

THE HOBBIT™

LA BATTAGLIA DELLE CINQUE ARMATE
GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICO



*"Le guardie del corpo di Bolg arrivavano addosso a loro urlando, e si scagliavano
contro le loro linee come le onde contro le scogliere e la sabbia"*

CONTENUTI

INTRODUZIONE.....	3
IL VIAGGIO CONTINUA	4
COLLEGA LE TUE PARTITE	5
SCENARI:	
LO HOBBIT: LA BATTAGLIA DELLE CINQUE ARMATE™	6
Fuoco e Acqua	6
Assalto a Collocorvo.....	8
EROI E MALVAGI DELLA TERRA DI MEZZO ...	10
NUOVI PROFILI.....	11
Eroi del Bene	12
Guerrieri del Bene.....	25
Eroi del Male	26
LISTA DELL'ESERCITO.....	30
RIFERIMENTI.....	32



Produced by the Games Workshop Design Studio

© Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved. THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY, THE HOBBIT: THE DESOLATION OF SMAUG, THE HOBBIT: THE BATTLE OF THE FIVE ARMIES and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc. (s14)

© 2014 New Line Productions, Inc. All rights reserved. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, The Lord of the Rings: The Two Towers, The Lord of the Rings: The Return of the King and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc.

All quotations from JRR Tolkien's literary trilogy *The Lord of the Rings* (including any of the volumes thereof) © The Tolkien Estate 1954-55, 1966. All rights reserved. Games Workshop, the Games Workshop logo, 'Eavy Metal, Citadel and the Citadel device are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd. 2000-2014, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

All other materials, including specific game rules, strategy and augmented materials, copyright © Games Workshop Limited 2014. All Rights Reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of New Line Productions.

British cataloguing-in-Publication Data A catalogue record for this book is available from the British Library. Pictures are used for illustrative purposes only. Certain Citadel products may be dangerous if used incorrectly and Games Workshop does not recommend them for use by children under the age of 16 without adult supervision. Whatever your age, be careful when using glues, bladed equipment and sprays and make sure that you read and follow the instructions on the packaging.

UK Games Workshop Ltd, Willow Rd, Lenton, Nottingham, NG7 2WS
Printed by Artisan Press Limited, in the UK

Traduzione a cura de Il Sito dell' Anello

Si ringraziano gli utenti Matteo Montanari (MMatteo), Federico Antonini (Kaizokugari) e Paolo Corradin (Kama 69) per la traduzione e Franco Casucci (Iluvatar) per l'impaginazione.

www.sitodellanello.com



Introduzione

La ricerca di Thorin Scudodiquercia per reclamare Erebor è quasi finita. I nani hanno viaggiato molto più ad est eludendo con astuzia troll, orchi e persino riuscendo a fuggire dalla reclusione all'interno della prigione sotterranea di Thranduil, Re del Reame Boscoso. La Compagnia di Thorin ha finalmente raggiunto la Montagna Solitaria, ma la fretta spericolata li ha portati a risvegliare il possente Smaug dal suo sonno. Ma il drago non è che uno dei molti pericoli che Thorin Scudodiquercia e i suoi parenti devono ora affrontare, cinque eserciti di amici o nemici convergono su Erebor, ognuno con la propria pretesa di una grossa parte del perduto tesoro dei nani...

Benvenuti a Lo Hobbit: La Battaglia delle Cinque Armate. Questa è un'espansione per Lo Hobbit: *Un Viaggio Inaspettato Gioco di Battaglie Strategiche*, avrete bisogno di una copia del manuale di base e dell'espansione Lo Hobbit: *La Desolazione di Smaug* per utilizzare le informazioni all'interno di queste pagine. Questa espansione è suddivisa in diverse sezioni:

IL VIAGGIO CONTINUA

COLLEGARE LE TUE PARTITE

Qui si conclude la missione epica intrapresa da Thorin Scudodiquercia e i suoi compagni, fornendo regole per la campagna che consentono di ricostruire la fase finale del loro viaggio, dall'attacco di Smaug sulla Città del Lago fino all'assalto di Collecorvo nella Battaglia delle Cinque Armate.

NUOVI SCENARI

Gli scenari in questa sezione proseguono da quelli presentati nel regolamento Lo Hobbit: *Un Viaggio Inaspettato Gioco di Battaglie Strategiche* e nell'espansione Lo Hobbit: *La Desolazione di Smaug*. Proprio come quelli del regolamento e dell'espansione Lo Hobbit: *La Desolazione di Smaug*, si tratta di scenari apposti per ricreare le scene cruciali del film Lo Hobbit: *La Battaglia delle Cinque Armate* e riportarle sul tavolo. Perché non vedere se Bard l'Arciere e i difensori della Città del Lago possono respingere Smaug prima che il drago infuriato rada al suolo tutta la loro città con il suo alito di fuoco? E può Thorin Scudodiquercia a Collecorvo e abbattere a faccia in giù i più potenti comandanti orchi della terza era, Azog e Bolg?

EROI E MALVAGI DELLA TERRA DI MEZZO

Questa sezione presenta i profili per una serie di nuovi personaggi e guerrieri che vengono introdotti in Lo Hobbit: *La Battaglia delle Cinque Armate*. Ora è possibile schierare eroi iconici dai film, tra cui la Compagnia di Thorin con indosso le armature reali, Bard l'Arciere che scocca la freccia con la Lancia del Vento e il terribile drago Smaug. Come se ciò non bastasse, gli Elfi di Bosco Atrato ritornano in forze con nuovi fanti e cavalieri pronti per la battaglia.

LISTE DELL'ESERCITO

In questa sezione presentiamo nuove e aggiornate liste dell'esercito per l'utilizzo di forze nelle partite a Punti Scontro. Puoi basarti sui Cacciatori di Azog, il Bianco Consiglio, gli elfi delle Sale di Thranduil e molte altre, infatti queste liste dell'esercito ti consentono di preparare i modelli della tua collezione per il campo di battaglia.



Legolas Verdefoglia
Principe di Bosco Atrato



Bolg, Castellano
del Monte Gundabad



Capitano di Bosco Atrato



Bard l'Arciere
Erede di Girion



Thorin Scudodiquercia
Re sotto la Montagna



Azog,
Luogotenente di Sauron



Tauriel, Esule di Bosco Atrato



Bilbo Baggins, Mastro Scassinatore

IL VIAGGIO CONTINUA



COLLEGARE LE TUE PARTITE

Qui vi presentiamo le regole che consentono di unire insieme le partite con la Compagnia di Thorin in una narrazione dinamica, proseguendo gli eventi del primo e del secondo film. Per le informazioni complete su come collegare le vostre partite e le regole per gli Scenari 1-7, basta vedere le pagine 110-131 del manuale *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato* Gioco di Battaglie Strategiche. Le regole per gli Scenari 8-12 si trovano alle pagine 6-15 dell'espansione *Lo Hobbit: La Desolazione di Smaug*. Le regole per come collegare tutti i 12 scenari che portano fino a questo punto del viaggio si possono trovare sulle pagine 22-25 dell'espansione *Lo Hobbit: La Desolazione di Smaug*.

12 BARILI IN FUGA - PARTE II

Vittoria del Bene: ignora la regola speciale Ferito che Cammina nello scenario Fuoco e Acqua.

Pareggio: nessuna fazione ha bonus.

Vittoria del Male: quando tiri sulla tabella Danni della Campagna per Kili il Nano dopo la partita, considera un tiro di 4+ come fosse invece un risultato Ferita grave.

13 FUOCO E ACQUA

Vittoria del Bene: tutti gli Eroi del giocatore del Bene sopravvissuti iniziano lo scenario Assalto a Collectorvo con tutti i loro punti Possanza, Volontà, Fato e le loro Ferite al massimo.

Pareggio: nessuna fazione ha bonus.

Vittoria del Male: il giocatore del Male può aggiungere 1 al risultato quando tira per la regola speciale Legioni di Orchi di Gundabad nello scenario Assalto a Collectorvo.

ANDATA E RITORNO...

L'Assalto a Collectorvo porterà alla vittoria definitiva di una fazione o dell'altra. Se hai giocato tutti gli scenari dall'inizio alla fine, hai combattuto per giungere infine a questo punto. Il risultato dello scenario Fuoco e Acqua è quindi particolarmente importante, dal momento che i bonus per la vittoria possono rivelarsi cruciali.

Chiunque vinca lo scenario finale vince la campagna. Nota che non c'è modo di ottenere un pareggio nello scenario Assalto a Collectorvo, quindi tutte le spoglie andranno al vincitore!



SCENARI:

LO HOBBIT: LA BATTAGLIA DELLE CINQUE ARMATE

NELLE PAGINE SEGUENTI VI PRESENTIAMO NUOVI SCENARI PER RICREARE GLI EVENTI PIENI DI AZIONE IN LO HOBBIT: LA BATTAGLIA DELLE CINQUE ARMATE UTILIZZANDO LE MINIATURE CITADEL.

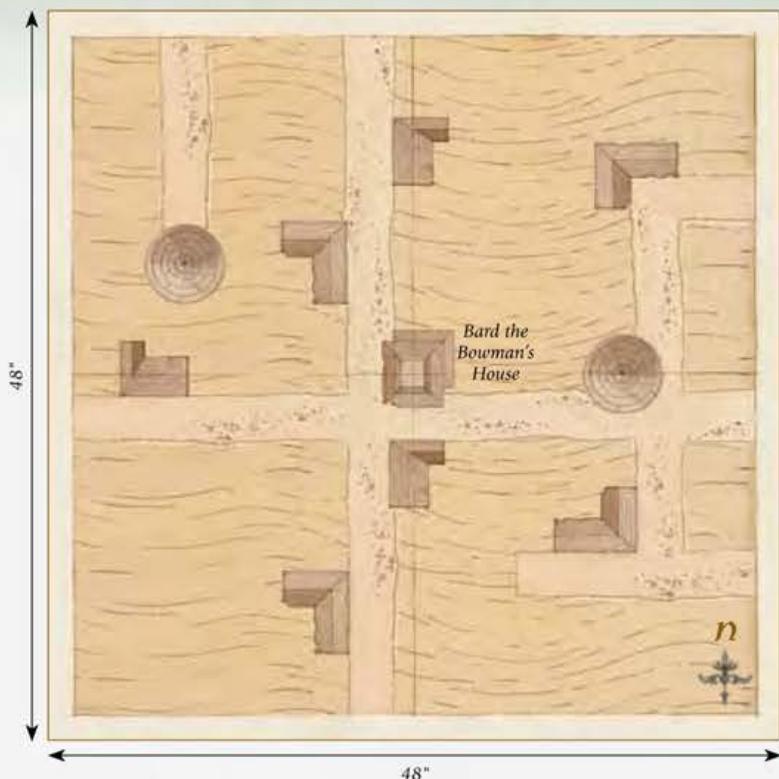
GLI SCENARI CONTENUTI NELLE PAGINE SEGUENTI CONTENGONO CIASCUNO LE PREMESSE PER UN BATTAGLIA SPECIFICA DI LO HOBBIT: LA BATTAGLIA DELLE CINQUE ARMATE, DELINEANDO LE REGOLE NECESSARIE PER RICREARLA. IL FORMATO DEGLI SCENARI PER LO HOBBIT: LA BATTAGLIA DELLE CINQUE ARMATE È LO STESSO DI QUELLO PRESENTATO NELLA SEZIONE SCENARI DEL MANUALE LO HOBBIT: UN VIAGGIO INASPETTATO GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE (PAG. 110). I PARTECIPANTI A QUESTI SCENARI SONO TRATTI DA QUESTA ESPANSIONE, DAL MANUALE LO HOBBIT: UN VIAGGIO INASPETTATO GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE E DADALL'ESPANSIONE LO HOBBIT: LA DESOLAZIONE DI SMAUG.

