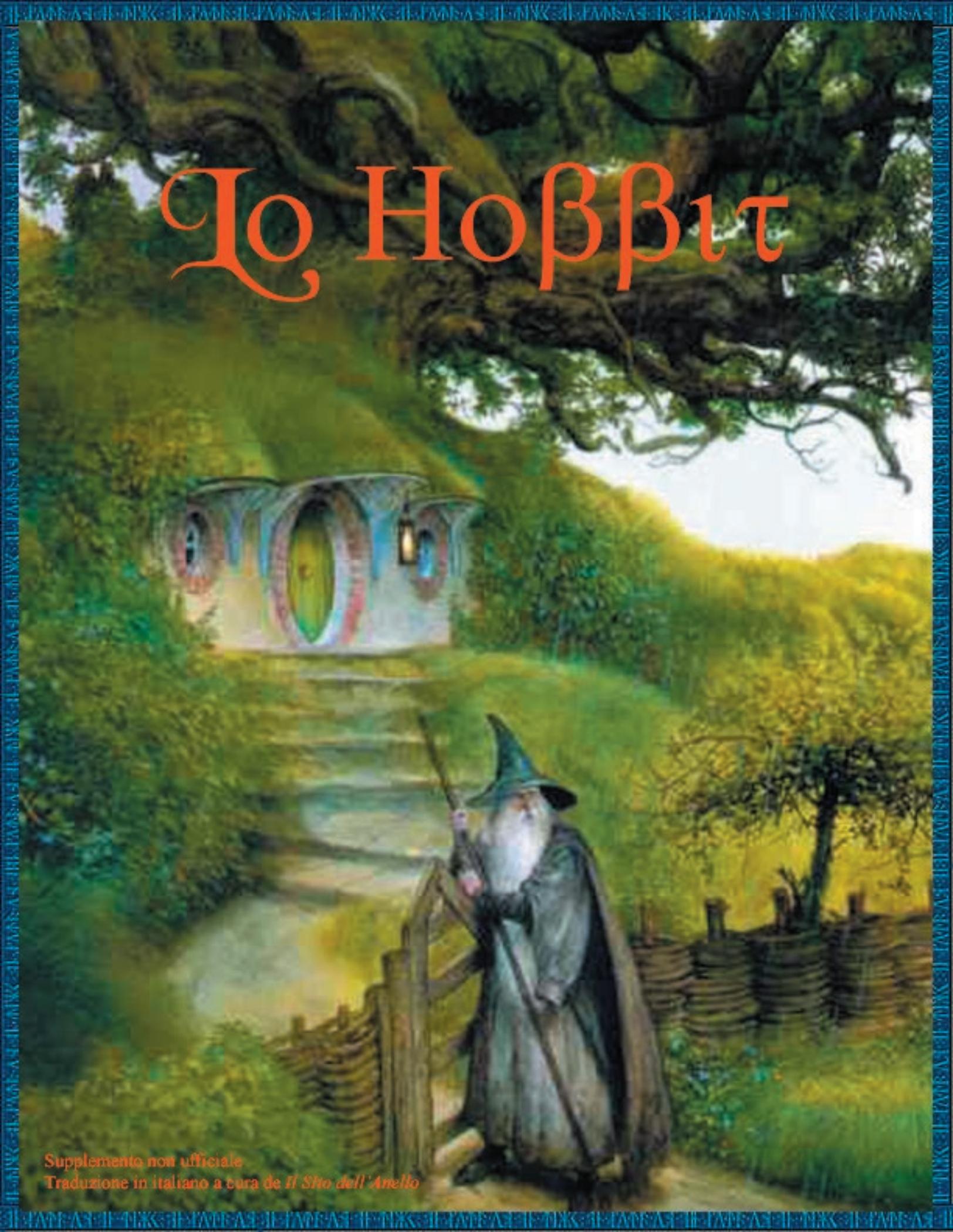


Lo Hobbit

The cover art depicts a lush, green landscape. In the foreground, a hobbit with a long white beard, wearing a grey robe and a tall, pointed green hat, stands leaning on a rustic wooden fence. He holds a long, thin staff. Behind him, a dirt path leads up a grassy hill to a hobbit-hole. The hobbit-hole has a central green door and two smaller windows on either side, all with decorative, colorful frames. A large, ancient tree with thick, gnarled branches and dense green foliage dominates the upper right portion of the scene. The overall atmosphere is peaceful and idyllic.

Supplemento non ufficiale
Traduzione in italiano a cura de *Il Sito dell'Anello*

"In una caverna sotto terra viveva uno Hobbit. Non era una caverna brutta, sporca, umida, piena di resti di vermi e di trasudo fetido, e neanche una caverna arida, spoglia, sabbiosa, con dentro niente per sedersi o da mangiare: era una caverna hobbit, cioè comodissima"



CONTENUTI

Prefazione	6
Un Gruppo Inaspettato	6
Nuove Regole Base	10
La Montagna Solitaria (Erebor)	12
I Popoli Liberi	13
Eroi	13
Gandalf il Grigio	13
Bilbo Baggins	14
Thorin Scudodiquercia	15
Balin	16
Kili & Fili	17
Bombur	18
La Compagnia di Thorin	19
Beorn	20
Bard della Città sul Lago	21
Thranduil	22
Dáin Piediferro	23
Gwaihir	24
Guerrieri del Bene	25
Uomo di Esgaroth	25
Taurdirim di Mirkwood	25
Warrior di Mirkwood	26
Pony da Soma	27
Guardia d'Elite di Durin	28
Guerrieri Nani	28
Grandi Aquile	29
Beorniano	29
Andata e Ritorno ... La Contea ed Erebor	30
Forze dell'Oscurità	31
Eroi	31
Troll di Caverna	31
Il Grande Goblin	32
Gollum	32
Capobranco Grigio	33
Borgomastro della Città sul Lago	34
Smaug	35
Bolg	37
Shelob	38
Capitano Goblin	39

Guerrieri del Male	40
Guerrieri Goblin	40
Esploratori Goblin	41
Warg	41
Ragni Giganti di Mirkwood	42
Il Ritrovamento dell'Anello	43
Scenari	44
Scenario 1 - Montone Arrosto	45
Scenario 2 - Il Sentiero sulle Montagne	46
Scenario 3 - Il Grande Goblin	47
Scenario 4 - Indovinelli nel Buio	48
Scenario 5 - Fuga verso la Salvezza	50
Scenario 6 - Fuori dalla Padella Bollente	51
Scenario 7 - La Vendetta di Beor	52
Scenario 8 - Ragni	53
Scenario 9 - Acqua e Fuoco	54
Scenario 10 - La Battaglia dei Cinque Eserciti	55
Attacco a Dol Guldur	58
Eori del Bene	59
Galadriel	59
Elrond	60
Radagast	61
Saruman	62
Haldir di Lorien	63
Guerrieri del Bene	64
Guerrieri Elfi	64
Eori del Male	65
Khamul	65
Iâ -Dae	66
Athangerth	67
Scenario	68
Scenario - Il Sacco di Dol Guldur	68
Sezione Modellistica	70
Conversioni	70
Scolpire	75
Stendardi	76
Lista dei Modelli	77
Elementi Scenici	78
Riepilogo Profili	88
Ringraziamenti	89



TUTTO QUELLO CHE L'IGNARO BILBO VIDE QUEL MATTINO ERA UN VECCHIO CON UN BASTONE. AVEVA UN ALTO CAPPELLO BLU A PUNTA, UN LUNGO MANTELLO GRIGIO, UNA SCIARPA ARGENTEA SULLA QUALE LA LUNGA BARBA BIANCA RICADEVA FIN SOTTO LA VITA, E IMMENSI STIVALI NERI.

« BUON GIORNO! » DISSE BILBO; E LO PENSAVA VERAMENTE.



PREFAZIONE

Benvenuti al supplemento non ufficiale de “ Lo Hobbit”, una storia di J.R.R Tolkien. Questo supplemento è basato sul gioco di battaglie strategiche “Il Signore degli Anelli” della Games Workshop ed utilizza molte delle regole e delle situazioni già ideate dalla Games Workshop per i personaggi da loro sviluppati .Ciò che leggerete è stato creato grazie al mio amore ed a causa della mancanza di supplementi per questa incredibile storia. Spero che questo supplemento “Lo Hobbit” GBS aggiunga gioia e divertimento alla vostra esperienza di gioco e rinnovi il fermento a creare da sé i modelli.

Troverete che in questo supplemento non tutte le miniature sono della GW, molte sono state create usando miniature della Mithril Miniatures, Ebob Miniatures, Reaper Miniatures così come alcune della Micro Art Studio ed altre fatte interamente con la materia verde.

Ci saranno anche guide alla conversione per aiutarvi nella creazione di alcune delle miniature. Spero che vi divertiate con questo supplemento così come io mi sono divertito a farlo.

~David “Bilbo della Torre Bianca” Terian

UN GRUPPO INASPETTATO



Lo Hobbit è la storia di Bilbo Baggins , un mezz’uomo che viveva in una cittadina chiamata Hobbiville. Egli conduceva una vita pacifica e tranquilla la quale fu interrotta da una visita a sorpresa del mago Gandalf. Prima Bilbo era stato abile ad evitare a sé stesso conversazioni scomode, ma Gandalf si era auto invitato per il tè il giorno seguente e quando arrivò, venne insieme ad una compagnia di nani guidata da Thorin Scudodiquercia, i quali stavano per iniziare un viaggio per recuperare un tesoro perduto custodito da un drago chiamato Smaug, ad Erebor anche conosciuta come “La Montagna Solitaria”. Gandalf decise, con grande disappunto di Bilbo, che lo hobbit poteva essere una ottima aggiunta al gruppo di nani e che avrebbe svolto la parte dello scassinatore. Appena il viaggio iniziò, Bilbo aveva dei grossi dubbi, ma la sua natura Tuc, insieme ad una spintarella di Gandalf, presto lo portarono fuori dall’uscio di casa.

