

CAMPAGNA NAZIONALE: IL FATO DELLA TERRA DI MEZZO

Prologo: Il coltello nella notte

Qualcosa si muove a Nord, celato nell'ombra dei monti.

Un vento gelido discende dalle vette, viaggiando rapidamente verso valle, sollevando da terra la polvere delle strade, un triste e breve valzer che sferzava ugualmente vivi e morti.

Ur-Ghaz, avvolto nel suo nero mantello, se così si può definire il cumulo di stracci che si portava appresso, osservava, dalla vantaggiosa posizione sopraelevata in cui si trovava, lo scenario di fronte a sé. Veterano di molte battaglie, l'Orco era asceso, nel lungo di quella lunga guerra, al grado di Capitano delle truppe d'Assalto, partendo da misero soldato semplice.

Poco importa al Re di Angmar chi compie il Suo Volere; erano i risultati a contare.

Sin da subito Ur-Ghaz si era distinto per la sua efficienza nel portare a termine gli ordini: possedeva un senso della disciplina fuori dal comune per essere un Orco; aveva ben chiara la gerarchia e i meccanismi del comando, conosceva le faide tra un Capoguerra e l'altro, tra una fazione e quella rivale.

Per lui, dotato di un intelletto strategico singolare, capace di avere una visione molto più ampia di quella dei suoi simili, tutto questo era un imperdonabile spreco.

Spesso pensava che se fosse stato lui al comando, le battaglie si sarebbero risolte velocemente e con meno perdite; l'incapacità dei comandanti, tuttavia, rallentava la discesa delle orde di Angmar, consentendo agli uomini tempo prezioso per riorganizzarsi e, forse, ricevere aiuti dai loro alleati.

Conscio di ciò, sfruttò le sue capacità fuori dal comune. Conosceva i punti deboli dell'ingranaggio del comando: gli Orchi ufficiali erano troppo stupidi per nascondere le loro debolezze, anzi spesso se ne facevano vanto, nella loro ottusità.

Ur-Ghaz odiava la loro inadeguatezza. Erano uno spreco di tempo, di risorse.

Così, uno ad uno, li scavalcò tutti.

Nella sua malvagità, mise un Orco contro l'altro, per poi far insorgere una terza fazione contro l'indebolito vincitore. Mise in luce le mancanze di molti, facendoli giustiziare.

Durante le battaglie più di un suo superiore cadde, trafitto alle spalle da un nero coltello lungo. Morirono tutti senza vedere chi aveva posto fine alla loro esistenza, col cuore pugnalato e le parole "Inutile feccia" sussurrate all'orecchio.

Nella sua ascesa al potere, Ur-Ghaz si era circondato solo di orchi ad egli fedeli, non per timore, come nella maggior parte dei casi, ma per ammirazione della sua malvagità, della sua mente fredda e calcolatrice.

Presto gli era stato proposto il rango di Comandante, ma l'aveva rifiutato in luogo di quello di Capitano delle truppe d'Assalto, coniato al momento appositamente per lui. Poco valeva essere lontani dal fronte, tra le comodità e il lusso riservato agli alti Ufficiali, al raggiungimento del suo scopo.

Avrebbe visto la città di fronte ai suoi occhi cadere; avrebbe spento una ad una la vita degli abitanti, come le fiamme dei focolari intorno a cui si raccoglievano, deboli falene pronte ad essere uccise dal gelido abbraccio invernale che lo seguiva.

Ur-Ghaz fece un cenno al suo luogotenente, il quale urlò un ordine in Lingua Nera.

Lentamente, la Prima Compagnia delle truppe d'Assalto, conosciuta come i Segugi di Gundabad tra gli uomini, discese il colle.

Poco dopo, urla immonde riempirono la fredda aria della notte, colpi di armi battute sugli scudi come i rintocchi di una campana.

Ur-Ghaz si fermò ad osservare la città, un brulicare di formiche chi si apprestavano ad affrontare nuovamente gli incubi del Nord.

Imprecò dentro di sé, maledicendo l'incapace che aveva fatto suonare l'avanzata, ignorando i suoi ordini di aspettare che si fosse introdotto dentro le mura. Avrebbe rimosso anche lui dall'incarico, dopo lo scontro.

Spronando i suoi guerrieri, si diresse di corsa verso le mura, come un branco di neri cani affamati che si avventa sulla preda ferita.

Dall'alto del colle dove prima si trovava Ur-Ghaz un Terrore Antico scrutava la città, compiacendosi del massacro che stava per avvenire. Il vento gelido sembrò aumentare, avvolgendo per un attimo la nera figura, per poi scendere a tormentare gli Uomini.

Lo spettro sguainò la sua lama ed urlò, una singola nota stridula, un terrore notturno che paralizza il cuore e gela le ossa.

La Battaglia per Fornost era cominciata.

L'aria era umida e fredda. La notte era silenziosa.

Attorno ad un fuoco da campo, degli uomini si scaldavano, cercando di contrastare la gelida morsa che li attanagliava. Sarebbero potuti rientrare in città, ma il loro capitano aveva deciso di rimanere di guardia anche quella notte, spinto da un brutto presentimento avuto ascoltando la triste voce del vento.

Il fuoco crepitava, le fiamme danzavano tristemente, proiettando le ombre dei soldati sugli alberi e i cespugli attorno a loro. Dalla collina potevano vederla, la vecchia capitale. La città alle loro spalle, seppur lontana e malandata, assumeva in quella notte un duplice valore: essa era il loro faro e la loro forza, la loro guida nell'oscurità che li circondava sempre più persistente, il loro vigore nell'impugnare spada, arco e scudo per difenderla.