13 FUOCO E ACQUA



Ti ebbi da mia padre e lui dal suo vecchio. Se mai venissi fuori dalle fucine del vero re sotto la montagna, vai veloce e calpisci

- Bard the Bowman, Fire and Water



PARTECIPANTI

Modelli del Bene: Bard l'Arciere, Erede di Girion (con Lancia del Vento); Fili il Nano; Kili il Nano; Bofur il Nano; Oin il Nano; Tauriel; Signore di Città del Lago; Alfrid il Consigliere; 1 Guardia di Città del Lago Capitano; 36 Guardie di Città del Lago (12 con lancia, 12 con arco).

Modelli del Male: Smaug

OBIETTIVI

Smaug deve essere ucciso, o Città del Lago verrà ridotta a una rovina fumante dalla furia del Drago. La partita termina alla fine del turno in cui Smaug è stato ucciso, o la fazione del Bene è stata ridotta a un quarto (25%) o meno del suo numero iniziale di modelli. Il giocatore del Bene vince se Smaug è stato ucciso, altrimenti vince il giocatore del Male.

REGOLE SPECIALI

L'Ira del Drago, più Ardente del Fuoco: Tale è la furia incandescente di Smaug che ogni volta che uccide un Eroe nemico, egli recupera un singolo punto Possanza o Volontà utilizzato precedentemente durante la battaglia.

Ferito che Cammina. La gamba ferita di Kili il Nano è tutt'altro che guarita. Kili il Nano può solamente muoversi di metà del proprio movimento (2.5"), e non può effettuare una Marcia Eroica, né beneficiare di un "A Passo di Corsa!" di un Eroe amico. Inoltre, la gamba ferita di Kili il Nano gli impedisce di utilizzare la propria regola speciale Sinergia in Combattimento, o quella di Fili il Nano.

NOTE DEL DESIGNER

Questo Scenario rappresenta il momento decisivo per Smaug ne *Lo Hobbit: La Battaglia delle Cinque Armate*. È un'opportunità per il giocatore del Male di scatenare la cretura senza dubbio più mortale della Terra di Mezzo e causare stragi e distruzione. Infatti, il giocatore del Bene dovrà fare tutto il possibile per avere la possibilità di sconfiggere Smaug, nonostante i potenti Eroi a sua disposizione, quindi il giocatore del Male dovrebbe crogiolarsi nella sua superiorità. Smaug di sicuro lo ha fatto!

Smaug è stato risvegliato dal suo sonno da Bilbo Baggins nel tentativo di recuperare l'Arkengemma. L'antico Drago si trova presto a dover affrontare Thorin Scudodiquercia e i suoi compagni, i quali, cercando di reclamare ciò che è loro di diritto, lo inducono in uno stato di terribile furia. Ma invece che sfogare la sua collera sui Nani, Smaug se la prende con gli abitanti di Città del Lago per averli aiutati e prende il volo verso la sventurata città per infliggere loro la giusta punizione.

Mentre la vendetta infuocata di Smaug piove dal cielo, i difensori di Città del Lago devono opporre resistenza contro il Drago per timore che incenerisca la loro casa come fece con Dale, molto tempo addietro.

DISPOSIZIONE

Lo scenario si svolge lungo i pontili e le passerelle di legno di Città del Lago. Un edificio adatto per rappresentare la casa di Bard l'Arciere dovrebbe essere posizionato al centro del tavolo, con altre case e passerelle piazzate nelle vicinanze per rappresentare un tipico quartiere di Città del lago.

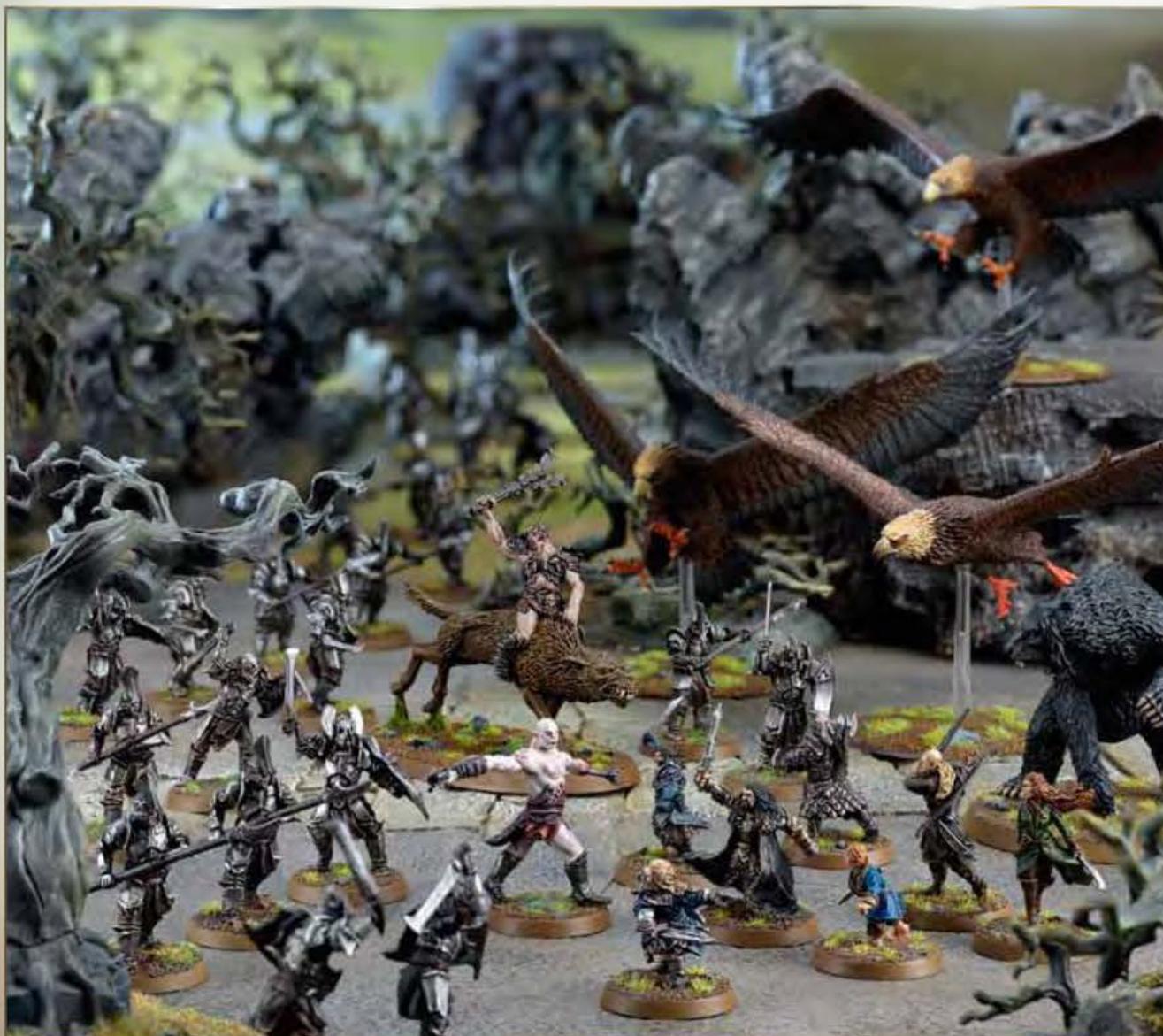
POSIZIONI INIZIALI

Per prima cosa, il giocatore del Bene posiziona Fili il Nano, Kili il Nano, Bofur il Nano, Oin il Nano e Tauriel ovunque entro 6" dalla casa di Bard l'Arciere. Quindi posiziona il resto dei suoi modelli ovunque sul campo di battaglia. Il giocatore del Male non posiziona Smaug; il Drago entra sul campo di battaglia da un qualsiasi punto lungo il lato nord del tavolo all'inizio della fase di Movimento del giocatore del Male.

14 ASSALTO A COLLECORVO

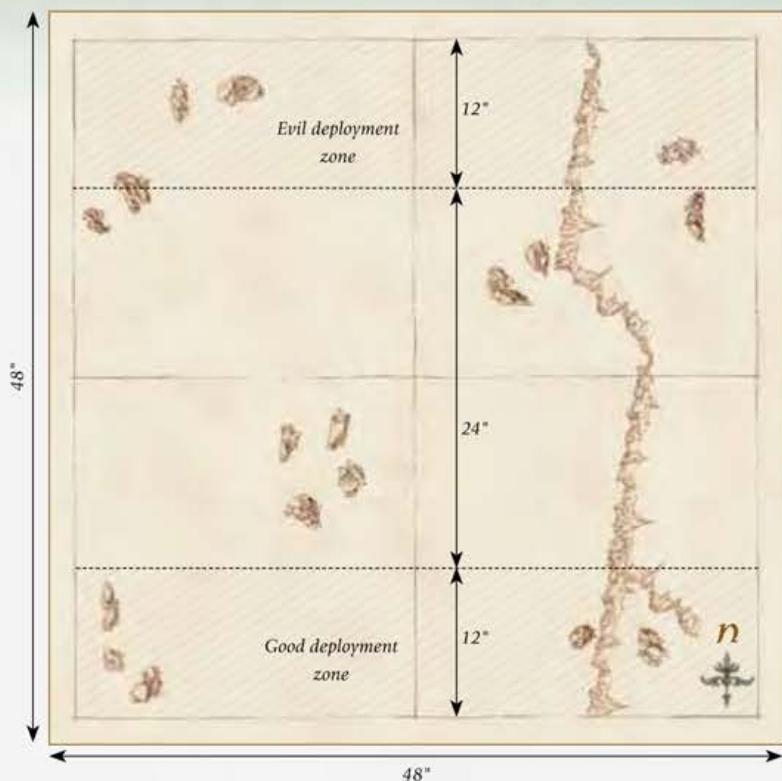
La Battaglia delle Cinque Armate è in corso. Azog comanda le operazioni dalla sua posizione in cima a Collecorno, ignaro che Thorin Scudodiquercia l'ha individuato attraverso il campo di battaglia e si muove per finirlo una volta per tutte. Ma mentre il re Nano si fa strada combattendo lungo la salita per affrontare la sua nemesi, altre forze, del bene e del male, convergono su di loro.