Durante il loro viaggio Bilbo, Gandalf ed i nani incontrarono molti ostacoli ed avversità, il primo fu presto affrontato quando si imbarcarono in gruppo di troll. Furono catturati in seguito ad un tentativo di rubare provviste nel loro campo, ma Gandalf con furbizia ingannò gli stupidi Troll e salvò il gruppo. Furono in grado di rimpiazzare le provviste quando trovarono cibo, abiti ed alcune armi nella caverna dei Troll. Così Gandalf guidò il gruppo sino a Granburrone dove poterono riposarsi brevemente prima di ripartire. Era Giugno e la gioia e le canzoni di mezzaestate la facevano da padrone. Bilbo e la compagnia rimasero con Elrond per pochi giorni per rimpiazzare le provviste ed avere delle notizie sulle spade che avevano trovato così come informazioni per raggiungere la Montagna Solitaria.

Continuando la loro spedizione, Bilbo divenne nostalgico e depresso, gli mancava casa sua. Passando attraverso le Montagne Nebbiose incontrarono giganti di pietra che lanciavano massi e terreni pericolosi. Kili e Fili i nani più giovani, scoprirono una caverna dove i compagni si rifugiarono per trovare riparo degli elementi, solo per scoprire più tardi che era l'entrata per i cunicoli dei goblin. Bilbo fu risvegliato da un incubo per scoprire che era reale e che erano attaccati dai goblin. Bilbo diede l'allarme ma non servì a nulla perchè furono soverchiati e fatti prigionieri. Solo Gandalf riuscì a fuggire e dopo a salvare il gruppo, uccidendo anche Il Grande Orco, il grasso capo dei goblin.

Durante la fuga, Bilbo si separò dai nani e dal mago solo per ritrovarsi da solo dopo essere stato incosciente in un tunnel oscuro. Appena si alzò, Bilbo trovò un anello d'oro e lo ficcò in tasca. Decise di provare a trovare i suoi amici seguendo il contorno delle mura grazie al poco di luce che c'era e trovò un lago sotterraneo. Qui, Bilbo incontrò Gollum, una creatura malvagia che aveva l'intenzione di ucciderlo e divorarlo. Essi giocarono al gioco degli enigmi e si misero d'accordo che se avesse vinto Bilbo, Gollum gli avrebbe rivelato la via d'uscita. Bilbo alla fine vinse, ma Gollum infuriato decise di indossare il suo anello magico e di attaccarlo. Così Gollum scoprì di avere perso il suo "tesoro" ed accusò Bilbo di averglielo rubato. Preso dal panico, Bilbo corse verso la strada dalla quale veniva, ma Gollum vedeva molto meglio al buio e Bilbo cadde. Così facendo Bilbo mise involontariamente l'anello e si rese invisibile. Gollum così guidò accidentalmente Bilbo fuori dalla caverna e lo hobbit fuggì ricongiungendosi dopo poco con i suoi amici.

Infuriati per l'uccisione del Grande orco i goblin lasciarono le montagne e seguirono la compagnia di Thorin. Gli orchi erano aiutati nella loro caccia da grandi lupi, chiamati warg. Tosto i nani, il mago e lo hobbit furono intrappolati e dovettero arrampicarsi sulle cime degli alberi per sfuggire ai lupi che li avevano scoperti. Gandalf scagliava pigne fiammeggianti verso i lupi ed in questa giunse un gruppo di aquile giganti che salvò i viaggiatori.

Le aquile erano guidate dal Signore delle Aquile, Gwaihir, che lasciò Bilbo e gli altri sani e salvi sulla cima della Carroccia, un grande sperone di roccia con delle scale che salivano in cima. Dopo una notte di riposo Gandalf informò gli altri che li avrebbe guidati per poco ancora in quanto doveva sbrigare "altre faccende". Ciò rattristò la compagnia e particolarmente Bilbo. Lasciarono la Carroccia e fecero la strada fino alla casa di un enorme uomo chiamato Beorn. Beorn era un muta-forma che poteva assumere le sembianze di un gigantesco orso nero. Dopo che Gandalf presentò i nani e Bilbo a Beorn egli li invitò a stare a casa sua per qualche giorno. Una sera Beorn lasciò la casa, si incontrò con altri della sua schiatta, seguì gli orchi e i lupi che avevano seguito la compagnia di Thorin e li spacciò tutti.

A Bilbo ed a gli altri furono dati cibo, acqua, pony e archi da caccia e furono indirizzati per la giusta strada. Gandalf li accompagnò sino alle propaggini di Bosco Atro, dopo gli disse che doveva lasciarli perchè lo attendevano i suoi altri affari. Durante il viaggio a Bosco Atro i nani furono catturati dai ragni giganti. Bilbo con astuzia ed il suo anello magico salvò i nani solo per essere poi separato da loro quando quasi furono catturati dal Re Elfico Thranduil. Non avendo un grande amore per gli elfi, Thorin si rifiutò di dire a Thranduil cosa stessero facendo nella loro foresta e così il re imprigionò i nani. Bilbo indossando l'anello e rimanendo invisibile cominciò a cercare di trovare una via d'uscita dal palazzo del Re. Presto liberò i nani dalle loro celle e li mise in dei barili dentro ai quali fortunatamente navigarono il fiume sino a Ponte Lagolungo, anche nota come Esgaroth.

Bagnati, affamati e raffreddati, i compagni entrarono a Ponte Lagolungo per rifornirsi al fine di poter affrontare l'ultimo pezzo di viaggio sino alla Montagna Solitaria dove Thorin avrebbe finalmente potuto prendere il posto che gli spettava di diritto come Re sotto la Montagna e restaurare il benessere dei nani.

Una volta raggiunta la sommità della montagna Bilbo, ricordando le parole di Elrond circa il modo di trovare la porta nascosta di Erebor, aspettò sino all'alba e chiese a Thorin la sua chiave. Thorin gliela diede e spinsero tutti insieme la porta che si aprì. Una volta dentro dissero a Bilbo che avrebbe avuto la sua parte di tesoro entrando nel cuore montagna. Lì Bilbo rubò una coppa d'oro e la portò dai nani senza disturbare Smaug, che stava dormendo posato su di un cumulo di ricchezze rubate ai nani.

Presto Smaug si destò ed accorgendosi della mancanza della coppa divenne furente. Volò sulla cima della montagna in cerca del ladro, ma non lo trovò, dopo setacciò l'area circostante e trovò dei pony, quelli che le persone di Esgaroth avevano dato ai nani, e li divorò.



I nani inviarono nuovamente Bilbo giù nella sala dopo che il drago fu tornato affinché cercasse una debolezza da sfruttare per uccidere il drago. Sfruttando l'invisibilità Bilbo parlò con Smaug per un po' e presto scoprì che l'unico posto dove il grande drago era vulnerabile era un piccolo pezzetto scoperto sulla parte sinistra del petto. Dopo aver lasciato Smaug, Bilbo rivelò ad i nani ciò che aveva appreso. Mentre raccontava la storia ad i nani, furono ascoltati da un tordo che dopo volò via.

Smaug lasciò il suo nascondiglio furtivamente cercando Bilbo ed i nani. Mentre era via, la banda di Thorin scese nelle sale di Erebor e cercava tra le pile di ricchezze una piccola sfera chiamata Archepietra. Bilbo la trovò per primo, ma non condivise la scoperta con Thorin e gli altri e la mise in tasca.

La notte scese mentre i nani si aggiravano nel vecchio palazzo manesco, e Smaug sapendo che la gente di Lagolungo aveva qualcosa a che fare con questi nani venuti alla montagna decise di vendicarsi su di loro. Planò sulla città e cominciò a distruggerla col suo alito letale. Durante l'attacco di Smaug, Bard stava per scagliare la sua ultima freccia, una nera freccia fortunata, quando il tordo che aveva ascoltato la storia di Bilbo sul punto scoperto nella corazza di Smaug, gli parlò dicendogli dove mirare. Con l'ultima freccia Bard abbatté la bestia che si schiantò sulla città devastata.

I sopravvissuti volevano Bard come nuovo Re, ma Bard lungimirante declinò l'offerta. Appena la notizia della morte di Smaug si diffuse, vari guppi avanzarono fino alla montagna per una porzione delle ricchezze che Smaug li custodiva al fine di ricostruire Lagolungo dalla distruzione portata dai nani.

Thorin continuava a parlare dell'Archepietra. L'Archepietra voleva dire molto per Thorin, e lui si ripromise di vendicarsi di chiunque l'avesse presa prima di lui fossero anche gli eserciti degli Elfi o degli Uomini. Alla fine sebbene circondati dagli eserciti fuori dalla montagna, Thorin si rifiutò di cedere qualsiasi parte del tesoro.

Parole avevano raggiunto Re Dain ed egli organizzò un esercito per aiutare il suo parente Thorin a reclamare Erebor e scacciare gli uomini e gli elfi che lo minacciavano. Bilbo decise che doveva lasciare le sale della montagna col favore della notte per consegnare l'Arche Pietra a Bard, cosicché, Bard avrebbe potuto offrirla a Thorin in cambio di una porzione del tesoro. Quanto venne presentata questa offerta, Thorin cominciò a pensare al modo di evitare tale ripartizione del tesoro sino a quando non si fosse vista la forza guidata da Dain. Quando Dain arrivò e si iniziarono i preparativi per la battaglia, un esercito di warg e di orchi guidati da Bolg apparve.

Una grande battaglia ebbe luogo quando questi cinque eserciti si ingaggiarono con i nani che stavano dalla parte di elfi ed uomini, e si opponevano agli orchi e ai lupi.

La Battaglia dei Cinque Eserciti, fu chiamata negli anni a seguire, e finì quando Beorn spacciò Bolg e vennero le grandi aquile che finirono gli orchi rimanenti così salvando la rimanente alleanza di elfi, uomini e nani. Bilbo durante la battaglia prese una pietra in testa e divenne incosciente.

Quando riprese i sensi si trovò solo a battaglia finita. Bilbo si avvide che nessuno degli orchi era sopravvissuto e vide un uomo che cercava sopravvivere. Egli si tolse l'anello e fu salvato. Bilbo fu portato al campo dove trovò Gandalf, che aveva un braccio al collo, e Thorin che giaceva morente per le molte ferite ricevute. Thorin chiese perdono a Bilbo per le parole irose che gli aveva rivolto al cancello della montagna e quando soccombette alle ferite Bilbo pianse sino all'ultima lacrima.