Anareth, il loro capitano, lo sapeva. Proprio per questo aveva spinto i suoi uomini sulla collina, lontano dalle mura. Qualcosa sarebbe successo, l'aveva sentito, parole che il vento aveva portato al suo orecchio, come un triste dono di commiato. Sapeva che doveva trovarsi in quel punto, in quella fredda notte.

Quando successe, era pronto.

Dapprima i corni, in seguito i ruggiti.

Un urlo squarciò la notte, come un coltello lacera tutto ciò che incontra nel suo cammino.

Il fuoco si spense. Gli uomini erano terrorizzati, le mani tra i capelli, le spade a terra, gli scudi abbandonati.

Anareth si alzò, la spada sguainata: "Uomini, fratelli! La notte ci avvolge, l'Oscurità ci sommerge, inarrestabile come la marea. Cosa possiamo noi uomini contro tutto questo? Possiamo forse opporci a ciò? Ad un odio così credule, ad una malvagità così efferata?" rivolse la punta della lama verso la città.

"Se così non fosse, non ci sarebbe più speranza per loro. Per tutti quelli che vivono in pace, nella sicurezza delle mura. Sapevamo che sarebbe successo, che gelide lame ci avrebbero trafitto il cuore, che folli bestie

rabbiose ci sarebbero saltate alla gola. Lo sapevamo, quando abbiamo prestato giuramento dinnanzi al Re. Non vi chiedo di combattere la paura per il vostro onore, né per la vostra vita.

Questa notte combatteremo e moriremo per un unico e un solo motivo!” Cominciò ad urlare, la sua voce come un lampo nella tempesta. Gli uomini aprirono gli occhi, i loro cuori alleggeriti dalle catene del Terrore.

“Uomini, questa notte moriremo affinché loro vivano. Combatteremo per dare loro tempo, per i vostri fratelli e sorelle, per i vostri genitori, le vostre mogli e i figli che portano il vostro nome! Questa notte il Male non avrà quello che vuole, lo giuro sulla mia vita e su quella della mia stirpe. All’attacco, uomini del Nord!” Come un sol essere, i suoi uomini urlarono. Cominciava la disperata battaglia contro il più grande nemico, il Tempo.

SCENARIO TEMATICO – L’ASSALTO DELLE BESTIE

Il regno di Angmar ha lanciato il suo assalto finale.

In testa alle sue truppe, il Re degli Stregoni sta avanzando verso la città, il cui destino è ormai segnato. La guarnigione si prepara a combattere fino all’ultimo uomo, mentre la popolazione viene fatta scappare verso Ovest, da cui si spera giunga l’aiuto degli alleati di Arnor.

Un manipolo di orchi, le truppe d’assalto di Angmar, guidate da un brutale e scaltro capitano, stanno per lanciare il loro attacco contro la città. Questo potrebbe indebolire le difese delle mura, non essendo gli uomini ancora pronti. Tra la vita e la morte di molti si ergono gli uomini di Anareth, un Ramingo del Nord, esperto cercavie e di nobili origini. Farà tutto ciò che potrà per rallentare l’avanzata del nemico, compreso sacrificare la sua vita e quella dei suoi uomini.

Posizioni iniziali

All’inizio dello scontro, solo le forze del Bene sono in campo. I modelli devono essere collocati ad almeno 10” dal bordo Nord e non più di 12” vicini a quello Sud. Le forze del male entrano sul tavolo dal bordo Nord durante la loro fase di movimento.

Iniziativa nel primo turno

Nel primo turno, l’iniziativa è automaticamente assegnata al Male.

Obiettivi

Il giocatore del Male deve riuscire a far passare più della metà del suo esercito dal bordo del tavolo Sud. Se ci riesce, vince automaticamente.

Il giocatore del Bene deve cercare di fermare quanti più nemici possibile: più Orchi riescono ad oltrepassarli, minori saranno le probabilità di sopravvivenza della popolazione.

Il Male guadagna un punto per ogni modello che riesce a far uscire dal bordo entro il settimo turno.

Il Bene guadagna un punto per ogni modello del Male che non riesce ad uscire dal tavolo entro il settimo turno.

Regole speciali

Trappole! Abili cacciatori e maestri di guerriglia, i modelli del Bene possono cercare di piazzare delle trappole. Un modello del Bene può provare a piazzare una trappola nella fase di tiro se non si è mosso nella sua fase di movimento. Tira un dado: con un risultato di 3+ la trappola è stata posizionata. I modelli di taglia umana che in qualsiasi momento si trovano entro 3" da essa subiscono un colpo a forza 4 e vengono scaraventati a terra. I mostri non sono affetti dalle trappole.

Uniti contro la notte! I difensori sono spinti da un incrollabile forza di volontà, per difendere la loro città e le loro famiglie. Sono considerati Impavidi per tutta la durata della partita e sono considerati entro la gittata di uno standardo se si trovano entro 6" dal leader.

Momento inarrestabile I modelli del Male si sono lanciati in corsa, sfruttando la pendenza della collina per aumentare la forza della loro carica. Nel primo turno in cui entrano in gioco, tutti i modelli a piedi aumentano il proprio movimento di 3" e ottengono la regola "Scaraventare a terra" per la prima carica della partita che effettuano.