Thorin Scudodiquercia non sa di stare marciando dritto in una trappola. L'arrivo in battaglia di Bolg è imminente, ed egli guida una seconda vasta armata di Orchi dal Monte Gundabad. Ma non tutto è ancora perduto; Legolas e Tauriel si stanno velocemente avvicinando, e in lontananza, il battito di enormi ali preannuncia l'arrivo di un'altra, inaspettata schiera...



I Warg si sparpagliarono e Thorin devì a destra contro la Guardia del Corpo di Bolg. Ma non poté abbattere i suoi ragnifiti. Le sue truppe erano troppo poche. I suoi fianchi erano scoperti. Ben presto gli attaccanti furono attaccati.

- The Clouds Burst



DISPOSIZIONE

Collecervo è un alto dirupo che dà sulle piane ai piedi della Montagna Solitaria. Gli elementi scenici dovrebbero consistere di affioramenti rocciosi

POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del Male posiziona Azog, Luogotenente di Sauron, 1 Orco di Gundabad Capitano e 18 Orchi di Gundabad Guerrieri ovunque nella sua zona di schieramento. Il giocatore del Bene quindi posiziona Thorin Scudodiquercia, Re Sotto la Montagna, Fili il Nano, Campione di Erebor, Kili il Nano, Campione di Erebor, Dwalin il Nano, Campione di Erebor e Bilbo Baggins, Mastro Scassinatore ovunque nella sua zona di schieramento. Tutti gli altri modelli arrivano più tardi nel corso della partita.

OBIETTIVI

Thorin Scudodiquercia sa che l'unica speranza per le forze sparpagiate di Nani, Elfi e Uomini è abbattere colui che comanda le orde degli Orchi, il suo nemico giurato, Azog. Tuttavia, con l'arrivo di Bolg, la vittoria può essere certa solo se anche l'orrida progenie dell'Orco Pallido viene eliminata. Ma se la vittoria dovesse giungere troppo a caro prezzo, allora tutto potrebbe essere perduto.

La partita termina alla fine del turno in cui sia Azog, Luogotenente di Sauron, che Bolg, Castellano del Monte Gundabad, sono stati uccisi, o la fazione del Bene è stata ridotta a un quarto (25%) o meno del suo numero iniziale di modelli. Il giocatore del Bene vince se sia Azog, Luogotenente di Sauron che Bolg, Castellano del Monte Gundabad sono stati uccisi, altrimenti vince il giocatore del Male.

PARTECIPANTI

Modelli del Bene:

Thorin Scudodiquercia, Re Sotto la Montagna; Fili il Nano, Campione di Erebor; Kili il Nano, Campione di Erebor; Dwalin il Nano, Campione di Erebor; Bilbo Baggins, Mastro Scassinatore; Radagast il Bruno su Grande Aquila; Tauriel, Esule di Bosco Atro; Legolas Verdefoglia, Principe di Bosco Atro; Beorn; Gwaihir; 2 Grandi Aquile.

Modelli del Male:

Azog, Luogotenente di Sauron; Bolg, Castellano di Monte Gundabad; 3 Orchi di Gundabad Capitani; 36 Orchi di Gundabad Guerrieri.

REGOLE SPECIALI

L'Arrivo di Bolg: Nella fase Fine del terzo turno, il giocatore del Male posiziona Bolg, Castellano del Monte Gundabad, 2 Orchi di Gundabad Capitani e 18 Orchi di Gundabad Guerrieri sul campo, tutti a contatto di basetta con il bordo nord del tavolo.

Campioni di Bosco Atro: Nella fase Fine del quarto turno, il giocatore del Bene posiziona Legolas Verdefoglia, Principe di Bosco Atro e Tauriel, Esule di Bosco Atro sul campo, ciascuno a contatto di basetta con il bordo ovest del tavolo.

"Arrivano le Aquile!": Nella fase Fine dell'ottavo turno, il giocatore del Bene posiziona Radagast su Grande Aquila, Beorn, Gwaihir e 2 Grandi Aquile sul campo, ciascuno a contatto di basetta con il bordo ovest del tavolo.

Le Legioni di Orchi di Gundabad: Alla fine di ciascuna delle sue fasi di Movimento, il giocatore del Male deve tirare un dado per ogni Orco di Gundabad Guerriero che è stato ucciso precedentemente durante la battaglia; con un risultato di 6, quel modello rientra immediatamente in gioco come rinforzo, muovendosi sul campo di battaglia da un punto qualsiasi lungo il bordo nord del tavolo.

NOTE DEL DESIGNER

Qualunque cosa accada deciderà il fato della Terra di Mezzo per gli anni a venire, e potrebbe anche portare alla decisiva vittoria di Sauron sui Popoli Liberi. Entrambi i giocatori utilizzano alcuni dei più potenti Eroi disponibili per ciascuna fazione; divertiti, e mandali a testa bassa contro il nemico!

EROI E MALVAGI DELLA TERRA DI MEZZO



NUOVI PROFILI

Nelle prossime pagine presenteremo i profili per i personaggi di tutti i modelli del Bene e del Male disponibili ne *Lo Hobbit: La battaglia delle Cinque Armate*

Quella che segue è una serie di profili, contenenti informazioni, caratteristiche, valori in punti e regole speciali per ogni modello di questa espansione. Questi profili sono da integrare con quelli nel manuale *Lo Hobbit: Un viaggio inaspettato Gioco di Battaglie Strategiche* e nell'espansione *Lo Hobbit: La Desolazione di Smaug*. Se un eroe con nome ha più di un profilo, puoi includere solo uno di questi nel tuo esercito. Ad esempio, non puoi includere sia Bard l'Arciere (dall' espansione *Lo Hobbit: La Desolazione di Smaug*) e Bard l'Arciere, *Erede di Girion* (pag.12) all'interno del tuo esercito.



EROI DEL BENE

BARD L'ARCIERE, EREDE DI GIRION (UOMO) 150 PUNTI



In questo momento le trame del destino sono sempre più prossime allo svelarsi, terribili circostanze portano Bard l'Arciere a diventare il salvatore della Città del Lago, poiché il sangue del nobile Girion, signore di Dale, scorre nelle sue vene.

MO	M	FO	D	A	FE	C
6"	5/3+	4	4	3	3	6

P	V	F
3	3	3

EQUIPAGGIAMENTO

Spada

OPZIONI

Armatura.....5 punti
Cavallo.....10 punti
Lancia del Vento.....75 punti

Lancia del Vento: una potente reliquia di Dale, città degli uomini, forgiata dai Nani, questa macchina d'assedio lancia appuntite lance contro i suoi obiettivi, ed è intelligentemente costruita in modo che un solo uomo sia necessario per attivarla.

	Forza	Difesa	Ferite
Lancia del Vento	(10)	10	3

La Lancia del Vento segue le regole per una macchina d'assedio con il potenziamento Costruzione Superiore descritto nel manuale *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato*.

Bard l'Arciere, Ererede di Girion conta come l'unico addetto alla Macchina d'Assedio. Questo significa che non può muovere la Lancia del Vento, anche se a differenza dei normali addetti può decidere di muoversi a più di 6" da questa anche se non ancora distrutta.

Se in contatto con la Lancia del Vento e non ingaggiato in combattimento Bard l'Arciere, Ererede di Girion può usare la Lancia del Vento ogni turno. Bard l'Arciere, Ererede di Girion può usare la sua Possanza per influenzare il tiro di dado per Colpire, per Ferire e sulla Tabella di Deviazione della Lancia del Vento.

REGOLE SPECIALI

La Freccia Nera: Bard l'Arciere in qualche modo sa che un giorno sarà suo destino tirare questa freccia e vendicare il suo antenato caduto.

Una volta per partita Bard l'Arciere, Ererede di Girion può tirare la sua Freccia Nera invece di tirare con la Lancia del Vento normalmente. In tal caso dichiara che sta per tirare la Freccia Nera prima di tirare per Colpire. Quando scocca la Freccia Nera, Bard l'Arciere, Ererede di Girion ripete un tiro per Colpire fallito e qualsiasi test di Frapposizione fallito. Inoltre, non deve tirare sulla la tabella di Deviazione quando scocca la Freccia Nera. Un tiro per Colpire andato a segno contro un bersaglio nel campo di battaglia conta come Centrato! (risultato 6 del dado - Morto!).

Salvatore della Città del Lago. Avendo sconfitto il possente Drago Smaug, Bard l'Arciere riceve la lealtà e il rispetto della sua gente.

La regola Resistere! di Bard l'Arciere, Ererede di Girion copre 12". Inoltre, tutti i Miliziani di Città del Lago e i Capitani della Milizia di Città del Lago entro 12" da Bard l'Arciere, Ererede di Girion ricevono il bonus di +1 al loro valore di Maestria e agiscono come nell'area di uno standardo.

CAPITANO DELLA MILIZIA DI CITTÀ DEL LAGO (UOMO)40 PUNTI



Sebbene molti siano stati uccisi durante la battaglia di Città del Lago, alcuni sono sopravvissuti per aiutare Bard l'Arciere a portare i rifugiati in relativa sicurezza. Furono questi uomini coraggiosi che presero il comando della Milizia nella disperata battaglia in arrivo.

MO	M	FO	D	A	FE	C
6"	3/4+	4	5	2	2	4

P	V	F
2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura e lancia

OPZIONI

Scudo5 punti



THORIN SCUDODIQUERCIA, RE SOTTO LA MONTAGNA (NANO) 125 PUNTI

La missione di Thorin Scudodiquercia è stata completata con successo, il Drago Smaug è stato ucciso e la grande ricchezza della sua gente è stata reclamata. Eppure malgrado questo trionfo, una malattia dimora dentro di lui che solo la scoperta dell'Arkengemma potrà curare. Ma quando la Battaglia delle Cinque Armate minaccia di distruggere tutto ciò per cui ha combattuto duramente, Thorin Scudodiquercia emerge da Erebor per vendicare le grandi ingiustizie fatte dall'Orco Pallido Azog, contro la sua gente.