Dopo essersi ristorati, Bilbo e Gandalf fecero il viaggio di ritorno sino a via Saccoforino, casa del nostro eroe. Il viaggio di ritorno attraverso le medesime lande pericolose ma fu molto meno piacevole della prima volta. E Bilbo disse "Così viene la neve dopo il fuoco, anche i draghi conoscono la loro fine". Gandalf e Bilbo passarono da Granburrone e fortunatamente fecero tutta la via sino ad Hobbyville. Era estate e Bilbo con disappunto apprese di essere stato dichiarato legalmente morto, trovando i suoi sgradevoli cugini, i Sackville-Baggins, nella sua proprietà. Essi furono più che un po' dispiaciuti di vederlo tornare e ci vollero molti anni affinché Bilbo riuscisse a legalizzare la sua situazione. Infatti, Bilbo portò indietro un bel gruzzoletto per i suoi servigi, ma la sua reputazione migliore o peggiore che fosse fu difficile da rivendicare. Così Bilbo, figlio di Belladonna Tuc "rimase per sempre un amico degli elfi, e riceveva gli onori di nani, maghi e di chiunque si trovava a passare per quella strada".



NUOVE REGOLE BASE

In questa sezione del supplemento troverai poche nuove regole in aggiunta a quelle presenti nel libro delle regole de “Il Ritorno del Re” della Games Workshop.

Pony da Soma

I Pony da soma o i muli furono utilizzati per attraversare i terreni accidentati mentre trasportavano le provviste e i passeggeri. I Nani e gli Hobbit utilizzarono principalmente questi animali perché erano più facili da cavalcare, viste le loro dimensioni rispetto ai cavalli.



Movimento

Queste monte possono muoversi sul terreno accidentato senza subire la penalità al movimento. I pony da soma e i muli, essendo più piccoli dei normali cavalli, muovono di 8"/18cm per turno. Non beneficiano della regola “Carica della Cavalleria!”, e perciò non possono utilizzare i bonus dell’”attacco extra” e dello “scaraventare a terra” delle normali cavalcature. Questi animali sono unicamente utilizzati come trasporti per i personaggi e le loro provviste.

Tiro

Qualunque personaggio che sia equipaggiato di arco o di asce da lancio può “tirare” dalla cavalcatura durante la Fase di Tiro.

Saltare

Questa cavalcatura non può saltare oltre gli ostacoli, ma se l’ostacolo è scalabile da modelli normali ed è considerato terreno accidentato (per es. alberi caduti, rocce, massi, macerie, ecc.) il Pony da Soma può oltrepassarlo visto che questa cavalcatura non soffre la penalità per i terreni accidentati.

Passeggeri

Questa cavalcatura non può trasportare passeggeri, solo il suo cavaliere. Essendo carico di provviste non ha spazio per un passeggero.

Regole speciali

La “regola speciale” di questo modello permette ad un modello che è smontato di venire a contatto di basetta con il pony per recuperare un punto Possanza o Volontà per scenario per personaggio. Questa regola serve a rappresentare il personaggio che si sta rifornendo con le provviste che sono stipate sul pony. Una volta che un personaggio ha usato un pony in questo modo, nessun altro pony nel gruppo può offrire questo bonus allo stesso modello (per es. se Dori usa 1 punto Possanza può venire a contatto di basetta con un pony da soma e recuperare quel punto Possanza). Per poter utilizzare questo bonus un personaggio non deve essere ingaggiato nella Fase di Combattimento in quel turno (per es. Dori muove a contatto di basetta con il pony e deve rimarvi in contatto fino alla successiva Fase di Movimento quando può tornare all’azione). Se il personaggio che vuole recuperare il punto Possanza o Volontà è in arcione, la cavalcatura deve rimanere ferma e non ha movimento in quel turno.

Archi da caccia di Beorn

Questi archi furono dati ai membri della compagnia di Thorin da Beorn prima che lasciassero la sua casa nel loro viaggio verso la Foresta di Mirkwood. Possono essere usati dalla compagnia di Thorin solo dopo aver lasciato Beorn per Mirkwood. Sono considerati con caratteristiche identiche ad un normale arco nanesco.

Orcrist



Il nome Orcrist significa “Massacra Orchi” nell’antica lingua di Gondolin.

Era una spada molto antica forgiata dagli Alti Elfi dell’Ovest a Gondolin per le Guerre degli Orchi. “Massacra Orchi” non era un mero nome per quella spada, essa ha ucciso centinaia di Orchi durante le guerre, e gli Orchi odiarono e temettero questa spada ma odiarono ancora di più chiunque la brandisse. Essi si riferirono ad Orcrist con il nome “Morso”.

Quando Thorin e compagnia si imbattono in un rifugio dei Troll, trovarono molte spade, due delle quali erano Glamdring e Orcrist, di cui Thorin prese possesso. Orcrist fu sottratta a Thorin quando i Nani furono catturati dagli Elfi di Mirkwood. Thorin Scudodiquercia fu ucciso durante la Battaglia dei Cinque Eserciti ed il re elfico Thranduil pose Orcrist sulla sua tomba.

Questa spada può essere usata come un’opzione Equipaggiamento extra per Thorin Scudodiquercia in qualunque scenario dopo la sua scoperta nella caverna dei Troll e prima della sua requisizione da parte di Thranduil a Mirkwood.

Glamdring



Anche conosciuta come Picchiatore o Martello dei Nemici.

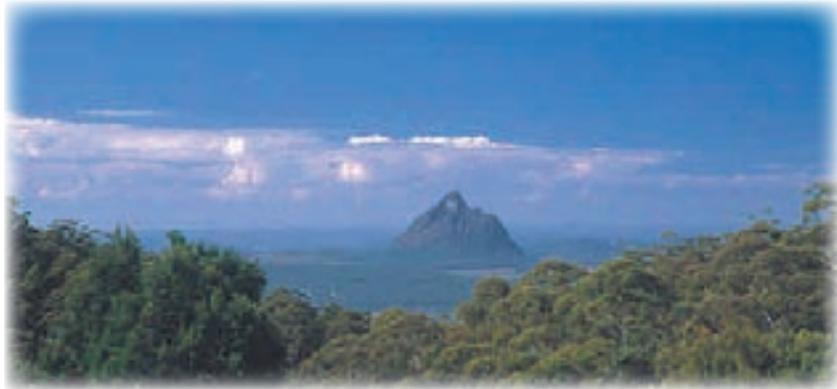
Glamdring era una spada che apparteneva a Turgon, re di Gondolin, nella Prima Era della Terra di Mezzo. Turgon la brandì solo due volte in battaglia e divenne fortissimamente temuta dagli Orchi.

In qualche modo, dopo la caduta di Gondolin, passò in possesso di tre Troll. Gandalf la recuperò dal loro rifugio dopo aver salvato la compagnia di Thorin da questi, e la portò ad Elrond che la identificò.

Gandalf la portò con se durante la Cerca di Erebor e fino a quando abbandonò la Terra di Mezzo nella Quarta Era per l’Ovest.

Questa spada può essere usata come un’opzione Equipaggiamento extra per Gandalf il Grigio in qualunque scenario dopo la sua scoperta nella caverna dei Troll.

La Montagna Solitaria (Erebor)



Erebor era anche conosciuta come la Montagna Solitaria ed era anche chiamata il Regno Sotto la Montagna siccome fu la principale dimora ancestrale della gente di Durin nella tarda Terza Era. Erebor era una montagna isolata a nord-est di Mirkwood, alla sorgente del Fiume Impetuoso e sopra Dale.

Thrain I fondò il regno nel 1999 della Terza Era, dopo esser stato esiliato da Khazad-dûm. I Nani costruirono una magnifica dimora nella montagna, e nel cuore di essa trovarono l'Arche Pietra.

La montagna era straordinariamente ricca di metalli rari. Smaug il dragone udì della ricchezza dei Nani di Erebor e attaccò la montagna nell'anno 2770 della Terza Era. Smaug visse là finché Thorin Scudodiquercia venne nel 2941 della Terza Era e reclamò il regno dei suoi antenati.



THORIN'S MAP

I POPOLI LIBERI

Usa questa lista per scegliere una forza del Bene del valore in punti che hai concordato con il tuo avversario.

EROI



Gandalf il Grigio (Mago)

Valore in punti: Vedere nel Libro delle Regole

Possanza: 3

Volontà: 6+1 gratuito per turno

Fato: 3

Appartenente all'ordine dei maghi, Gandalf il Grigio è secondo in potere solo a Saruman il Bianco. Gandalf guida Bilbo e la compagnia di Thorin a recuperare il loro tesoro rubato dal dragone Smaug e tenuto nella Montagna Solitaria.

Equipaggiamento

Gandalf porta il suo bordone e la spada Glamdring. Può usarli entrambi per combattere – il suo bordone è un'arma a due mani.

Bordone del potere	Gratuito
Glamdring	20 punti
Cavallo	10 punti

Regole speciali

Bordone del Potere. Il bordone di Gandalf non è solo un simbolo della sua autorità ma anche un potente talismano. Per rappresentare il potere del suo bordone, egli può spendere 1 punto Volontà per turno senza ridurre la sua scorta di Volontà.

Glamdring. Gandalf può portare Glamdring dopo lo scenario “*Montone Arrosto*”. Avendo con sé la spada, Gandalf incute terrore in TUTTI gli Orchi ed essi devono prima passare un test di Coraggio per poterlo caricare.

Poteri Magici

Rinforza Volontà. Gittata 12”/28cm. Tiro di dado 4+

Immobilizzazione. Gittata 12”/28cm. Tiro di dado 3+

Folata Magica. Gittata 12”/28cm. Tiro di dado 5+

Comando. Gittata 12”/28cm. Tiro di dado 4+

Luce Magica Accecante. Gittata 12”/28cm. Tiro di dado 4+

Aura Terrificante. Tiro di dado 2+

**Spiegazione degli incantesimi a pagina 62 del Libro delle Regole*



Bilbo Baggins (Hobbit)



Valore in punti: 45

Possanza: 1

Volontà: 2

Fato: 3

	M	Fo	D	A	Fe	C
Bilbo	3/3+	2	2	1	2	6

Il figlio unico di Bungo Baggins e Belladonna Took nacque il 22 Settembre, TE 2890 e visse nella Terra di Mezzo fino a 131 anni d'età. Al tempo della Cerca di Thorin aveva 51 anni.

