Haradrim con lancia 60

5 Haradrim con arco 30

1 Alfiere Haradrim 60 (TOT: 400)

VS

Capitano di Dol Amroth con cavallo e lancia 75

4 Cavalieri di Dol Amroth con lancia e scudo 76

4 Cavalieri a piedi scudo 36

5 Arcieri di Valleradicenera 40

3 Armigeri di Dol Amroth 27

Madril arco 55

11 Guerrieri di Minas Tirith con scudo e lancia 90 (TOT: 408)



Dal diario di Tarkan Balun del 14 Luglio

Mi sono dovuto ricredere sulle marce forzate che ci fanno fare gli schiavisti. Se ci fossimo attardati lungo i confini di Gondor, probabilmente non sarei qui a scrivere. Ora finalmente posso riposare dopo la battaglia che abbiamo combattuto ieri. Ci trovavamo nei pressi di una caserma di confine, intenzionati ad attaccare, quando improvvisamente dal bosco sono spuntate truppe Gondoriane, altri rinforzi mandati dall'Ithilien. Molti di noi non ce l'hanno fatta e abbiamo vagato in piccoli gruppi per mezza giornata, finché non ci siamo tutti ritrovati in questa piccola radura da dove ora sto scrivendo. Dobbiamo riprendere la marcia verso il mare. Pare che presso Umbar non se la passino molto bene.

Grandi navi dalle
vele nere cariche
di mercenari,
schiavi e uomini
malvagi sbarcano
nei pressi di
Umbar per tutta
l'Estate. Migliaia
di corsari si
riversano sulle
sponde di
Gondor e



marciano vero nord, a Minas Tirith, mentre altri armano le navi, pronti a veleggiare verso il Pelargir. I Sudroni giungono in questi giorni ai Porti Corsari per cercare di favorire lo sbarco dei commilitoni sulle coste un tempo appartenute a Godor. Qui, però, ci sono ancora forze fedeli all'Albero Bianco, feudatari che portano fieri i propri stemmi su armature, scudi e vessilli, mentre marciano furiosamente in battaglia. A guidare le truppe più temibili c'è il Principe Imrahil di Dol Amorth, dal coraggio ineguagliabile e dalla bellezza che ricorda quella degli antichi Re di Numenor: il Cigno d'argento riluce sotto il caldo sole meridionale e la sua voce risuona potente anche quando la battaglia infuria con più violenza. Guida i suoi fidati alla carica contro la marea di uomini che si riversano dalle navi corsare e che giungono da Sud. Ma quanto ancora potrà resistere contro le sconfinato forze dell'Harad?

Dal diario di Tarkan Balun del 29 Settembre

Sono quasi due mesi che uccidiamo gondoriani, ma pare che altri rinforzi stiano giungendo dalle terre di Dol Amroth. Si racconta che il principe di queste terre marci in prima linea e che la sua forza in battaglia non abbia eguali. Io, da ex capo della Guardia del Bal, cerco di mostrarmi all'altezza del mio nome, ma poco potrei contro un simile avversario. Spero solo di non incontrarlo sul campo di battaglia.

Scenario 3: Difendete i porti!

Schieramento e regole speciali

La partita è una semplice campale ad obiettivi. La partita ha termine quando uno dei due schieramenti scende sotto il 25% delle truppe iniziali: l'obiettivo centrale vale 10 punti, l'obiettivo più vicino al proprio lato di schieramento vale 5 punti, quello più lontano vale 15 punti.

TERRENO: la partita si svolge su un tavolo di 120x120 cm. Posiziona su un lato una sponda o un fiume: servirà per simulare il punto di sbarco dei corsari. Al centro del tavolo allestisci un'area di accumulo merci (casse, barili, eccetera). Sul lato opposto a quello della sponda, posiziona un caserma che fungerà da taverna o luogo d'incontro per i corsari. Come obiettivi si possono usare dei punti qualsiasi del tavolo contrassegnati da un segnalino oppure usare gli elementi scenici presenti sul tavolo.