MO	M	FO	D	A	FE	C	P	V	F
5"	6/4+	4	8	3	3	6	3	3	3

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante nanica e spada.

OPZIONI

Se Legolas Verdefoglia, Principe di Bosco Atrò non è nella tua armata, Thorin Scudodiquercia, Re Sotto la Montagna può essere equipaggiato con Orcrist.....10 punti

Orcrist. Una lama magica forgiata dagli Elfi durante le loro antiche guerre, Orcrist è il flagello degli Orchi. Conosciuta nella lingua degli uomini come la Fendiorchi nella lingua degli Orchi come Coltello, Orcrist è una brutale spada con una lama straordinariamente affilata che ha reclamato centinaia di seguaci di Sauron negli anni. Orcrist è una lama elfica.

Quando Orcrist causa una Ferita ad un Orco, Goblin o Uruk-hai non ne infligge solo 1, ma D3 (determinare il numero di Ferite prima di usare punti Fato). Inoltre il possessore ha la regola speciale Terrore contro Goblin, Orchi e Uruk-hai.

REGOLE SPECIALI

Un conto da saldare. Thorin Scudodiquercia ha dichiarato di voler liberare il mondo dal suo peggior nemico una volta per tutte.

Thorin Scudodiquercia, Re sotto la Montagna può ripetere i tiri per Ferire quando combatte contro Azog o Azog, Luogotenente di Sauron.

Furia Ancestrale. Mai Thorin Scudodiquercia ha combattuto così duramente per vendicare i suoi consanguinei.

Thorin Scudodiquercia, Re sotto la Montagna può dichiarare un Combattimento Eroico in ogni Fase di Combattimento senza spendere Possanza.



FILI IL NANO, CAMPIONE DI EREBOR (NANO) 70 PUNTI

Dopo essere sopravvissuto all'attacco di Smaug alla Città del Lago, Fili il Nano arriva alla Montagna Solitaria e incontra suo cugino tormentato per la perdita dell'Arkengemma. Ma la lealtà di Fili il Nano verso Thorin Scudodiquercia rimane inalterata e combatte senza paura per proteggere il suo re nella Battaglia delle Cinque Armate.

MO	M	FO	D	A	FE	C	P	V	F
5"	5/3+	4	8	2	2	5	2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante nanica e spada.

REGOLE SPECIALI

Guardia del Corpo (Thorin Scudodiquercia, Re Sotto la Montagna)

Sinergia in Combattimento. Fili e Kili combattono per lo stesso obiettivo, coordinando senza fatica i propri attacchi.

Se si trovano a contatto di basetta, Fili il Nano, Campione di Erebor e Kili il Nano, Campione di Erebor possono scegliere di scambiarsi di posto all'inizio di qualsiasi Fase e questo non conta come movimento.

Du Bekar! Fili il Nano combatte duramente per il suo parente reale, sforzandosi di proteggerlo e di renderlo orgoglioso.

Un modello con questa regola speciale vale come se fosse nell'area di uno stendardo se si trova a 6" di distanza da Thorin Scudodiquercia, Re Sotto la Montagna.





KILI IL NANO, CAMPIONE DI EREBOR (NANO)70 PUNTI

Nonostante fosse stato ferito e quasi ucciso da una freccia avvelenata e un pò più che distratto dai suoi sentimenti verso l'elfo femmina, che con le sue conoscenze di guarigione lo ha salvato, Kili il Nano ripristina in fretta il suo spirito e la sua forza. Meglio così, poiché la sua spada verrà richiesta nel combattimento che sta per avvenire.

Mo	M	FO	D	A	FE	C
5"	5/3+	4	8	2	2	5

P	V	F
2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante nanica e spada.

REGOLE SPECIALI

Guardia del Corpo (Thorin Scudodiquercia, Re Sotto la Montagna)

Sinergia in Combattimento. Fili e Kili combattono per lo stesso obiettivo, coordinando senza fatica i propri attacchi.

Se si trovano a contatto di basetta, Fili il Nano, Campione di Erebor e Kili il Nano, Campione di Erebor possono scegliere di scambiarsi di posto all'inizio di qualsiasi Fase e questo non conta come movimento.

Du Bekar! Kili il Nano combatte duramente per il suo parente reale, sforzandosi di proteggerlo e di renderlo orgoglioso.

Un modello con questa regola speciale vale come se fosse nell'area di uno stendardo se si trova a 6" di distanza da Thorin Scudodiquercia, Re Sotto la Montagna.



BIFUR IL NANO, CAMPIONE DI EREBOR (NANO)65 PUNTI

Di tutti i nani che hanno accompagnato Thorin Scudo di Quercia nella sua missione, probabilmente Bifur il Nano è stato quello maggiormente preparato. Ma sia che le sue azioni siano guidate da fiere convinzioni, o che la lama d'ascia presente nel suo cranio lo abbia distolto dal dubbio, Bifur il Nano rimane comunque un robusto e incrollabile guerriero.

Mo	M	FO	D	A	FE	C
5"	4/3+	4	8	2	2	5

P	V	F
2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante nanica e ascia a due mani.

REGOLE SPECIALI

Protettore Giurato (Thorin Scudodiquercia, Re Sotto la Montagna)

Danni di Battaglia. Se viene anche solo sfiorata la lama d'ascia piantata nel suo cranio, Bifur il Nano diventa un guerriero impazzito.

Quando Bifur viene ridotto a 1 Ferita può usare una singola Azione Eroica ogni turno senza ridurre la propria scorta di Possanza, tuttavia solo Bifur può beneficiare di tale Azione Eroica.

Ho bisogno di Quello! Solo Bofur il Nano può scappare alle apocalittiche conseguenze del togliere l'ascia dal cranio di Bifur il Nano.

Se sono in contatto, Bofur il Nano, Campione di Erebor può togliere l'ascia dalla testa di Bifur il Nano, Campione di Erebor. Se fa questo, Bifur il Nano, Campione di Erebor subisce immediatamente 1 Ferita (non curabile con il Fato), e perde la sua regola speciale Danni di Battaglia. Successivamente può usare una singola Azione Eroica ogni turno senza usare la sua possanza, tuttavia solo Bifur può beneficiare di tale Azione Eroica.





BOFUR IL NANO, CAMPIONE DI EREBOR (NANO) 65 PUNTI

Nonostante la sua ubriachezza gli abbia fatto perdere l'atto finale della conquista della Montagna Solitaria, l'esperienza di Bofur il Nano contro Smaug nella Città del Lago non è stata meno straziante. Un voglia irrefrenabile attraversò Bofur il Nano, e non passò molto tempo prima che non fosse ancora una volta al fianco del suo re, pronto a marciare fuori da Erebor attraverso le sue porte fino alla grande battaglia.

MO	M	FO	D	A	FE	C
5"	4/4+	4	8	2	2	5

P	V	F
2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante nanica e martello a due mani.

REGOLE SPECIALI

Protettore Giurato (Thorin Scudodiquercia, Re Sotto la Montagna)

Risoluto. Impavido di fronte alle difficoltà, alle strane situazioni e alla subdola malevolenza della magia oscura, Bofur il Nano rimane positivo senza preoccuparsi della situazione.

Ogni volta che Bofur il Nano è bersaglio di un potere magico o di un'abilità speciale può provare ad ignorarne gli effetti. Tira un D6, con 2+ gli effetti sono ignorati. Questo tiro può essere modificato dalla Possanza. Se desideri resistere ad un potere magico devi farlo prima di effettuare il tiro Risoluto di Bofur.



BOMBUR IL NANO, CAMPIONE DI EREBOR (NANO) 65 PUNTI

La missione di Thorin Scudodiquercia ha visto i suoi compagni combattere Troll, Goblin, Orchi e Warg ad ogni occasione. Il riuscire in queste prove e fatiche ha visto il silenzioso ma coraggioso Bombur il Nano crescere e diventare un solido, anche se poco convenzionale, guerriero.

MO	M	FO	D	A	FE	C
5"	4/4+	4	7	2	3	5

P	V	F
2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante nanica e martello a due mani.

REGOLE SPECIALI

Protettore Giurato (Thorin Scudodiquercia, Re Sotto la Montagna)

Nerboruto. La massa di Bombur il Nano lo rende formidabile.

Quando Bombur il Nano, Campione di Erebor sferra un Colpo può scegliere di usare il colpo speciale Botta come se stesse impiegando una mazza.

Corpulento. Bombur il Nano è un po' sovrappeso e per nulla agile.

Quando Bombur effettua test per Scavalcare o Scalare deve ripetere i tiri pari a 6. Inoltre non può dichiarare Movimenti Eroiici o Marce Eroiiche

Sollevere gli spiriti. Bombur il Nano può risollevare gli affievoliti morali con parole gentili o trattamenti particolari.

Una volta per turno, in qualsiasi momento della sua fase di Movimento, scegli un modello amico a contatto di base con Bombur e tira un D6. Con 4+ esso recupera un punto Volontà speso precedentemente in battaglia.





DWALIN IL NANO, CAMPIONE DI EREBOR (NANO) 115 PUNTI

Dwalin il Nano ha combattuto affianco al suo signore Thorin Scudodiquercia in molti pericoli. Essendo più alto rispetto agli altri nani, Dwalin il Nano è il più imponente dei nani della Compagnia di Thorin ed è un combattente formidabile. Abile con ogni arma, Dwalin è una forza indomabile che combatte assieme al resto dei suoi compagni. Ma nella Battaglia delle Cinque Armate, la forza d'animo di questo possente guerriero verrà duramente messa alla prova.

MO	M	FO	D	A	FE	C	P	V	F
5"	6/4+	5	8	3	2	6	3	2	2

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante nanica, ascia a due mani e due asce

REGOLE SPECIALI

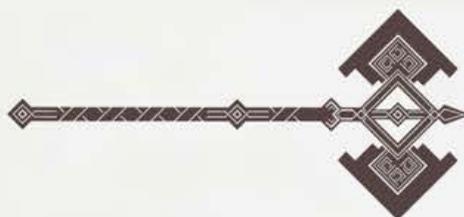
Massiccio, Impavido, Protettore Giurato (Thorin Scudodiquercia, Re Sotto la Montagna)

Mastro d'ascia del Re. Nessuno può competere con l'abilità di Dwalin nell' uso dell'ascia.

All'inizio di ogni combattimento, Dwalin, Campione di Erebor può scegliere di usare entrambe le asce, nel qual caso avrà 4 Attacchi, o usare un'ascia a due mani.

Signore delle Armi. Dwalin il Nano è letale, sia che abbia armi o no.