Nell'anno 2941 della Terza Era, Bilbo Baggins fu attirato con l'inganno da Gandalf e tredici Nani nella missione di Thorin Scudodiquercia di reclamare il tesoro e la sua antica casa di Erebor. Bilbo, contro la sua volontà, fu preso come scassinatore, sebbene alla fine si convinse dell'idea e divenne il salvatore della cerca di Thorin e dei suoi membri in numerose occasioni.

Con la modesta parte del tesoro del Drago che ricevette per la sua assistenza durante l'avventura, Bilbo tornò nella Contea e visse una vita pacifica per i seguenti sesant'anni.

Equipaggiamento

Bilbo può portare con sé Pungolo e la sua cotta di Mithril ad un costo aggiuntivo di punti. Se queste sono aggiunte al suo profilo, la Forza di Bilbo è incrementata di 1 punto per Pungolo e la sua Difesa è incrementata di 3 punti per la Cotta di Mithril. La Cotta di Mithril può essere aggiunta solo per lo scenario "La Battaglia dei Cinque Eserciti". Bilbo può portare Pungolo dopo lo scenario "Montone Arrosto".

Cotta di Mithril	25 punti
Pungolo	15 punti
Pony da Soma	10 punti

Regole speciali

L'Anello. Bilbo può indossare l'Anello in qualunque momento della sua Fase di Movimento, diventando immediatamente invisibile a tutti. Il modello è considerato impossibile da vedere e può automaticamente muoversi attraverso gli altri modelli e questi possono muoversi attraverso Bilbo. Poiché l'Anello non l'ha corrotto ed inoltre questo non è alla sua massima potenza come era con Frodo, Bilbo non soffre alcuna penalità che riguardi l'Anello. Altrimenti segui le stesse regole del Libro delle Regole RdR presenti per Frodo e l'Anello.

Resistente alla Magia. Vedi pagina 47 del Libro delle Regole per dettagli.

Lanciare Pietre. Vedi pagina 60 del Libro delle Regole per dettagli.



Thorin Scudodiquercia (Nano)



Valore in punti: 60

Possanza: 3

Volontà: 0

Fato: 1

	M	Fo	D	A	Fe	C
Thorin	6/4+	4	5	1	3	6

Nell'anno 2941 della Terza Era Thorin partì per ottenere la sua vendetta su Smaug che aveva preso possesso della Montagna Solitaria quando il nonno di Thorin, Thrór, era Re sotto la Montagna. Thorin scappò dall'ira di Smaug perché era fuori dalle aule della montagna, in esplorazione al momento dell'attacco.

Ottenne aiuto da 12 della sua gente: Dwalin, Balin, Oin, Gloin, Dori, Nori, Ori, Fili, Kili, Bifur, Bofur e Bomber. Ebbe anche la guida del mago Gandalf. Quando Thorin disse che non voleva partire per una missione con 13 membri perché portava sfortuna, Gandalf suggerì di prendere Bilbo Baggins come loro scassinatore.

Equipaggiamento

Thorin può portare i seguenti oggetti con un addizionale costo in punti. Se Thorin indossa l'Armatura Pesante la sua Difesa è incrementata di 2 punti e l'Armatura può essere indossata solo nello scenario "La Battaglia dei Cinque Eserciti".

Ascia ad una mano	Gratuita
Arco di Beorn	5 punti
Armatura Pesante	10 punti
Pony da Soma	10 punti
Arche Pietra	10 punti
Orcrist	20 punti

Regole speciali

Orcrist. Thorin può portare Orcrist dopo lo scenario "Montone Arrosto" e finché Thranduil gliela prende nella Foresta di Mirkwood. Brandendo questa spada, Thorin incute terrore in TUTTI gli orchi ed essi devo prima passare un test di Coraggio per poterlo caricare.

Arche Pietra. Una volta che Thorin riprende l'Arche Pietra da Bard non necessita di superare nessun test di Coraggio che gli venga richiesto di fare. Per dimostrare il desiderio di Thorin di raggiungere e tenere l'Arche Pietra, egli supera automaticamente qualunque test di Coraggio richiesto dopo che questa è stata riottenuta da Bard.



Balin (Nano)



Valore in punti: 55

Possanza: 2

Volontà: 0

Fato: 2

	M	Fo	D	A	Fe	C
Balin	6/4+	4	5	1	2	6

Balin si unì a Thrain II nella Guerra dei Nani e degli Orchi, e visse sui Monti Celesti per un po' dopo di essa. Nell'anno 2841 della Terza Era, Balin partì con Thrain II in una spedizione per riprendere possesso Erebor, ma Thrain morì e Balin tornò sui Monti Celesti.

Si unì a Thorin Scudodiquercia e alla Compagnia nella Spedizione di Erebor un centinaio di anni più tardi. Questa missione ebbe successo. Più tardi, tornò a trovare Bilbo nella Contea prima di provare a riprendere possesso di Moria.

Equipaggiamento

Balin può portare con sé i seguenti oggetti con un costo in punti addizionale. Se Balin indossa l'Armatura Pesante la sua Difesa è incrementata di 2 punti e l'armatura può solo essere indossata nello scenario "La Battaglia dei Cinque Eserciti".

Ascia ad una mano	Gratuita
Arco di Beorn	5 punti
Armatura Pesante	10 punti
Pony da Soma	10 punti

Regole speciali

Niente Azioni Eroiche. Sebbene abbia punti Possanza da utilizzare, Balin non può usarli per chiamare Azioni Eroiche.





Kili e Fili (Nani)

Valore in punti: 35 (ognuno)

Possanza: 2

Volontà: 0

Fato: 1

	M	Fo	D	A	Fe	C
Kili/Fili	5/4+	4	5	1	1	6



Kili e Fili erano i nipoti di Thorin Scudodiquercia e i figli di Dís. Suonavano il violino ed erano abili nell'arte di accendere il fuoco.

Kili e Fili erano i più giovani compagni di Thorin nella Spedizione per reclamare la Montagna Solitaria. Morirono nella Battaglia dei Cinque Eserciti, difendendo lo zio Thorin.

Equipaggiamento

Kili e Fili possono trasportare i seguenti oggetti con un costo in punti aggiuntivo. Se indossano l'Armatura Pesante la loro Difesa è incrementata di 2 punti. L'Armatura Pesante può essere usata solo nello scenario "La Battaglia dei Cinque Eserciti".

Ascia ad una mano	Gratuita
Arco di Beorn	5 punti
Armatura Pesante	10 punti
Pony da Soma	10 punti

Regole speciali

Agili. Essendo giovani, Kili e Fili sono bravi a scalare ed esplorare; per rappresentare questo essi non soffrono della penalità per il terreno accidentato e non devono fare test per scalare. (Vedi le regole per i Goblin di Moria nel libro RdR).

Lealtà alla famiglia. Se Thorin viene attaccato, e Kili e Fili non sono ingaggiati in combattimento, devono caricare in aiuto di Thorin.

Niente Azioni Eroiche. Sebbene abbiano punti Possanza da usare, Kili e Fili non possono usarli per chiamare Azioni Eroiche.



Bombur (Nano)



Valore in punti: 30

Possanza: 1

Volontà: 0

Fato: 2

	M	Fo	D	A	Fe	C
Bombur	5/4+	4	5	1	1	5

Bombur, il cugino incredibilmente grasso di Bifur e Bofur, senza dubbio il Nano più grasso dei suoi giorni. Dopo la Battaglia dei Cinque Eserciti, Bombur rimase ad Erebor per il resto della sua vita.

Equipaggiamento

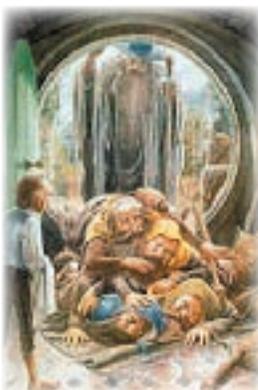
Bombur può portare i seguenti oggetti con un costo in punti aggiuntivo. Se indossa l'Armatura Pesante la sua Difesa è incrementata di 2 punti e può essere usata solo nello scenario "La Battaglia dei Cinque Eserciti".

Ascia ad una mano	Gratuita
Arco di Beorn	5 punti
Armatura Pesante	10 punti
Pony da Soma	10 punti

Regole speciali

Grasso. Essendo grottescamente soprappeso, Bombur soffre penalità in cui gli altri Nani non incorrono. Il suo movimento è ridotto di 1"/2cm per rappresentare la sua mancanza di resistenza. Soffre anche penalità nello scalare e nel saltare; deve tirare due D6 e scegliere il risultato più basso dei due nei test.

Niente Azioni Eroiche. Sebbene abbia punti Possanza da usare, Bombur non può usarli per chiamare Azioni Eroiche.





La Compagnia di Thorin (Nani)

Valore in punti: 30 (ognuno)

Possanza: 1

Volontà: 0

Fato: 2

M	Fo	D	A	Fe	C
5/4+	4	5	1	1	5

Dwalin, Dori, Nori, Ori, Gloin, Oin, Bifur e Bofur. Questi Nani facevano parte della Compagnia di Thorin che viaggiò verso la Montagna Solitaria per reclamare il Tesoro dei Nani rubato e la Grande Sala.

Equipaggiamento

Ognuno di questi Nani può portare i seguenti oggetti ad un costo in punti addizionale. Se indossano l'Armatura Pesante la loro Difesa è incrementata di 2 punti. L'Armatura Pesante può essere usata solo nello scenario "La Battaglia dei Cinque Eserciti".

Ascia ad una mano	Gratuita
Arco di Beorn	5 punti
Armatura Pesante	10 punti
Pony da Soma	10 punti

Regole speciali

Niente Azioni Eroiche. Sebbene abbiano dei punti Possanza da usare, i Nani della compagnia di Thorin non possono usarli per chiamare Azioni Eroiche.





Beorn (Uomo?)

Forma umana
 Valore in punti: 125
 Possanza: 3
 Volontà: 3
 Fato: 3

Forma animale
 Valore in punti: 145
 Possanza: 3
 Volontà: 3
 Fato: 3

	M	Fo	D	A	Fe	C
Beorn (uomo)	6/-	5	5	3	3	6

	M	Fo	D	A	Fe	C
Beorn (orso)	8/-	6	7	3	3	6

Un cambia-forma che visse vicino al limitare occidentale della Foresta di Mirkwood, poteva trasformarsi da uomo in un grande orso nero.