LISTE:

Re Haradrim con arco 65

Capitano Khand con arco 55

Capitano Haradrim con arco 50

10 mercenari del Khand 70

15 haradrim con lancia 90

12 arcieri (7 Haradrim + 5 Khand) 42 + 35

12 corsari con scudo 96

1 Alfiere Haradrim 30 (TOT: 533)

VS

Imrahil con lancia e cavallo 155

10 cavalieri di Dol Amorth con scudo, cavallo e lancia 190

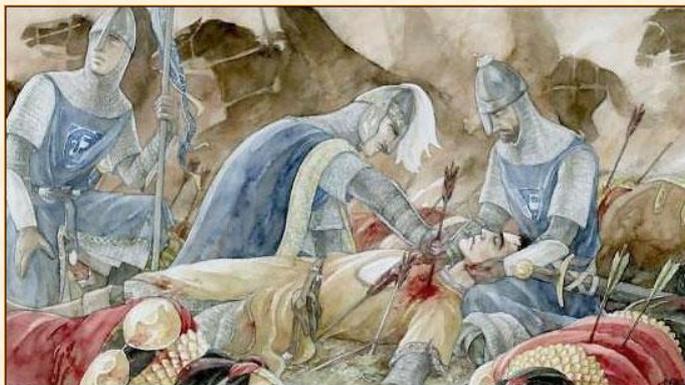
Capitano di Minas Tirith con scudo 55

12 Guerrieri di Minas Tirith con scudo e lancia 108

1 Alfiere di Minas Tirith 32 (TOT: 540)

Dal diario di Tarkan Balun del 3 Ottobre

Se oggi mi trovo qui a scrivere questo diario, lo devo solo a una fortuna insperata. Ieri mattina si è svolta per noi e per Dol Amroth l'ultimo scontro presso Umbar. Imrahil in testa a un folto numero di cavalieri ha massacrato le nostre linee più avanzate, mentre ci affrettavamo a far sbarcare i corsari dall'ultima nave. Non c'è stato scampo per nessuno, gli zoccoli dei cavalli erano rossi di sangue e le urla dei miei compagni si



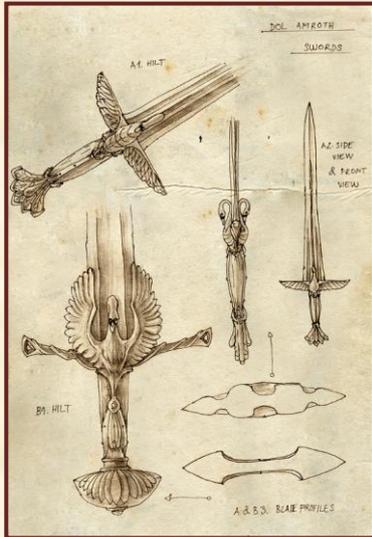
avvicinavano sempre più. Allora abbiamo deciso di montare a cavallo e cercare riparo in una locanda vicina. Dopo pochi istanti proprio il Principe di Dom Amroth ci ha individuati ed è partito all'inseguimento. Per nostra fortuna, il suono di un corno lontano ha posto fine alla sua caccia: truppe di Mordor si avvicinavano al luogo dello scontro. Imrahil ha frenato subito il suo destriero ed è tornato alla volta dei porti per riorganizzarsi e resistere a questo nuovo

assalto. Noi abbiamo raggiunto la locanda col sangue ghiacciato nelle vene. All'interno vi abbiamo trovato emissari dell'Oscuro Signore di Barad-dur intenti a confabulare chini su una mappa dell'Ithilien. Un solo punto era stato segnato con una croce: Amon-Barad.

Amon-Barad era un tempo una solida roccaforte nascosta tra i fitti boschi dell'Ithilien Meridionale. Oggi dell'antica magnificenza resta soltanto un pallido fantasma. Le porte di rinforzo della struttura sono facili da abbattere, le mura sono diroccate e difficilmente resisterebbero a un assalto insistente. Nei mesi a cavallo tra il 3018 e il 3019 della Terza Era, le truppe di Sauron tentano a più riprese di scacciare i difensori di questo baluardo, con scarso successo. Ma nel mese di Gennaio del 3019 le porte di Amon-Barad subiscono un nuovo attacco, questa volta più feroce e più lungo dei precedenti: fuori dalle mura del forte si accalcano Orchi, neri Uruk di Mordor, Sudroni e uomini del Khand. Eppure c'è qualcosa di più temibile delle spade e

delle frecce che viene mandato contro quest'ultimo baluardo gondoriano della zona: catapulte da Minas Morgul caricano i loro colpi fiammeggianti pronte a scagliarli contro il portone di Amon-Barad.