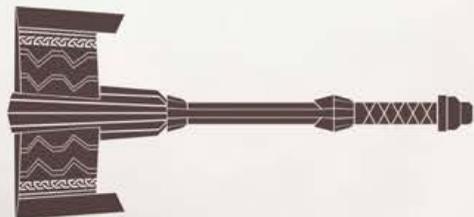
Dwalin, Campione di Erebor non è mai considerato disarmato e non subisce mai la penalità di -1 al tiro Duello quando combatte con un'arma a due mani.



BALIN IL NANO, CAMPIONE DI EREBOR (NANO) 60 PUNTI

Balin, come suo fratello, ha accompagnato Thorin Scudodiquercia per molti anni, da quando il Drago Smaug li ha scacciati dalla loro antica dimora. Il vecchio nano, ha guidato la sua gente con saggezza e sapienza durante il lungo esilio, ed è stato testimone della crescita del giovane principe in un re in grado di ricreare la gloria dei Nani.

MO	M	FO	D	A	FE	C	P	V	F
5"	4/4+	3	8	1	2	6	1	3	2



EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante nanica, mazza a due mani.

REGOLE SPECIALI

Protettore Giurato (Thorin Scudodiquercia, Re Sotto la Montagna)

Lungabarba. L'età e l'esperienza di Balin il Nano gli danno grande saggezza.

Durante la fase di Iniziativa Balin può spendere un punto Volontà per consentire alla propria fazione di ripetere il tiro del D6 per l'iniziativa.



OIN IL NANO, CAMPIONE DI EREBOR (NANO) 65 PUNTI

Nonostante molti Nani delle Montagne Blu abbiano dubitato della valenza dell'interpretazione dei segnali da parte sua, Oin il Nano parte con Thorin Scudodiquercia e si unisce ai suoi compagni di avventura, il successo finale gli darà ragione. La sua partecipazione all'avventura di Thorin Scudodiquercia è forse più motivata dal suo amore per l'oro che da qualsivoglia senso di appartenenza, ma nonostante ciò dimostrerà di essere un valente guerriero quando ci sarà da combattere in difesa del tesoro dei Nani.

MO	M	FO	D	A	FE	C
5"	4/4+	4	8	1	2	6

P	V	F
1	4	1

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante nanica, scudo e spada.

REGOLE SPECIALI

Protettore Giurato (Thorin Scudodiquercia, Re Sotto la Montagna)

Erbe Guaritrici. Oin è particolarmente abile con erbe e pozioni e riesce a curare ferite, anche gravi, con sorprendente velocità.

Nella fase di Movimento, invece di muoversi, Oin può tentare di guarire un amico a contatto di basetta. Tira un D6. Con 1-3 non avrà effetti. Con 4 o 5 il modello recupera una Ferita persa precedentemente durante la partita. Con 6 il modello recupera tutte le Ferite perse.

Premonizione. Oin scruta nel futuro per leggere le premonizioni. Questo richiede un dazio, ma può essere molto utile ai suoi compagni.

Una volta per turno, durante la fase di Combattimento, Oin può spendere un punto Volontà per consentire ad un modello amico entro 3" di ritirare un singolo dado in uno Scontro.



GLOIN IL NANO, CAMPIONE DI EREBOR (NANO) 95 PUNTI

Gloin il Nano è tra i più abili ed esperti combattenti nella compagnia dei Nani partita per reclamare la Montagna Solitaria. Durante l'avventura, ha potuto dar prova del proprio valore e forza più e più volte. Quando Thorin Scudodiquercia guidò i suoi compagni nella Battaglia delle Cinque Armate, nessuno era più desideroso di attaccare i nemici di Gloin il Nano.

MO	M	FO	D	A	FE	C
5"	6/4+	4	8	3	2	6

P	V	F
3	1	1

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante nanica e ascia a due mani.

REGOLE SPECIALI

Protettore Giurato (Thorin Scudodiquercia, Re Sotto la Montagna)

Guerriero Nato. Gloin è un combattente senza paura, e i suoi colpi non lasciano scampo.

Gloin deve ripetere i risultati pari a 1 per Ferire in combattimento.





ORI IL NANO, CAMPIONE DI EREBOR (NANO) 60 PUNTI

Ori il Nano è considerato il più debole e meno esperto della Compagnia di Thorin anche se possiede un cuore coraggioso. Ma tutti i pericoli che ha affrontato lo rendono più forte dopo ogni combattimento. Ora Ori il Nano combatte con orgoglio al fianco dei suoi compagni, diventando quel guerriero coraggioso che ha sempre saputo di essere.

MO	M	FO	D	A	FE	C	P	V	F
5"	4/3+	3	7	2	2	5	1	3	1

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante nanica e Ascia a due mani.

REGOLE SPECIALI

Protettore Giurato (Thorin Scudodiquercia, Re Sotto la Montagna)

Cronista. Ori spera di riuscire a riportare le gesta dei suoi compagni e trascriverle in un racconto degno delle loro gesta.

Ogni qualvolta un membro della Compagnia di Thorin uccide un Eroe o un Mostro nemico entro 3" da Ori, quel membro della Compagnia recupera subito un punto Possanza, Volontà o Fato (a scelta di chi lo controlla) che ha perso precedentemente durante la partita.



DORI IL NANO, CAMPIONE DI EREBOR (NANO) 75 PUNTI

Non più aggravato dalla necessità di proteggere i suoi più giovani fratelli, poiché le loro esperienze li hanno forgiati in maturi e valorosi guerrieri, ora Dori il Nano, accanito come prima, può concentrarsi su quello che gli riesce meglio, ovvero, spaccare i crani dei suoi nemici.

MO	M	FO	D	A	FE	C	P	V	F
5"	5/4+	4	8	3	2	5	2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante nanica e Mazza a due mani.

REGOLE SPECIALI

Protettore Giurato (Thorin Scudodiquercia, Re Sotto la Montagna)

Di Indole Buona. Dori ha un cuore gentile e aiuta Bilbo Baggins quando è in pericolo.

Se Bilbo Baggins, Mastro Scassinatore si trova entro 3" da Dori il Nano, Campione di Erebor, può spendere i punti Possanza, Volontà e Fato di quest'ultimo come se fossero propri.

Signore delle Armi. Le doti di combattimento di Dori smentiscono la sua bassa statura e la sua indole gentile.

Dori il Nano, Campione di Erebor non è mai considerato disarmato e non subisce mai la consueta penalità di -1 al tiro Duello quando combatte con un'arma a due mani.



NORI IL NANO, CAMPIONE DI EREBOR (NANO) 70 PUNTI

Dopo aver speso la maggior parte della sua vita ad usare le armi altrui per scoprire quale possa essere la sua, Nori il Nano si trova nella strana situazione di avere troppa scelta mentre cerca il suo equipaggiamento all'interno del tesoro di Smaug.

MO	M	FO	D	A	FE	C	P	V	F
5"	5/4+	4	8	2	2	5	2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante nanica, Scudo e Mazza

REGOLE SPECIALI

Protettore Giurato (Thorin Scudodiquercia, Re Sotto la Montagna)

Signore delle Armi. Nori il Nano ha girato il mondo e combattuto con molte armi prese in "prestito".

Nori il Nano, Campione di Erebor non è mai considerato disarmato e non subisce mai la consueta penalità di -1 al tiro Duello quando combatte con un'arma a due mani.



BILBO BAGGINS, MASTRO SCASSINATORE (HOBBIT) 90 PUNTI

L'incontro con la creatura Gollum sotto a Città dei Goblin e la successiva acquisizione dell'Unico Anello, trasforma Bilbo Baggins in uno scassinatore senza eguali. Infatti, rendendosi invisibile, Bilbo Baggins riuscì a recuperare l'Arkengemma da sotto al naso di Smaug. Quando la Compagnia di Thorin si preparò per la guerra, Bilbo Baggins ricevette come dono una principesca cotta di Mithril per il suo coraggio e lealtà.

Cotta di Mithril. Un'armatura di Mithril è leggera come seta ma dura come una scaglia di Drago.

Il portatore di una cotta di Mithril aggiunge +3 in Difesa (già incluso nel profilo).

Pungolo. Pungolo è una daga Elfica, un'arma forgiata come flagello delle creature del Male.

Il portatore di Pungolo aggiunge +1 alla sua forza (già incluso nel profilo).



MO	M	PO	D	A	FE	C
4"	3/3+	3	6	1	2	6

P	V	F
3	3	3

EQUIPAGGIAMENTO

L'Unico Anello

REGOLE SPECIALI

Resistente alla Magia, Tira le Pietre

Non Si è Ancora Svegliato. L'Unico Anello deve ancora recuperare la sua intera malvagità.

Bilbo Baggins, Mastro Scassinatore ignora le sezioni Il Mio Tesoro! e La Volontà di Sauron delle regole dell'Anello.



SARUMAN IL SAGGIO (MAGO)170 PUNTI

Come capo del Bianco Consiglio, Saruman il Saggio sancisce l'ultima parola su ogni azione compiuta dai suoi membri. Nonostante si sia precedentemente opposto ad attaccare apertamente il Necromante di Dol Guldur, non valutandolo una vera minaccia, i recenti eventi lo hanno costretto a passare all'azione.

MO	M	PO	D	A	FE	C	P	V	F
6"	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3

EQUIPAGGIAMENTO

* Bastone del Potere

REGOLE SPECIALI

Resistente alla Magia

Voce di Curunir. È risaputo che il più grande potere di Saruman sia la sua voce.

La regola Resistere! di Saruman il Saggio, ha una gittata di 12" e, a differenza del Tiro Resistere! degli altri Eroi, può influenzare anche gli Eroi vicini.

Consunta Rivalità. Il capo del Bianco Consiglio prova risentimento verso Gandalf il Grigio e spesso lo reputa una seccatura.

Saruman il Saggio non prenderà mai parte ad un'Azione Eroica chiamata da Gandalf il Grigio, e nemmeno accetterà l'aiuto di Gandalf il Grigio dato sotto forma dell' incantesimo Rinforzare la Volontà. Se questo incantesimo viene lanciato da Gandalf il Grigio su Saruman il Saggio, non avrà effetto.

Signore degli Istari. Saruman il Saggio è il più potente dei cinque Maghi mandati nella Terra di Mezzo ed è il capo del suo Ordine.

Saruman il Saggio può scegliere di ritirare un dado quando esegue test per Lanciare incantesimi o Resistere.