Beorn possedeva una grande casa con cani, pony e pecore come aiutanti. Possedeva anche delle api e la maggior parte del suo cibo conteneva miele.

Ebbe un ruolo fondamentale nella Battaglia dei Cinque Eserciti. Apparve da solo e nelle sembianze di un orso gigante. Corse in soccorso di Thorin che era stato trafitto da numerose lance dei Goblin. Volse poi le sue attenzioni su Bolg e annientò il capo dei Goblin.

Equipaggiamento

In forma d'uomo Beorn porta un'ascia a due mani gigante. Quando assume le sembianze di un orso usa le sue armi naturali, artigli e denti.

Regole speciali

Terrore. Beorn, sia in forma di grande uomo che in quella di orso gigante, incute paura in tutti i modelli del male ed essi devono superare un test di Coraggio per poterlo attaccare, come spiegato nelle regole del RdR per i nemici terrificanti.

Senza Paura. Vedi il manuale delle regole.





Bard della Città sul Lago (Uomo)



Valore in punti: 70

Possanza: 3

Volontà: 1

Fato: 3

	M	Fo	D	A	Fe	C
Bard	5/3+	4	4	2	2	5

Era un uomo pessimista per natura e fu il primo a suonare l'allarme quando Smaug scese dalla Montagna Solitaria. Fu anche l'unico che rimase a sfidare il drago quando questi portò il suo attacco finale sulla città in fiamme. Con l'aiuto di un tordo, di cui poteva capire le parole e che conosceva il punto debole del drago, Bard uccise Smaug con la sua ultima freccia.

Quando i Goblin furono sconfitti nella Battaglia dei Cinque Eserciti, Bard inviò molto dell'oro che ricevette dai Nani al Mastro per ricostruire la Città sul Lago. Più tardi, con la maggior parte dell'oro, Bard poté riportare Dale alla sua precedente prosperità e divenne il suo primo Re dai tempi di Girion.

Equipaggiamento

Bard porta una spada e un arco lungo. Può anche indossare un'Armatura di Cuoio che incrementa la sua Difesa di 1 punto.

Spada	Gratuita
Arco lungo	Gratuito
Armatura di Cuoio	5 punti

Regole speciali

Freccia Nera. Questa freccia speciale può essere usata solo una volta e solo nello scenario "Fuoco e Acqua". Quando Bard usa questa freccia colpirà con un 2+ a Forza 10 causando 2D6 di ferite.

Senza Paura. Vedi manuale delle regole





Thranduil (Re Elfico)



Valore in punti: presente sul White Dwarf No. 65

Possanza: 3

Volontà: 3

Fato: 3

Re di Mirkwood e padre di Legolas, Thranduil era un Principe Sindarin che venne dall'ovest con il padre Oropher nella Seconda Era. Essi fondarono il regno di Verdefoglia il Grande, che divenne in seguito conosciuto come Mirkwood.

Equipaggiamento

Per un costo addizionale in punti, Thranduil può portare Orcrist in qualunque scenario dopo che egli la sottrae a Thorin nella Foresta di Mirkwood.

Lama elfica	Gratuita
Mantello elfico	Gratuito
Orcrist	20 punti

Regole speciali

Cattivo Sangue. Vedi il White Dwarf No. 65

Aura di Sgomento. Vedi il White Dwarf No. 65

Furia della Natura. Vedi il White Dwarf No. 65

Orcrist. Vedi Thorin per le regole. Thranduil può portare Orcrist dopo che l'ha presa da Thorin Scudodiquercia.





Dáin Piedediferro (Re Nano)



Valore in punti: 130

Possanza: 3

Volontà: 3

Fato: 2

	M	Fo	D	A	Fe	C
Re Dáin	5/-	4	9	3	3	7

Nato nell'anno 2767 della Terza Era, il figlio di Náin, figlio di Grór. Aveva solo 30 anni quando combatté nella Battaglia di Azanulbizar, e uccise Azog con la sua grande ascia. Quando suo padre fu ucciso in battaglia, Dáin II divenne Re.

Egli e le sue forze ebbero un ruolo vitale nella Battaglia dei Cinque Eserciti, venendo in soccorso di Thorin Scudodiquercia quando questi era assediato. Dopo la morte di Thorin in quel conflitto, Dáin II fu incoronato Re sotto la Montagna. A quel tempo avevo 192 anni.

Equipaggiamento

Dáin indossa un'armatura in Mithril e porta la grande ascia Barazantathul, entrambi cimeli della sua famiglia.

Regole speciali

Voce di Comando. Vedi il manuale delle regole.

Barazantathul. Vedi il manuale delle regole.

Senza Paura. Vedi il manuale delle regole.





Gwaihir (Signore delle Aquile)

Valore in punti: vedere il Libro delle Regole

Possanza: 1

Volontà: 1

Fato: 1

Il Signore delle Aquile, Gwaihir, non ama i malvagi Orchi che abitano la Terra di Mezzo. Difende la Compagnia di Thorin dai Lupi Selvaggi che li hanno circondati nella foresta e venne in aiuto dell'alleanza di uomini, elfi e nani nella Battaglia dei Cinque Eserciti. Amico di Gandalf da quando questi salvò il Signore delle Aquile da una ferita di freccia.

Regole speciali

Volare. Gwaihir si muove volando – il suo movimento è di 12"/28cm. La grande aquila può volare sopra ogni modello o terreno senza penalità. Non può entrare nei boschi, negli edifici e in altri terreni considerati intransitabili, ma può atterrare sopra di essi se i giocatori si sono accordati su questo all'inizio della partita. Si ha un'eccezione durante lo scenario "Dalla Padella alla Brace" quando Gwaihir e le altre aquile possono atterrare sugli alberi per raccogliere la Compagnia di Thorin. Poiché è impossibile volare sottoterra, le aquile non possono essere usate all'interno della Montagna Solitaria durante lo scenario "La Battaglia dei Cinque Eserciti".

Cavalcatura Mostruosa. Durante lo scenario "La Battaglia dei Cinque Eserciti" Gandalf può usare Gwaihir come una Cavalcatura Mostruosa, ma solo Gandalf e Gwaihir, nessun'altra grande aquila può essere usata se Gwaihir è ucciso, e Gandalf è l'unico modello a cui è permesso di cavalcare il Signore delle Aquile. Vedi il manuale delle regole.



GUERRIERI DEL BENE



Uomo di Esgaroth (Uomo)

Valore in punti: 6

	M	Fo	D	A	Fe	C
Umano	3/4+	3	4	1	1	3

Gli uomini di Esgaroth combatterono valorosamente alla Battaglia dei Cinque Eserciti. Sebbene non così abili come gli altri uomini della Terra di Mezzo, combatterono con onore e coraggio per difendere la loro casa e la loro terra.

Equipaggiamento

Possono portare una spada e un arco lungo.

Spada	Gratuita
Arco lungo	1 punto



Taurdirim di Mirkwood (Elfo)

Valore in punti: vedere il White Dwarf No. 65

I Taurdirim sono le guardie del re. Sono pochi quelli nel regno di Mirkwood in grado di eguagliare l'abilità e la risolutezza dei Taurdirim, la loro dedizione al re è inestinguibile e combatteranno al suo fianco fino alla morte, persino se il numero dei nemici è soverchiante.

Equipaggiamento

Possono portare per un costo in punti addizionale i seguenti oggetti:

Lancia elica	1 punto
Scudo	1 punto
Arco elfico	2 punti
Mantello elfico	3 punti

Regole speciali

Guardia del Corpo. Vedi il White Dwarf No. ?



Guerriero di Mirkwood (Elfo)

Valore in punti: vedi il White Dwarf No. 65

Gli Elfi dei Boschi di Mirkwood sono efficienti con le spade, le lance e gli archi, combinate con la loro abilità marziale e il loro grande coraggio.

Equipaggiamento

Possono portare per un costo addizionale in punti i seguenti oggetti:

Lancia elfica	1 punto
Lama elfica	1 punto
Arco elfico	2 punti
Mantello elfico	3 punti
Stendardo	30 punti





Pony da Soma

Valore in punti: 10

	M	Fo	D	A	Fe	C
Pony	0/-	3	5	0	1	3

I pony sono incredibilmente forti e sono utilizzati per i lunghi viaggi per trasportare le provviste dei viaggiatori. Diversamente dai muli, questi animali sono anche molto obbedienti, il che spiega il loro utilizzo molto più comune rispetto a quello di muli o asini.

Regole speciali

Poiché questi animali possono solo essere cavalcati per trasporto e non utilizzati come cavalcature da combattimento, è stata data loro l'abilità di fare recuperare punti Possanza e Volontà ai modelli che ne hanno fatto uso. Per usare la cavalcatura in questo modo il modello del Bene deve venire a contatto di basetta con il Pony. Il Pony non può venire in aiuto del modello che lo necessita. Quando il giocatore del Bene sta posizionando le sue forze sul suo lato del tavolo, sarebbe saggio posizionare il pony in modo che il giocatore del Male non riesca a tirare facilmente contro di esso nella Fase di Tiro (magari dietro ad un albero).

Per usare le capacità di recupero del Pony, il modello del Bene deve venire a contatto di basetta o salire in groppa al Pony. Il modello del Bene rinuncia alla fase di combattimento in quel turno e deve dichiarare se desidera recuperare un punto Possanza od uno Volontà. Una volta che il Pony è stato usato da un personaggio specifico, tutti gli altri Pony diventano inutilizzabili per quel personaggio per il resto della partita.

Nota: un modello che ha tutti i suoi punti Possanza e Volontà non può usare il Pony poiché non sono stati spesi punti dalla sua riserva.





Guardia d'Elite di Durin (Nano)

Valore in punti: 11

	M	Fo	D	A	Fe	C
Guardia d'Elite	4/-	4	7	1	1	4

I veterani della Guardia d'Elite di Durin sono scelti tra i più forti Guerrieri Nani e hanno giurato di proteggere il loro signore con le loro vite. Indossano terrificanti maschere di guerra e sono equipaggiati con le migliori armi ed armature.

Equipaggiamento

Indossano un'Armatura Pesante Nanica e portano asce (armi bianche) o asce a due mani. Possono usare entrambe senza un costo addizionale in punti – sebbene non insieme nella stessa Fase di Combattimento. Applica le stesse regole per le armi a due mani come sono presentate nel manuale delle regole.