Dal diario di Tarkan Balun del 4 Gennaio



I rinforzi di Mordor che tanto aspettavamo sono finalmente giunti. Da quasi un mese stiamo assediando Amon-Barad, l'ultima roccaforte dell'Ithilien, senza successo. Subiamo continui attacchi dai raminghi che fuoriescono dalla fortezza al calar della notte, ci sorprendono con attacchi rapidi e furtivi nelle retrovie. Poi di colpo da due giorni a questa parte le sortite dei raminghi sono terminate. E questa mattina, all'alba, abbiamo capito perché: una marea nera proveniente da Mordor si prepara ad abbattere le porte di Amon-Barad. Il cielo notturno si illumina, mentre i proiettili fiammeggianti delle catapulte solcano l'aria per andare ad abbattersi su mura e cancelli.

Scenario 5: l'assedio di Amon Barad

Schieramento e regole speciali

Il MALE schiera per primo le truppe di Minas Tirith nel forte. Poi il MALE schiera tutti i suoi modelli: può posizionare le truppe su qualsiasi bordo del tavolo, in qualsiasi ordine, in qualsiasi modo, entro 15 cm dai bordi. Poi il BENE schiera i raminghi ovunque sul campo di gioco ad almeno 15 cm dai modelli del male, possibilmente entro aree boschive ed elementi simili. Il male usa un ariete e 6 scale d'assedio.

I raminghi sono nascosti e cercano di eliminare quanti più guerrieri possibile senza essere individuati, ma al minimo segnale di pericolo sono pronti a scappare perché consapevoli della grossa inferiorità numerica. Per rappresentare ciò ogni volta che un ramingo fallisce il tiro per ferire con le frecce, dovrà fare un test di coraggio: se lo passa viene individuato ma resta in campo, se lo fallisce viene eliminato e conta come perdita. Questa regola vale solo la prima volta che un ramingo non riesce ad uccidere. Dopo che tutti i raminghi sono stati uccisi, questi possono rientrare come rinforzo da uno qualsiasi dei bordi del tavolo: tira un dado, con risultato 4+ il ramingo morto torna in gioco. Attenzione: il male per vincere NON DEVE uccidere anche tutti i raminghi arrivati come rinforzi. Lo schieramento del bene non segue le regole della rotta finché Cirion è in vita. Dopodiché le regole per la rotta sono normali. Il Re dell'Harad in questo scenario conta come nemico che incute terrore. Il Male si divide in 3 contingenti: Khand, Harad e Mordor, quindi finché il capitano dei rispettivi contingenti è ancora in vita, le truppe superano in automatico il test di coraggio. Alla morte di uno dei tre, il rispettivo contingente segue le normali regole del coraggio.

LISTE:

Capitano del khand con arco 55

10 Khand con arma a 2 mani 70

5 Khand arcieri 35

Re haradrim con cavallo e lancia da guerra 75



20 haradrim con lancia 120

6 haradrim arcieri 36

4 predoni haradrim con arco e lancia da guerra 48

Catapulta di Mordor con veterani 105

Capitano della Guardia Nera 60

12 orchetti con lancia 72

2 guardie nere 24 (TOT: 700)

VS

1 capitano di Minas Tirith con scudo 55

Cirion 55

10 Guerrieri di Minas Tirith con scudo 80

10 Guerrieri di Minas Tirith con scudo e lancia 90

10 raminghi 80

5 guardie della cittadella 40 (TOT: 500)

OBBIETTIVI DEL MALE: sterminare il 100% dei guerrieri avversari.

OBBIETTIVI DEL BENE: uccidere tutti i guerrieri del Khand e dell'Harad.

TERRENO: schierare un forte al centro di un tavolo di 120x120. Il resto del tavolo può essere riempito con aree boschive o colline.

Dal diario di Tarkan Balun del 15 Gennaio

Una carneficina. Nessun gondoriano è scampato alla furia del nostro assedio. I pochi uomini superstiti sono stati arsi vivi per sfamare tutti gli orchi presenti alla battaglia. Per fortuna noi uomini avevamo portato scorte di cibo abbondanti. Tra qualche giorno ripartiremo per unirci al grosso delle truppe presso il Nero Cancelli: lì stanno confluendo tutti gli alleati di Sauron provenienti da ogni regione della Terra di Mezzo.