POTERI MAGICI

	Distanza	Tirp
Aura di Comando	self	2+
Comando	18"	3+
Immobilizzazione	18"	2+
Folata Magica	12"	4+





RADAGAST IL BRUNO SU AQUILA GIGANTE (MAGO) 2 I O PUNTI

Aiutando il Bianco Consiglio a salvare Gandalf il Grigio dalla sua prigionia a Dol Guldur, Radagast il Bruno dà prova di essere un prezioso alleato nella lotta contro la crescente potenza di Sauron e dona a Gandalf il Grigio il suo bastone magico prima di partire alla ricerca dei suoi alleati volanti.

MO	M	FO	D	A	FE	C	P	V	F
6"	5/4+	4	5	1	3	7	3	6	3

EQUIPAGGIAMENTO

Pugnale

REGOLE SPECIALI

Signore dei Volatili. Radagast il Bruno è spesso accompagnato da stormi d'uccelli che agiscono come suoi occhi e orecchie.

Si considera che Radagast il Bruno abbia sempre ogni punto del campo di battaglia in linea di vista.

Tutt'uno con la Natura. Radagast è capace di fondersi con l'ambiente circostante ed è abituato a viaggiare in tutti i tipi di luoghi selvaggi.

Per rappresentare ciò, finché si trova a piedi, Radagast può attraversare aree di terreno accidentato senza subire penalità e si considera che indossi sempre un mantello elfico.

POTERI MAGICI

	Distanza	Tiro
Aura di Spavento	self	5+
Immobilizzazione	12"	3+
Ira della Natura	-	4+
Spaventa Cavalcatura	12"	2+
Rinnovamento	12"	3+

AQUILA GIGANTE (MOSTRO)

Radagast il Bruno è stato per lungo tempo amico con le maestose Grandi Aquile che abitano tra le cime delle Montagne Nebbiose. Nella Battaglia delle Cinque Armate lui porterà le Aquile in guerra cavalcandone una.

MO	M	FO	D	A	FE	C
12"	7/4+	6	8	2	3	5

Finché Radagast il Bruno è in sella di un'Aquila Gigante, questa conta come Cavalleria Mostruosa.

REGOLE SPECIALI

Volo, Terrore.

Animale Nobile. Un Aquila Gigante è una saggia e perspicace creatura.

Se Radagast il Bruno smonta, l'aquila Gigante passerà automaticamente il test di Coraggio per restare e combattere.



GALADRIEL, DAMA DELLA LUCE (ELFO) I 25 PUNTI

Nata a Valinor in una delle grandi case dei Noldor precedentemente all'inizio della Prima Era, Galadriel è una tra i più anziani e potenti elfi. Si è opposta a lungo contro l'intento di Sauron di soggiogare i popoli liberi e ha aiutato a fondare il Bianco Consiglio proprio per questo fine. Ora si prepara ad andare verso Dol Guldur per sfidare l'Oscuro Signore.

MO	M	PO	D	A	FE	C	P	V	F
6"	6/3+	3	3	3	3	7	3	6	3

EQUIPAGGIAMENTO

Nenya. Questo anello di semplice fattura è uno dei Tre Anelli degli Elfi.

Galadriel, Dama della Luce, può tirare nuovamente i suoi dadi quando usa punti Fato.

REGOLE SPECIALI

Terrore, Creatura dei Boschi

Dama di Lothlorien. Finchè Lothlorien resiste Galadriel ha un grande potere.

Galadriel, Dama della Luce può spendere un singolo punto Volontà ogni turno senza ridurne la propria scorta.

La Luce di Earendil. Galadriel brandisce la Fiala-stella, una fiala piena di acqua della sua fontana e della luce della Sella del Vespro.

Gli attacchi da tiro diretti contro Galadriel, Dama della Luce, o a qualsiasi modello entro 6" da lei andranno a segno solo con un Tiro per Colpire di 6.

Aspetto di Guerra. Quando viene provocata fino alla collera, la furia di Galadriel è veramente terrificante da fronteggiare.

Tutti i modelli entro 6" da Galadriel Dama della Luce subiscono -1 al Coraggio. Inoltre, Galadriel, Dama della Luce non viene più considerata come disarmata.

POTERI MAGICI

	Distanza	Tiro
Esilio	12"	3+
Fortifica lo Spirito	12"	2+

ELROND, SIGNORE DELL' OVEST (ELFO) I 80 PUNTI

Elrond è il signore di Granburrone e il più anziano membro del Bianco Consiglio. Ha combattuto contro Sauron durante l'Ultima Alleanza tra Uomini e Elfi ed era presente mentre Isildur tagliò L'Unico Anello dalla sua mano. A lungo ha temuto che il fallimento di Isildur nel distruggerlo un giorno si sarebbe ripercosso sui Popoli Liberi. E sembra che questo giorno sia arrivato.

MO	M	PO	D	A	FE	C	P	V	F
6"	6/3+	4	7	3	3	7	3	3	3

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante elfica e lama Elfica.

Vilya. Questo stupendo anello Elfico contiene un grande potere da tempi antichi.

Elrond può ritirare il suo dado quando usa punti Fato

REGOLE SPECIALI

Terrore, Creatura dei Boschi.

Campione dei Popoli Liberi. Elrond si è sempre opposto al potere di Sauron e molti dei generali dell'Oscuro Signore sono caduti per sua mano.

Elrond, Signore dell'Ovest può chiamare un Colpo Eroico ad ogni fase di Combattimento senza spendere punti Possanza.

POTERI MAGICI

	Distanza	Tiro
Ira della Natura	-	4+
Rinnovamento	12"	3+



THRANDUIL, RE DEL REAME BOSCOLO (ELFO) 130 PUNTI

Quando è provocato ad andare in guerra, il signore di Bosco Atrò è un terribile nemico da fronteggiare. Sebbene abbia grandi qualità con l'arco, è con una spada in ogni mano che è ancora più pericoloso. Così armato, il Re degli Elfi è un turbine di distruzione per gli innumerevoli Orchi della Battaglia delle Cinque Armate.

MO	M	FO	D	A	FE	C
6"	7/2+	4	6	3	3	6

P	V	F
3	3	3

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante, mantello Elfico e due lame Elfiche.

OPZIONI

Cavallo..... 10 punti

REGOLE SPECIALI

Cavaliere esperto, Creatura dei Boschi

Signore delle Lame. Il Re degli Elfi dei Boschi è uno spadaccino con abilità perfette.

Quando combatte a piedi, Thranduil, Re del Reame Boscoso riceve +1 Attacco. Inoltre, Thranduil, Re del Reame Boscoso riceve un Attacco addizionale per ogni modello nemico ingaggiato dopo il primo. Questo bonus è determinato all'inizio di ogni combattimento e finisce quando l'ultimo degli Attacchi di quel combattimento è stato risolto



LEGOLAS VERDEFOLGIA, PRINCIPE DI BOSCO ATRÒ (ELFO) 125 PUNTI

Più che rinomato in tutta la Terra di Mezzo per le sue abilità con l'arco, durante la Battaglia delle Cinque Armate, Legolas Verdefoglia dimostra anche la sua abilità con la spada. Brandendo Orcrist con maestria raramente vista, il Principe di Mirkwood trionfa anche sul possente Bolg nel momento più epico della battaglia.

MO	M	FO	D	A	FE	C
6"	7/3+	4	5	3	2	6

P	V	F
3	2	3

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura, arco Elfico

Orcrist. Una lama magica forgiata dagli Elfi durante le loro antiche guerre, Orcrist è il flagello degli Orchi. Conosciuta nella lingua degli uomini come la Fendiorchi e nella lingua degli Orchi come Coltello, Orcrist è una brutale spada con una lama straordinariamente affilata che ha reclamato centinaia di seguaci di Sauron negli anni.

Orcrist è una lama elfica. Quando Orcrist causa una Ferita ad un Orco, Goblin o Uruk-hai non ne infligge solo 1, ma D3. (Determina il numero di ferite prima di tirare i punti Fato)

Inoltre il possessore ha la regola speciale Terrore contro Goblin, Orchi e Uruk-hai

OPZIONI

Cavallo 10 punti

REGOLE SPECIALI

Creatura dei Boschi

Colpo Letale. Legolas Verdefoglia è probabilmente il miglior arciere della Terra di Mezzo.

Legolas Verdefoglia, Principe di Bosco Atrò può tirare con il suo arco tre volte nella fase di Tiro colpendo i bersagli con il suo normale valore di Tiro. Oppure, può decidere di tirare solo una volta, questo tiro colpisce automaticamente, non contando i test di Frapposizione o se l'obiettivo è ingaggiato in combattimento.





TAURIEL, ESULE DI BOSCO ATRO (ELFO)85 PUNTI

Dopo essere stata esiliata da Thranduil, Re di Reame Boscoso per la sua disobbedienza, Tauriel rimane fedele al suo cuore. Guerriera formidabile anche senza l'aiuto dei suoi compagni, Tauriel combatte coraggiosamente per proteggere Kili il Nano contro avversità apparentemente impossibili.

MO	M	FO	D	A	FE	C
6"	6/3+	4	5	3	2	6

P	V	F
3	2	3

EQUIPAGGIAMENTO

Mantello Elfico, armatura e due pugnali



REGOLE SPECIALI

Creatura dei boschi.

Padrona delle Lame. L'abilità di Tauriel nel maneggiare le sue lame è incredibile.

Tauriel riceve un Attacco aggiuntivo per ogni nemico che la ingaggia successivo al primo. Questo bonus è determinato all'inizio di ogni combattimento, e finisce quando l'ultimo degli Attacchi di quel combattimento è stato risolto.

Furia Vendicatrice. Tauriel cadrà in una collera vendicatrice se qualcosa dovesse accadere a Kili il Nano.

Se Kili il Nano, Campione di Erebor è nel tuo esercito e viene ucciso, la Forza di Tauriel passa a 5 mentre la Difesa viene ridotta a 4 per il resto della battaglia.



CAPITANO DI BOSCO ATRO (ELFO) 75 PUNTI

I Capitani di Bosco Atro sono coraggiosi e capaci guerrieri, molti dei quali veterani della guerra dell'Ultima Alleanza dove hanno accompagnato Oropher, il padre di Thranduil, Re del Reame Boscoso. Nella battaglia delle 5 armate, dove loro combattono le forze di Azog, si ritirano in disordine.

MO	M	FO	D	A	FE	C
6"	6/3+	4	5	2	2	6

P	V	F
2	1	1

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura

Falcione Elfico. Lunga ed elegante arma con una lama ad ogni lato. I capitani di Bosco Atro brandiscono questi falcioni con effetti mortali, colpiscono fluidamente e fendono colpi ai loro nemici in un'aggraziata danza marziale.

Un Falcione Elfico può essere usato sia come lancia che come lama elfica. Oppure colui che l'impugna, può utilizzarla per farsi Scudo.