Regole speciali

Guardia del Corpo. Vedi il manuale delle regole



Guerriero Nano (Nano)

Valore in punti: vedi il Manuale delle Regole

Le asce affilate dei Nani e il loro testardo coraggio sono altamente temuti dai servitori del Male.

Equipaggiamento

Possono portare per un costo addizionale in punti i seguenti oggetti:

Ascia/Ascia a due mani	Gratuita
Scudo	1 punto
Arco nanico	2 punti
Stendardo	30 punti



Grandi Aquile (Aquile Giganti)

Valore in punti: 40

	M	Fo	D	A	Fe	C
Aquile	7/-	5	8	1	3	5

Tra le grandi aquile c'erano Landroval e Meneldor, i fratelli di Gwaihir. Le grandi aquile salvarono la Terra di Mezzo numerose volte attraverso le Ere. Sono essere orgogliosi e regali che seguiranno la volontà del loro signore senza porsi domande.

Regole speciali

Volare. Vedi il manuale delle regole.



Beorniano (Uomo?)

Valore in punti: 12

	M	Fo	D	A	Fe	C
Beorniani	4/4+	4	6	1	1	5

I discendenti di Beorn, che ereditarono l'abilità di mutare aspetto in quello di un grande orso nero. Abitavano nella valle dell'Anduin vicino ai confini occidentali di Mirkwood e alla Carroccia.

Se non fosse per loro, il viaggio da Dale a Rivendell sarebbe impossibile. Sia gli Orchi che i Lupi Selvaggi temono di metter piede nelle loro terre.

Equipaggiamento

Possono portare per un costo addizionale in punti i seguenti oggetti:

Ascia/Ascia a due mani	Gratuita
Arco di Beorn	2 punti

Andata e Ritorno... la Contea ed Erebor

Il viaggio di Bilbo Baggins lo condusse dalle sale sicure di via Saccoforino alle rovine della Montagna Solitaria attraverso numerose avventure.

“Ma non ho tempo per fare anelli di fumo questa mattina. Sto cercando qualcuno che partecipi ad un'avventura che sto organizzando, ed è veramente difficile trovare qualcuno.”

Gandalf a Bilbo
Lo Hobbit



FORZE DELL'OSCURITA'

Usa questa lista per scegliere una forza del Male del valore in punti che hai concordato con il tuo avversario.



EROI

Troll di collina (Troll)



Valore in punti: 70

	M	Fo	D	A	Fe	C
Troll	6/5+	6	7	3	3	3

I troll di collina della storia di Bilbo furono abbelliti per farli apparire meno spaventosi di come fossero in realtà. Bilbo chiamò questi troll Bert, Guglielmo e Tom; quali fossero i loro veri nomi nessuno lo sa.

I troll sono sempliciotti di natura ma anche molto violenti e collezionano trofei dalle loro vittorie per ammucciarli nelle loro caverne.

Queste grosse, orrende creature si devono nascondere in buie caverne o tunnel sotterranei per evitare la luce del sole, perché se vengono colpiti direttamente da quest'ultima essi si trasformano in pietra. Perciò queste creature emergono dalle loro tane al crepuscolo e vi ritornano prima dell'alba.

Equipaggiamento

Possono portare per un costo aggiuntivo in punti i seguenti oggetti:

Arma bianca	Gratuita
Lancia	1 punto

Regole speciali

Lanciare pietre. Vedi il manuale delle regole.





Il Grande Goblin (Orco)



Valore in punti: 45

Possanza: 3

Volontà: 1

Fato: 1

	M	Fo	D	A	Fe	C
Grande Goblin	4/-	4	5	2	2	3

Il Grande Goblin era un capo degli orchi che comandava la tribù che viveva sull'Alto Passo scelto dalla spedizione di Thorin Scudodiquercia per sconfinare dall'Eriador nelle terre Selvagge.

La sua tribù catturò Bilbo e i nani ed egli poco dopo fu ucciso da Gandalf.

Equipaggiamento

Il Grande Goblin indossa una rozza armatura ed ha una crudele lama orchesca (arma bianca).



Gollum (Hobbit)



Valore in punti: 20

Possanza: 2

Volontà: 0

Fato: 2

	M	F	D	A	Fe	C
Gollum	3/-	2	2	1	2	3

Circa 500 anni fa un hobbit chiamato Déagol trovò un anello nel Fiume Anduin. Questo era, ovviamente, l'Unico Anello, e il suo potere malvagio iniziò ad agire immediatamente; egli fu assassinato e l'Anello fu preso dal suo compagno Sméagol. Col tempo, Sméagol divenne Gollum – un mostro folle, ossessionato dall'Anello e perseguitato dalla colpa per l'assassinio del suo amico.

Nell'anno 2470 della Terza Era, trovò una via d'accesso alle Montagne Nebbiose. Là, l'Anello continuò a corromperlo, e divenne una creatura magra, strisciante, perdendo quasi tutte le sembianze di uno hobbit. Visse su un'isola nel mezzo di un lago sotterraneo nutrendosi dei pesci e degli strani orchi che si perdevano nelle gallerie.

Nell'anno 2941 della Terza Era, incontrò Bilbo Baggins, che era rimasto separato dai suoi compagni Nani. Gollum lo sfidò ad una gara di indovinelli, che Bilbo vinse. Gollum pensò di esser stato imbrogliato quando scoprì che il suo Anello era sparito e perciò andò su tutte le furie. Il suo odio per "il Baggins" lo costrinse ad abbandonare le montagne in cerca del suo "Tesoro" (il nome che aveva dato all'Unico Anello).

Regole speciali

L'anello. Gollum può indossare l'Anello in qualunque momento durante la sua Fase di Movimento e diventa istantaneamente invisibile a tutti. Il modello è considerato impossibile da vedere e può muovere automaticamente attraverso i modelli ed essi possono muovere attraverso di lui. Poiché l'Anello ha già corrotto Gollum, egli deve superare un test di Coraggio per poterlo sfilare. I punti Possanza possono essere usati per superare questo test. Il Bene non può mai controllare Gollum al contrario di Frodo che può essere controllato dal giocatore del Male secondo il manuale delle regole.



Capobranco Grigio (Warg)



Valore in punti: 60

Possanza: 2

Volontà: 0

Fato: 3

	M	Fo	D	A	Fe	C
Capobranco Grigio	4/-	4	5	2	3	5

Un Warg bianco che era a capo dei Warg che attaccarono la Compagnia di Thorin nelle foreste a sud delle Montagne Nebbiose e che condusse anche l'esercito di lupi (Warg) alla Battaglia dei Cinque Eserciti.

Regole speciali

Non domato. A differenza degli altri Warg il Capobranco Grigio non può essere cavalcato da nessun modello del Male.



Borgomastro della Città sul Lago (Uomo)

Valore in Punti: 20

Possanza: 0

Volontà: 0

Fato: 0

	M	Fo	D	A	Fe	C
Borgomastro	2/-	3	3	0	1	3

Il Borgomastro della Città sul Lago era un uomo avido e molto convinto di sé. I suoi pensieri non erano nulla di più che il suo guadagno personale e il suo status tra la gente della città. Alla fine l'avidità fu la sua rovina, quando cercò di rubare alcuni dei tesori che Bard gli aveva dato per ricostruire la Città sul Lago che aveva abbandonato, e morì così di fame nelle Terre Selvagge, senza un soldo.

Equipaggiamento

Nessuno.

Regole speciali

Molto similmente alle regole per Grima Vermilinguo, il Borgomastro deve essere posizionato sul tavolo da gioco una volta che sono stati collocati tutti i modelli. Non può essere bersagliato e attaccato da nessun modello del Bene. Il suo scopo non è quello di causare la morte dei suoi concittadini o di aiutare il nemico a sconfiggerli, ma di farli fuggire come farebbe un codardo come lui.

Il principale obiettivo del Borgomastro della Città sul Lago per le forze del Male è quello di impedire che gli ordini siano eseguiti all'interno dell'esercito del giocatore del Bene. Il Borgomastro non può partecipare a nessuna Fase di Combattimento durante la partita (è considerato un non-combattente). Diversamente da Grima, il Borgomastro può influenzare le unità regolari come gli Eroi. Per determinare se ci riesce o no tirare un dado e con un 4+ tutte le unità entro 6"/14cm non proseguiranno con i loro attacchi. Poiché il Borgomastro non ha Possanza non può chiamare Azioni Eroiche, quindi il Male deve avere l'Iniziativa per fare ciò. Tuttavia, se il Borgomastro si trova entro 6"/14cm da un Eroe, senza dover tirare prima i dadi per vedere se ha successo, obbligherà questo a spendere il doppio dei Punti Possanza per chiamare un'Azione Eroica o per modificare il risultato dei dadi.

** Le regole per Grima Vermilinguo si trovano sul Manuale delle Regole*



Smaug (Drago)

Valore in Punti: 450

Possanza: 1

Volontà: 10

Fato: 0

	M	Fo	D	A	Fe	C
Smaug	8/4+	8	9	4	10	5

Smaug era detto essere il più grande drago dei suoi tempi. Era uno degli ultimi draghi di fuoco, presumibilmente allevato ad Angband da Morgoth con gli altri draghi, molto tempo fa nella Prima Era.

Nel periodo precedente al 2700 della Terza Era, venne a sapere del grande tesoro dei nani di Erebor. Nell'anno 2770, discese fiammeggiante sulla montagna e fece fuggire o uccise tutti i nani che vivevano là.

Ammassò insieme tutti i tesori di Erebor e Dale in una delle grandi sale della montagna e di essi se ne fece un letto. Gli uomini di Esgaroth lo lasciarono solo con il suo tesoro dopo che ebbe distrutto la loro città e si diressero a ricostruire la Città sul Lago, come poi si sarebbe chiamata, e Smaug ne fu compiaciuto, pensando la sua fortezza impenetrabile.

Nell'anno 2941 della Terza Era, Smaug fu disturbato, Thorin Scudodiquercia era tornato per reclamare il suo titolo di Re sotto la Montagna. Thorin mandò Bilbo Baggins nella tana del drago mentre Smaug stava dormendo e Bilbo tornò con una piccola coppa con due manici. Quando Smaug si svegliò, capì subito che mancava qualcosa ed uscì per attaccare il ladro. Smaug colpì ripetutamente la montagna e bruciò la poca erba che cresceva là per poi dirigersi verso la Città sul Lago, credendo che centrasse qualcosa con il ladro.