I mesi successivi alla caduta di Amon-Barad sono costellati da piccole scaramucce tra le varie fazioni in lotta: Dol Amorth e gli uomini dei Feudi di Gondor si scontrano con le truppe corsare, a Nord gli Esterling lasciano il Rhun per marciare verso le dimore dei nani, mentre nell'Ithilien si susseguono battaglie tra le ultime truppe veterane in fuga da Osgiliath, aiutate dai raminghi, contro gli uomini dell'Harad e del Khan. Sono settimane frenetiche perché Sauron ammassa le truppe fuori dai cancelli di Mordor, in attesa di sferrare l'attacco a Minas Tirith. Per le truppe in marcia da Est è giunto il

momento di riunirsi con il grosso delle forze dell'Oscuro Sire, ma un ultimo scontro attende questi popoli, l'ultima battaglia da combattere con vecchi nemici.

Dal diario di Tarkan Balun del 12 Marzo

Dopo tanti mesi lontano da casa, pare che ora tutto avrà fine. Siamo al confine del Pelennor, vicino al Rammas Echor, pronti a scontrarci con le forze che da Umbar e dall'Ithilien arriveranno in queste zone per dare man forte a Minas Tirith. Tra quelli che marciano sui campi del Pelennor pare ci sia anche il temibile Imrahil, avversario che ho visto in azione sul campo di battaglia con i miei occhi. Malgrado ciò, sono ancora più intimorito da quello che ci aspetta quando avrà inizio l'assedio della Città Bianca: i miei timori non sono tanto rivolti verso Mithrandir, lo Stregone Bianco giunto in aiuto del Sovrintendente, quanto verso le creature alate che vediamo da alcuni giorni attraversare il cielo sulle nostre teste. Pare che i Cavalieri Neri abbiano abbandonato i cavalli per cavalcare queste mostruosità. Spero di non trovarli dinanzi al mio cammino verso il Pelennor. Ammesso di giungervi tutto intero.



Scenario 5: Verso il Pelennor

Schieramento e regole speciali

La partita è una semplice campale: vince chi riduce l'esercito avversario a meno del 25% delle truppe iniziali. Nel caso in cui gli eserciti scendano sotto il 25% nel medesimo turno, la partita termina con un pareggio. Il BENE schiera Cirion e le truppe di Gondor entro 30 cm dal bordo del tavolo. Stessa cosa per il MALE che schiera le truppe dell'Harad e del Khand. Dal primo turno possono entrare le truppe di rinforzo: il BENE può far entrare Madril e i raminghi con un risultato di dado di 4+; il MALE può far entrare le truppe di Mordor con un risultato di dado di 4+. Dal terzo turno entrano Imrahil e le truppe dei Feudi senza tiro di dado; il MALE può far entrare le truppe Esterling e il Cavaliere Dragone senza tiro di dado.

TERRENO: la partita si svolge su un tavolo di 120x120 cm. Gli elementi scenici da posizionare sono indifferenti, purché il tavolo sembri una regione del Pelennor o di Gondor.

LISTE:

Re Haradrim con arco 65

Capitano Haradrim con arco 50

Capitano Khand con arco 55

Capitano della Guardia Nera 60

Cavaliere Dragone 60

10 Khandish con arma 2 mani 70

10 haradrim lancia 60

10 Morannon con scudo 80

10 Esterling con picca e scudo 100

Troll di Mordor 100 (TOT: 700)

VS

Imrahil con cavallo e lancia 155

Cirion 55

Madril 55

Capitano di Minas Tirith con scudo 55

4 cavalieri di Dol Amroth con scudo e lancia 76

3 cavalieri Dol Amroth a piedi 27

3 armigieri di Dol Amroth 27

10 Guerrieri di Minas Tirith con scudo 80

10 Guerrieri di Minas Tirith con scudo e lancia 90

10 Raminghi 80 (TOT: 700)

Tutte le partite possono essere giocate come scenari singoli o come scenari di una campagna. Nel primo caso non ci sono regole speciali da seguire: basta usare le truppe presenti nelle liste o creare eserciti con equivalenti costi in punti. Se si giocano come un'unica campagna ci sono alcune regole da seguire.

REGOLE SPECIALI DI CAMPAGNA: se un eroe del BENE muore in battaglia, prima di cominciare la partita successiva, tira un dado: 1=morte dell'eroe (non potrai più usarlo in gioco e devi sostituirlo con uno o più eroi con equivalente costo in punti), 2-5=sopravvissuto (l'eroe torna in gioco ma non ha più Volontà e Fato), 6=indomito! (le ferite erano minime e l'eroe recupera appieno). Per gli eroi del MALE stessa cosa. Ogni scenario vale 2 punti, tranne l'assedio che ne vale 4.