REGOLE SPECIALI

Creatura dei Boschi





GUERRIERI DEL BENE

CAVALIERE DI BOSCO ATRO (ELFO) 16 PUNTI

I cavalieri Elfici sono giustamente temuti tra le razze della Terra di Mezzo per le loro abilità in battaglia, e la cavalleria di Bosco Atro non fa eccezione. Scelti accuratamente tra i migliori soldati Elfici, questi letali cavalieri accompagnano Thranduil, Re del Reame Boscoso al posto delle Guardie del Palazzo quando lui va in Guerra.

MO	M	FO	D	A	FE	C
6"	5/3+	3	4	1	1	5

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura, Lama elfica e cavallo

REGOLE SPECIALI

Cavaliere Esperto, Creatura dei Boschi.

Cavalieri del Re. Quando cavalcano al fianco del loro signore, i cavalieri di Bosco Atro sono più letali.

Finché restano a cavallo, i cavalieri di Bosco Atro agiscono come nel raggio di uno standardo se sono entro 6" da Thranduil, Re di Reame Boscoso.



ELFO DI BOSCO ATRO (ELFO) 8 PUNTI

La maggior parte dei combattenti di Bosco Atro proviene da mansioni civili. Da quando l'influenza del Necromante di Dol Guldur si è espansa, un sempre maggior numero di Elfi abitanti del Reame Boscoso sono stati chiamati a prendere le armi ancora una volta per difendere i loro confini. Malgrado la loro relativa mancanza d'esperienza, la loro velocità, grazia e abilità in guerra superano di molto quelle di Nani e Uomini.

MO	M	FO	D	A	FE	C
6"	5/3+	3	4	1	1	5

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura

OPZIONI

- Lama Elfica.....1 punto
- Scudo.....1 punto
- Arco Elfico.....2 punti
- Falcione Elfico (vedi sopra).....2 punti

REGOLE SPECIALI

Creatura dei Boschi



MILIZIANO DELLA CITTÀ DEL LAGO (UOMO) 5 PUNTI

Provenienti dai più coraggiosi tra i sopravvissuti e rifugiati dopo l'attacco di Smaug a Città del Lago, la mancanza di abilità di questa malandata Milizia viene compensata dal coraggio ritrovato durante l'uccisione del terribile Drago.

MO	M	FO	D	A	FE	C
6"	2/4+	3	4	1	1	3

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura

OPZIONI

- Arco.....1 punto
- Scudo.....1 punto
- Lancia.....1 punto



EROI DEL MALE

AZOG, LUOGOTENENTE DI SAURON (ORCO)..... 200 PUNTI

Il Negromante di Dol Guldur si è infine rivelato essere il Grande Nemico, ma è attraverso il suo potente servitore, Azog, che Sauron minaccia di schiacciare ogni resistenza al suo potere nel nord. Il tempo della segretezza è passato, e ora l'Orco Pallido viene scatenato sui suoi nemici in qualità di indomito generale delle massicce orde di Sauron.

MO	M	FO	D	A	FE	C	P	V	F
6*	7/5+	5	5	3	3	5	3	3	3

EQUIPAGGIAMENTO

Mazza a due mani

OPZIONI

Il Warg Bianco.....50 punti

REGOLE SPECIALI

Massiccio

Generale del Nord. Per volere di Sauron, Azog è l'indiscusso comandante delle orde degli Orchi.

La regola Resistere! di Azog, Luogotenente di Sauron ha una gittata di 12" e, diversamente dai tiri Resistere! di altri Eroi, può avere effetto su altri Eroi.

Io sono il Capo. Azog è un leader guardingo e si batte con chiunque insidi il suo potere.

Quando tira per ferire un Eroe avversario dopo aver vinto uno Scontro, Azog, Luogotenente di Sauron ferisce sempre con 3+, a prescindere dalla Difesa del nemico.

IL WARG BIANCO (WARG)

Questo Warg è talmente selvaggio e feroce che tutte le creature vicine sono intimidite dalla sua furia animale.

MO	M	FO	D	A	FE	C	P	V	F
10*	5/5+	4	5	2	2	4	3	1	1

REGOLE SPECIALI

Unione Micidiale. Azog e la sua spaventosa cavalcatura sono uniti da un solido legame essendo i più potenti delle loro razze.

Fintanto che Azog, Luogotenente di Sauron è in sella al Warg Bianco, puoi spendere i punti Possanza, Volontà e Fato di Azog o del Warg Bianco come se condividessero il medesimo profilo (sebbene si debba comunque segnare chi dei due spende il punto).

Signore del Branco. Il Warg Bianco è una bestia feroce.

Soltanto i Warg Selvaggi, i Warg Feroce e i Warg Selvaggi Capi possono usare la regola Resistere! del Warg Bianco o beneficiare delle sue azioni eroiche.

Bestia Violenta. Il tumulto della battaglia suscita nel Warg Bianco una rabbia implacabile.

Quando Azog, Luogotenente di Sauron smonta, il Warg Bianco supera automaticamente il test di Coraggio per restare in battaglia e combattere. Inoltre supera automaticamente tutti i test di Coraggio.





BOLG, CASTELLANO DI MONTE GUNDABAD (ORCO)..... 200 PUNTI

In assenza di suo padre, Bolg ha governato gli Orchi del Monte Gundabad con il pugno di ferro. Ora li guida in gran numero per completare la vittoria di Azog e la distruzione dei suoi odiati nemici.

MO	M	FO	D	A	FE	C
6"	7/5+	5	7	3	3	5

P	V	F
3	3	3

EQUIPAGGIAMENTO

Armatura pesante e mazzapicchio a due mani

OPZIONI

Warg Feroce.....10 punti

REGOLE SPECIALI

Massiccio.

Antichi Nemici. Come gli Orchi di Gundabad di cui è al comando, Bolg è in cerca di una terribile vendetta contro i Nani e gli Elfi del nord.

Bolg, Castellano di Monte Gundabad ripete i risultati pari a 1 dei tiri per Ferire quando effettua Colpi contro Elfi e Nani.

Portatore di Morte. Massacro e tortura sono gli strumenti del mestiere di Bolg e chi lo affronta in battaglia resta sconcertato dalla sua natura assassina.

Prendi nota di ogni volta che Bolg uccide un modello nemico. Non appena ha ucciso due o più nemici, egli incute Terrore; quando ne ha uccisi cinque o più, ottiene anche la regola speciale Messaggero del Male; quando ne ha uccisi dieci o più può spendere un singolo punto Possanza ad ogni turno senza ridurre la propria scorta.



SMAUG (DRAGO, MOSTRO)..... 700 PUNTI

Smaug è un drago sputafuoco proveniente dalle montagne nel lontano nord. Senza dubbio il più grande e potente della sua specie rimasto nella Terra di Mezzo, la sua avidità lo ha spinto a bramare la grande ricchezza di Erebor per sé. Smaug si levò in volo, non curandosi che per conquistare il suo premio avrebbe dovuto attaccare il più grande regno della stirpe di Durin. Così Erebor e la vicina Dale, Città di Uomini, furono ridotte in rovina e i sopravvissuti costretti ad abbandonare le loro ancestrali dimore.

MO	M	FO	D	A	FE	C
12"	8/2+	9	9	4	20	6

P	V	F
3	6	0

REGOLE SPECIALI

Male Antico, Impavido, Volo, Resistente alla Magia, Terrore.

Soffio di Fuoco. Il soffio infuocato di Smaug ha portato morte e rovina a intere città e innumerevoli nemici.

Smaug deve spendere un punto Volontà per utilizzare il Soffio di Fuoco. Tratta il soffio di fuoco di Smaug come un arco con gittata 18". Se il tiro va a segno, il bersaglio e tutti i modelli (del Bene o del Male) entro 2" da esso subiscono gli effetti della regola speciale In Fiamme, ma il colpo immediato che questi modelli subiscono è a Forza 10 anziché Forza 9. Possono normalmente essere effettuati tiri Fato per evitare le Ferite, ma qualsiasi modello che subisce una Ferita dal soffio infuocato di Smaug viene automaticamente ucciso.

Devastatore del Nord. Sebbene Smaug sia conosciuto con molti titoli per le sue terribili azioni, è per la distruzione di Erebor, Dale, Città di Uomini e le terre circostanti che il Drago possiede una tale infamia.

Smaug può spendere un singolo punto Volontà ogni turno senza ridurre la propria scorta. Inoltre, Smaug ripete i tiri per Ferire pari a 1 quando effettua Colpi contro i Nani.

Oggetto Inamovibile. La mole titanica di Smaug è tale che pochi possono rappresentare per lui una vera minaccia.

Smaug non può essere scaraventato a terra o comunque mosso contro la propria volontà e non arretra mai se perde un Combattimento. I suoi avversari devono arretrare, anche se vincono! Come risultato di ciò, Smaug non può mai essere Intrappolato.

Squama Mancante. Sebbene Girion Signore di Dale abbia fallito nell'uccidere Smaug molti anni addietro, una delle sue frecce ha comunque lasciato il segno.

Se un modello ottiene un 6 per Colpire Smaug con un attacco da tiro e poi effettua con successo un tiro per Ferire, Smaug subisce un numero di Ferite pari al valore di Forza dell'arma da tiro usata da quel modello.

Slancio Inarrestabile. Esistono poche creature nella Terra di Mezzo che possono resistere innanzi alla potenza di drago di Smaug!

Se Smaug carica e vince il successivo Combattimento, tutti i suoi avversari vengono Stesi, indipendentemente dalle loro dimensioni (eccetto un Mûmak da Guerra dell'Harad!). Inoltre, se Smaug sceglie di effettuare un Attacco Brutale Respingere, tutti i modelli costretti ad arretrare subiscono anche un colpo a Forza 9.

POTERI MAGICI

	Distanza	Tiro
Obbligo	12"	4+
Mesmerismo	12"	3+
Esaurisci Volontà	12"	4+





LISTE DELL'ESERCITO

Tutti i modelli elencati ne *Lo Hobbit: La Battaglia delle Cinque Armate* appartengono a una lista dell'esercito. Alcune, mostrate sotto, si aggiungono a quelle che si trovano ne *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato* o *Lo Hobbit: La Desolazione di Smaug*, mentre altre sono aggiornamenti di liste dell'esercito già esistenti che includono modelli introdotti in questa espansione. In ogni caso, tutte le liste dell'esercito sono concepite per aiutarti ad organizzare i tuoi modelli in una collezione pronta per essere usata in una partita a Punti Scontro. Alcune di queste liste dell'esercito possiedono proprie regole speciali per le bande da guerra, che alterano il modo in cui le scegli per la tua armata o le usi sul campo di battaglia.