Smaug ha un punto debole nella sua pelle simile al metallo e questo si trovava nell'incavo del lato sinistro del petto. Bilbo lo scoprì e ciò aiutò Bard della Città sul Lago ad abbattere il drago. Smaug morì e cadde su ciò che rimaneva della città. Presto, tutto ciò che rimase di lui furono le sue ossa e i gioielli incrostati sulla sua pelle che la gente della Città sul Lago mai andò a recuperare.

Equipaggiamento

Considerando che si tratta di un drago, Smaug non ha un equipaggiamento di per se ma ha un ventre incrostato di gioielli che lo protegge dal tiro degli archi nemici e, ovviamente, i suoi denti, artigli e il potente soffio. Smaug vince ogni Combattimento quando è a contatto di basetta con il nemico.

Regole speciali

Volare. Smaug può anche muoversi volando – il suo movimento è di 12"/28cm. Il drago può volare sopra ogni modello o terreno senza penalità. Non può entrare in foreste, edifici o altri terreni considerati inaccessibili ma può atterrare sulla cima di questi se i giocatori lo concordano all'inizio della partita.

Terrore. Vedi il Manuale delle Regole.

Incantesimi del Drago. Gittata 12"/28cm. Tiro di dado: 4+. Quando lancia con successo l'incantesimo, Smaug può ordinare al modello di muoversi della metà del suo Movimento (per es. il modello ha un Movimento di 6"/14cm, lo può muovere di 3"/7cm) anche portandolo a contatto di basetta con un nemico e anche se il modello del Bene ha già mosso per quel turno. La vittima non può fare altro per quel turno e il suo valore in Combattimento è ridotto a 1, tira 1D6 indipendentemente da quanti Attacchi possiede normalmente. Se il modello vince il combattimento non può ferire.

Soffio infuocato. Gittata 12"/28cm. Colpisce ogni cosa entro 3"/7cm dal bersaglio prescelto. Quando in volo, Smaug necessita solo di essere a 12"/28cm dal modello che sta attaccando, è considerato in volo basso e quindi funzionerà allo stesso modo del tiro degli archi. Poiché in volo non c'è contatto di basetta finché il giocatore del Male decide di atterrare. Perciò molte volte c'è solo una Fase di Tiro. Se il giocatore del Male fa atterrare Smaug sul suolo, il ventre non protetto è ancora considerato visibile dal giocatore del Bene, sebbene debba testare lo stesso per qualunque cosa considerata frapposta, e lo stesso vale per il soffio infuocato di Smaug.

Ventre non protetto. La Difesa base di Smaug è 9, perciò la regola è messa in pratica per determinare ciò che può essere considerato un colpo sul "punto debole" del drago. Se un guerriero colpisce Smaug (difficile, ma possibile) deve determinare dove arrivi la freccia. Ciò può diventare complicato, quindi preparatevi. Per esempio, un uomo di Esgaroth tira e lancia un D6 e ottiene 5, necessita solo un 4+ per colpire con una Forza di 3. Adesso necessita di ottenere due 6 su un D6 per ferire il drago e, ipotizzando che ci riesca, deve ancora lanciare un dado per vedere dove la freccia colpisca. Con un risultato di 1 – 4 su un D6 la freccia colpisce il drago sulla sua normale armatura causando 1 Ferita. Se il giocatore del Bene ottiene un risultato di 5 la freccia colpisce il petto incrostato di gioielli di Smaug e infligge 2 Ferite alla bestia. Se il giocatore del Bene ottiene un 6 sul D6 si considera che abbia colpito il "punto debole" del drago... questo infligge 3 Ferite a Smaug.

**La regola per la frapposizione può essere trovata a pagina 24 del Manuale delle Regole RDR.*





Bolg (Generale degli Orchi)

Valore in punti: 135

Possanza: 3

Volontà: 3

Fato: 3

	M	Fo	D	A	Fe	C
Bolg	5/-	4	6	3	3	5

Era il più grande degli orchi del suo tempo. Una volta aveva il grado di esploratore ma salì velocemente la scala gerarchica e presto guidò un reggimento di esploratori in numerose fortunate incursioni. Bolg, figlio di Azog, successe al padre, che fu ucciso da Dáin Piedediferro, e divenne uno dei più grandi generali dei goblin.

Bolg fu infine ucciso da Beorn mentre guidava l'esercito degli orchi alla Battaglia dei Cinque Eserciti. Morì ai piedi della Montagna Solitaria.

Equipaggiamento

Bolg indossa un'armatura pesante e porta una scimitarra finemente forgiata. Può avere come equipaggiamento opzionale per un costo in punti addizionale i seguenti oggetti. Se Bolg prende uno scudo, incrementa la sua Difesa di 1.

Arma ad una mano	Gratuita
Scudo	5 punti
Arco Orchesco	5 punti
Giavellotto	5 punti (solo su warg)
Warg	10 punti

	M	Fo	D	A	Fe	C
Warg	Presente sul Manuale delle Regole.					

Regole speciali

Maestro della Battaglia. Vedi il Manuale delle Regole "Assedio di Gondor".



Shelob (Ragno Gigante)



Valore in punti: 80

Possanza: 0

Volontà: 5

Fato: 0

	M	Fo	D	A	Fe	C
Shelob	7/-	7	7	1	5	4

Shelob si pensa sia l'ultima figlia di Ungoliant, il Ragno Gigante che distrusse i Due Alberi di Valinor. Dopo aver lasciato Bosco Atrò, si stabilì a Cirith Ungol e si nascose, essendo l'ultima della sua specie.

Il veleno di Shelob non uccide, fa semplicemente addormentare la sua vittima in modo che, mentre essa dorme, lei possa cibarsene in pace. Non mangerebbe carne morta.

Regole speciali

Movimento. Shelob si muove di 10"/24cm. Come tutti i ragni, Shelob può scalare ogni superficie indipendentemente dalla sua angolazione. Si può muovere sui terreni difficili senza penalità al movimento ma necessita ancora di testare per il salto come i modelli normali.

Terrore. Vedi il Manuale delle Regole.

Veleno. Vedi il Manuale delle Regole.

Balzo. Funziona come la regola per la carica della cavalleria (per es. Attacco Extra e buttare a terra). Vedi il Manuale delle Regole RdR.

Istinto Predatore. Vedi il Manuale delle Regole





Capitano Goblin (Orco)



Valore in punti: vedere sul Manuale delle Regole

Possanza: 2

Volontà: 1

Fato: 1

I Capitani Goblin (orchi) sono veterani di guerra e condottieri tra i loro simili. Le loro abilità nel combattimento e il loro coraggio li rende temuti dai nemici e seguiti lealmente dai loro soldati.

Più di un Capitano può essere aggiunto alla tua forza se lo desideri.

Equipaggiamento

Possono portare i seguenti oggetti come equipaggiamento opzionale per un costo addizionale in punti. Se prendono uno scudo incrementano la loro Difesa di +1.

Arma ad una mano	Gratuita
Scudo	5 punti
Arco Orchesco	5 punti
Giavellotto	5 punti (solo su warg)
Warg	10 punti

Warg M Fo D A Fe C
Vedere nel Manuale delle Regole



Guerrieri del Male



Guerriero Goblin (Orco)

Valore in punti:5

	M	Fo	D	A	Fe	C
Goblin	3/5+	3	4	1	1	2

I Goblin (orchi) sono le creature più strane della Terra di Mezzo. Sono mostri dal cuore malvagio che gioiscono nella distruzione e nell'assassinio degli innocenti. I Goblin dimostrano poca lealtà persino a quelli della loro stessa razza e sono pronti a combattere tra di loro per le spoglie delle loro conquiste. Considerati lavoratori inetti, i loro vestiti sono raffazzonati e consunti, le loro armature rudi e le loro armi sono adatte per macellare come loro lo sono per la guerra.

Equipaggiamento

Possono portare i seguenti oggetti come equipaggiamento opzionale per un costo in punti addizionale. Se prendono uno scudo incrementano la loro Difesa di +1.

Arma ad una mano	Gratuita
Scudo	1 punto
Arco Orchesco	1 punto
Lancia	1 punto
Warg	5 punti
Stendardo	25 punti

	M	Fo	D	A	Fe	C
Warg	Vedere il Manuale delle Regole					





Esploratore Goblin (Orco)

Valore in punti: 5

	M	Fo	D	A	Fe	C
Esploratore	3/4+	3	3	1	1	2

Gli Esploratori Goblin sono più piccoli e meno formidabili dei loro compagni. Tuttavia possiedono maggiori abilità di tiro rispetto agli altri orchi e preferiscono ingaggiare le loro vittime dalla distanza. Gli Esploratori sono eccellenti tracciatori di piste e sono abili nell'inseguire le loro prede, possiedono anche grande abilità nel tirare con gli archi cavalcando gli warg.

Seguendo una tradizione a cui dette il via Bolg mentre serviva nelle loro fila, essi dipingono la metà di sinistra del loro volto con pitture di guerra blu per onorarlo.

Equipaggiamento

Possono portare i seguenti oggetti come equipaggiamento opzionale per un costo in punti aggiuntivo.

Arma ad una mano	Gratuita
Arco Orchesco	Gratuito
Warg	6 punti

	M	Fo	D	A	Fe	C
Warg	Vedere il Manuale delle Regole					



Warg

Valore in punti: 7

	M	Fo	D	A	Fe	C
Warg	4/-	4	4	1	1	2

I warg sono intelligenti, malvagie bestie simili ai lupi che gli orchi sono soliti cavalcare. Gli orchi li cavalcano durante i loro attacchi e in cambio gli warg ottengono una parte del bottino.

Essi vivono nelle regioni settentrionali della Terra di Mezzo ed hanno una sorta di linguaggio proprio per comunicare tra di loro. Hanno paura del fuoco come molti altri animali per istinto e fuggono se attaccati con esso.



Ragno Gigante di Bosco Atro

Valore in punti: 12

	M	Fo	D	A	Fe	C
Ragno	5/-	5	6	1	1	2

I Ragni Giganti della Terra di Mezzo sembrano essere stati originati da Ungoliant. Nella Prima Era, essi vivevano nelle Montagne del Terrore nel Beleriand, bevendo il sangue di chiunque si avvicinasse. Erano al servizio di null'altro che la loro fame senza fine.