NUOVE LISTE DELL'ESERCITO

Le seguenti liste dell'esercito sono novità dell'espansione *Lo Hobbit: La Battaglia delle Cinque Armate* e si aggiungono a quelle presenti nel regolamento del Gioco di Battaglie Strategiche *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato* o nell'espansione *Lo Hobbit: La Desolazione di Smaug*.

IL DEVASTATORE DEL NORD

Questo esercito può includere: *Smaug*.

Smaug è talmente potente da costituire di per sé un'armata, in grado di radere al suolo intere città e massacrare centinaia dei suoi nemici.



EREBOR RIVENDICATA

Questo esercito può includere: Thorin Scudodiquercia, *Re Sotto la Montagna*; Fili il Nano, *Campione di Erebor*; Kili il Nano, *Campione di Erebor*; Bifur il Nano, *Campione di Erebor*; Bofur il Nano, *Campione di Erebor*; Bombur il Nano, *Campione di Erebor*; Dwalin il Nano, *Campione di Erebor*; Balin il Nano, *Campione di Erebor*; Oin il Nano, *Campione di Erebor*; Gloin il Nano, *Campione di Erebor*; Ori il Nano, *Campione di Erebor*; Dori il Nano, *Campione di Erebor*; Nori il Nano, *Campione di Erebor*; e Bilbo Baggins, *Mastro Scassinatore*.

Sostenuto dai suoi leali compagni di viaggio, Thorin Scudodiquercia ha reclamato il suo diritto di nascita e ha assunto il titolo di Re Sotto la Montagna.

Se la tua forza include tutti i 13 Nani, ciascuno di essi ha la regola speciale *Du Bekâr!*

Du Bekâr! Un modello con questa regola speciale conta come essere entro la gittata di uno standardo se si trova entro 6" da Thorin Scudodiquercia, *Re Sotto la Montagna*.

I SOPRAVVISSUTI DI CITTÀ DEL LAGO

Questo esercito può includere: Bard l'Arciere, *Erede di Girion*; Capitani della Milizia di Città del Lago; e Miliziani di Città del Lago.

Contro ogni pronostico, Bard l'Arciere ha ucciso il Drago Smaug e nella Battaglia delle Cinque Armate si è messo alla testa di una milizia comprendente i più coraggiosi tra i sopravvissuti alla distruzione di Città del Lago.



LISTE DELL'ESERCITO AGGIORNATE

Le seguenti liste dell'esercito sono versioni aggiornate di molte di quelle presenti nel regolamento del Gioco di Battaglie Strategiche *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato* o nell'espansione *Lo Hobbit: La Desolazione di Smaug*.

LA SALA DI THRANDUIL

Questo esercito può includere: Thranduil, *Re di Bosco Atrato* o *Thranduil, Re del Reame Boscoso*; Legolas Verdefoglia o Legolas Verdefoglia, *Principe di Bosco Atrato*; Tauriel; Esploratori di Bosco Atrato Capitani; Guardie di Palazzo Capitani; Capitani di Bosco Atrato; Esploratori di Bosco Atrato; Guardie di Palazzo; Elfi di Bosco Atrato; e Cavalieri di Bosco Atrato.

La difesa di Bosco Atrato poggia sulle spalle del Re Elfico e dei suoi guerrieri elfici scelti, pronti a lottare con lama e arco.

REGOLE DELLE BANDE DA GUERRA DELLA SALA DI THRANDUIL.
Gli Esploratori di Bosco Atrato in bande da guerra guidate da Thranduil, Re di Bosco Atrato, Legolas Verdefoglia, Tauriel o Esploratori di Bosco Atrato Capitani non contano ai fini del limite di archi dell'armata.

L'ESERCITO DI CITTÀ DEL LAGO

Questo esercito può includere: il Signore di Città del Lago; Alfrid il Consigliere; Bard l'Arciere o Bard l'Arciere, *Erede di Girion*; Guardie di Città del Lago Capitani; e Guardie di Città del Lago.

Gli abitanti di Città del Lago sono i discendenti dei sopravvissuti di Dale, Città di Uomini, e devono mantenere una sorveglianza costante per difendere la propria patria dal male che la circonda.

I CACCIATORI DI AZOG

Questo esercito può includere: Azog o Azog, *Luogotenente di Sauron*; Bolg o Bolg, *Castellano di Monte Gundabad*; Yazneg; Fimbul il Cacciatore; Narzug; Orchi Cacciatori Capitani; Orchi Cacciatori; Warg Feroci; Orchi di Gundabad Capitani; e Orchi di Gundabad Guerrieri.

Azog il Profanatore è un Orco famoso per la sua brutalità in battaglia e per la sua sfrenata crudeltà.

REGOLE DELLE BANDE DA GUERRA DEI CACCIATORI DI AZOG
Gli Orchi Cacciatori in bande da guerra guidate da Azog, Bolg, Fimbul il Cacciatore, Narzug o Orchi Cacciatori Capitani hanno un Limite di archi di 1/2 (arrotondato per eccesso) anziché 1/3.



L'ALLEANZA DI RADAGAST

Questo esercito può includere: Radagast il Bruno o Radagast il Bruno su Grande Aquila; Bard l'Arciere, Beorn; Gwaihir; Grandi Aquile e Tauriel, *Esule di Bosco Atrato*.

Radagast il Bruno è visto come il signore di uccelli e fiere. La sua natura gentile e la sua dolce saggezza gli hanno fatto conquistare la lealtà di molte creature selvagge e anche di alcune anime erranti.



IL BIANCO CONSIGLIO

Questo esercito può includere: Galadriel o Galadriel, *Signora della Luce* o Galadriel, *Protettrice di Lothlórien*; Saruman il Bianco o Saruman il Saggio; Gandalf il Grigio; Radagast il Bruno o Radagast il Bruno su Grande Aquila; e Elrond o Elrond, *Signore dell'Ovest*.

Il Bianco Consiglio è il principale oppositore di Sauron negli anni di mezzo della Terza Era, e probabilmente la più grande adunanza di saggezza e prodezza marziale di tutti i tempi.

REGOLE DELLE BANDE DA GUERRA DEL BIANCO CONSIGLIO
Un esercito può includere una sola banda da guerra del Bianco Consiglio. A dispetto del consueto limite di un Eroe e dodici guerrieri, il Bianco Consiglio include solo Eroi, fino a un massimo di dodici. Oltre agli Eroi sopra elencati puoi scegliere come membri del Bianco Consiglio Thranduil, *Re di Bosco Atrato* o Thranduil, *Re del Reame Boscoso*; Legolas Verdefoglia o Legolas Verdefoglia, *Principe di Bosco Atrato* e i seguenti Eroi del supplemento I Popoli Liberi: Cirdan, Glorfindel, Erebor, Celeborn e Arwen.

Uniti nello SCOPO: Un membro del Bianco Consiglio aggiunge 1 ai tiri per Resistere ai poteri magici fintanto che c'è un altro membro del Bianco Consiglio entro 6".

RIFERIMENTI

EROI DEL BENE

	Mo	M	F	D	A	Fe	C	P	V	F
Bard l'Arciere, <i>Erede di Girion</i>	6*	5/3+	4	4	3	3	6	3	3	3
Capitano della Milizia di Città del Lago	6*	3/4+	4	5	2	2	4	2	1	1
Thorin Scudodiquercia, <i>Re Sotto la Montagna</i>	5*	6/4+	4	8	3	3	6	3	3	3
Fili il Nano, <i>Campione di Erebor</i>	5*	5/3+	4	8	2	2	5	2	1	1
Kili il Nano, <i>Campione di Erebor</i>	5*	5/3+	4	8	2	2	5	2	1	1
Bifur il Nano, <i>Campione di Erebor</i>	5*	4/3+	4	8	2	2	5	2	1	1
Bofur il Nano, <i>Campione di Erebor</i>	5*	4/4+	4	8	2	2	5	2	1	1
Bombur il Nano, <i>Campione di Erebor</i>	5*	4/4+	4	7	2	3	5	2	1	1
Dwalin il Nano, <i>Campione di Erebor</i>	5*	6/4+	5	8	3	2	6	3	2	2
Balin il Nano, <i>Campione di Erebor</i>	5*	4/4+	3	8	1	2	6	1	3	2
Oin il Nano, <i>Campione di Erebor</i>	5*	4/4+	4	8	1	2	6	1	4	1
Gloin il Nano, <i>Campione di Erebor</i>	5*	6/4+	4	8	3	2	6	3	1	1
Ori il Nano, <i>Campione di Erebor</i>	5*	4/3+	3	7	2	2	5	1	3	1
Dori il Nano, <i>Campione di Erebor</i>	5*	5/4+	4	8	3	2	5	2	1	1
Nori il Nano, <i>Campione di Erebor</i>	5*	5/4+	4	8	2	2	5	2	1	1

EROI DEL BENE (continua)

	Mo	M	F	D	A	Fe	C	P	V	F
Bilbo Baggins, <i>Mastro Scassinatore</i>	4*	3/3+	3	6	1	2	6	3	3	3
Saruman il Saggio	6*	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3
Radagast il Bruno	6*	5/4+	4	5	1	3	7	3	6	3
Aquila Gigante	12*	7/4+	6	8	2	3	5			
Galadriel, <i>Dama della Luce</i>	6*	6/3+	3	3	3	3	7	3	6	3
Elrond, <i>Signore dell'Ovest</i>	6*	6/3+	4	7	3	3	7	3	3	3
Thranduil, <i>Re del Reame Boscoso</i>	6*	7/2+	4	6	3	3	6	3	3	3
Legolas Verdefoglia, <i>Principe di Bosco Atro</i>	6*	7/3+	4	5	3	2	6	3	2	3
Tauriel, <i>Esule di Bosco Atro</i>	6*	6/3+	4	5	3	2	6	3	2	3
Capitano di Bosco Atro	6*	6/3+	4	5	2	2	6	2	1	1

GUERRIERI DEL BENE

	Mo	M	F	D	A	Fe	C
Cavaliere di Bosco Atro	6*	5/3+	3	4	1	1	5
Elfo di Bosco Atro	6*	5/3+	3	4	1	1	5
Miliziano di Città della Lago	6*	2/4+	3	4	1	1	3

EROI DEL MALE

	Mo	M	F	D	A	Fe	C	P	V	F
Azog, <i>Luogotenente di Sauron</i>	6*	7/5+	5	5	3	3	5	3	3	3
Warg Bianco	10*	5/5+	4	5	2	2	4	3	1	1
Bolg, <i>Castellano di Monte Gundabad</i>	6*	7/5+	5	7	3	3	5	3	3	3
Smaug	12*	8/2+	9	9	4	20	6	3	6	0