Nella Terza Era, la maggior parte dei Ragni Giganti vive a Bosco Atro. Essi hanno attaccato Bilbo e i nani quando cercarono di attraversare Bosco Atro nella loro Cerca di Erebor.

Regole speciali

Movimento. Vedi il Manuale delle Regole RdR.

Balzo. Funziona allo stesso modo della regola per la carica della cavalleria (es. un Attacco Extra e Scavare a Terra). Vedi il Manuale delle Regole



Il ritrovamento dell'Unico Anello

“Tirò ad indovinare, e avanzò strisciando per un po’, finché improvvisamente la mano andò a sfiorare per caso qualcosa che al tatto sembrava un sottile anello di metallo freddo, giacente sul fondo del tunnel. Bilbo era a un punto cruciale della sua carriera, ma non lo sapeva.”

“Il grido gli fece balzare il cuore in gola, ma Bilbo non si fermò. Debole ora, quasi come un eco, ma minacciosa, la voce lo raggiunse da dietro: “Ladro, ladro, ladro!, Baggins! Lo odiamo, lo odiamo, lo odieremo per sempre!”

Gollum

The Hobbit



SCENARI

- Scenario uno – Montone arrosto
- Scenario due – Il sentiero sulle montagne
- Scenario tre – Il Grande Goblin
- Scenario quattro – Indovinelli nel Buio
- Scenario cinque – Fuga verso la salvezza
- Scenario sei – Dalla padella nella brace
- Scenario sette – La Vendetta di Beorn
- Scenario otto – Ragni
- Scenario nove – Acqua e Fuoco
- Scenario dieci – La battaglia dei Cinque Eserciti



Giocare gli scenari in modalità Campagna

Gli scenari elencati sopra sono giocabili come una serie di partite singole anche se correlate, ma possono essere giocati anche in modalità Campagna. Se scegliete di giocare questi scenari come una Campagna probabilmente non tutti i personaggi sopravvivranno fino al decimo ed ultimo scenario, con l'effetto che il risultato di uno scenario influirà pesantemente sui successivi

Se scegliete di giocare gli scenari come Campagna troverete alcune regole che vi permetteranno di gestire la perdita dei vostri Eroi. Anche se decidete di giocare gli scenari come partite separate, certi aspetti influiranno comunque sullo scenario successivo ed i seguenti. Questi aspetti verranno trattati nelle regole dello scenario, se presenti.

Perdita di un Personaggio

Se un personaggio con Nome cade durante uno scenario, inverosimilmente potrà partecipare alla battaglia successiva, tuttavia le ferite subite da quel modello nel gioco potrebbero non essere fatali. Per determinare se il personaggio sia perito, il giocatore tirerà un D6. Con 1-3 il personaggio guarisce dalle ferite ma subirà una penalità descritta di seguito. Se invece il risultato è 4-6 il personaggio è morto e non potrebbe essere usato negli scenari seguenti.

Ora, se il personaggio sopravvive al tiro di dado, sarà soggetto alle penalità per tutto il resto della Campagna. Tirare un D6 e controllare il risultato sulla tabella sotto.

Se lo stesso personaggio dovesse cadere in un'altra battaglia, si applicano le stesse regole.

Se il giocatore "tira" la stessa penalità dovrà ritirare il D6 per vedere quale altra penalità aspetta il suo personaggio.

Se un personaggio ha nel suo profilo corrente (prima di applicare la penalità) solo 1 attacco o solo 1 ferita la penalità non viene applicata. Un modello non può avere meno di 1 attacco e 1 ferita. In questo caso si deve ritirare il D6

Nota: Possanza/Volontà/Fato sono ripristinati dopo ogni scenario.

Tabella Penalità

- 1 -1"/2cm Movimento
- 2 -1 Maestria CaC +1Tiro
- 3 -1 Forza
- 4 -1 Difesa
- 5 -1 Attacchi
- 6 -1 Ferite

Scenario uno - Montone Arrosto

DESCRIZIONE

La compagnia di Thorin, insieme a Gandalf e Bilbo Baggins, si è accampata dopo non molto dall'inizio del loro viaggio, ma ha scoperto che le provviste si stavano esaurendo. Vedendo un fuoco non troppo distante i nani decisero di mettere alla prova il loro "scassinatore" Bilbo. Lo mandarono ad investigare e vedere se l'accampamento fosse posto da persone amichevoli. Durante la notte Gandalf sgusciò via dal campo, non notato da Bilbo e dai nani. Bilbo riluttante accettò di intrufolarsi nell'accampamento in cerca di provviste, ma scoprì che era abitato da tre mostruosi troll...

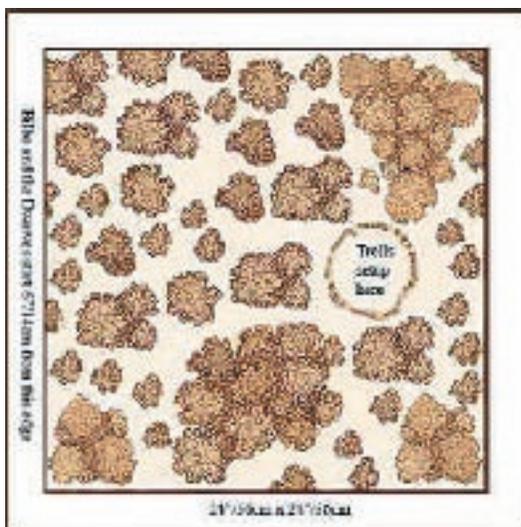
PARTICIPANTI

Il BENE è costituito dalla Compagnia di Thorin, Gandalf e Bilbo. I 13 nani portano asce ad una mano, mentre Bilbo porta un pugnale e Gandalf il suo Bordone del Potere.

Il MALE schiera 3 Troll di Collina equipaggiati con grandi asce o randelli (sceglierne uno), possono anche portare una lancia se volete.

DISPOSIZIONE

Lo scenario è giocato su un tavolo che misura 24"/56cm per 24"/56cm e si svolge nella regione selvaggia tra la Contea e Gran Burrone. Il tavolo dovrebbe essere coperto da alberi e piccole colline, con un fuoco d'accampamento a rappresentare il campo dei Troll.



POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del MALE schiera i suoi troll al loro campo che è posto nel mezzo a circa 6"/14cm dal lato del tavolo. Il giocatore del BENE piazza i suoi modelli dalla parte opposta del tavolo.

OBIETTIVI

Il BENE vince se sconfigge i Troll oppure quando Gandalf arriva e li tiene a bada per 3 turni. A questo punto si suppone che il sole sia sorto e i Troll tramutati in pietra.

Bilbo entra in gioco per primo. Quando Bilbo viene scoperto e catturato viene seguito da 3 Nani alla volta; quando questi sono stati catturati, entrano in gioco altri 3 e così via. Per ultimo, Thorin entra in gioco da solo e se/quando viene catturato Gandalf entra in gioco.

Il giocatore del MALE vince se tutti i modelli del BENE sono sconfitti (catturati)

NOTE

Il giocatore del MALE è in grande svantaggio in termini di punti, ma un giocatore esperto è in grado di sopraffare e vincere questo scenario abbastanza facilmente.

Scenario Due - Il Sentiero sulle Montagne

DESCRIZIONE

Dopo aver lasciato Elrond a Gran Burrone, la Compagnia di Thorin guidata da Gandalf attraverso le Montagne Nebbiose incontra una tempesta di fulmini e parecchi giganti che lanciano rocce.

Il gruppo conduce quindi i pony in una piccola grotta nel fianco della montagna trovata da Kili e Fili e si accinge ad attendere la fine della tempesta al riparo della grotta...

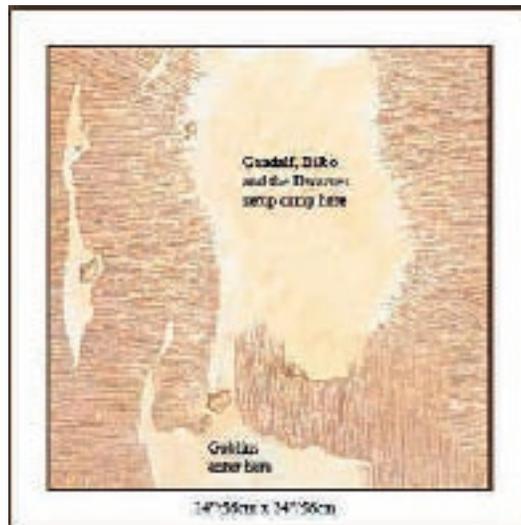
PARTECIPANTI

Il BENE è costituito dalla Compagnia di Thorin, Gandalf e Bilbo e dai loro Pony (4). I nani portano asce ad una mano, mentre Thorin impugna Orcrist, Bilbo impugna Pungolo e Gandalf il suo Bordone del Potere e Glamdring.

Il MALE consiste di 5 goblin con arco, 10 goblin con lancia, 10 goblin armati di spada/scudo, 10 goblin con arma a due mani.

DISPOSIZIONE

Lo scenario è giocato su un tavolo che misura 24"/56cm per 24"/56cm ed ha luogo all'interno di una piccola caverna nelle Montagne Nebbiose. Il tavolo dovrebbe essere coperto di pietra e rocce a dar la sensazione di una caverna.



POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del MALE dispone i suoi goblin dietro una porta nascosta (larga 3"/7cm) sul retro della caverna. The giocatore del BENE piazza i suoi modelli sdraiati su un fianco per rappresentare che stanno dormendo, mentre Bilbo rimane in piedi.

OBIETTIVI

Il BENE deve evitare la cattura di almeno 8 membri della compagnia o ridurre i Goblin al 25% o meno per vincere. Il MALE deve catturare almeno 8 modelli per vincere.

REGOLE DELLO SCENARIO

I modelli del BENE sono considerati addormentati, ma Bilbo è stato svegliato da un incub. Quindi realizza che non sono soli e cerca di svegliare i nani gridando. Per rappresentare Bilbo che sveglia i nani, deve essere l'unico modello a piedi e deve passare un intero turno a contatto di basetta con un modello che voglia "svegliare". Se un modello si sveglia, tutti i modelli entro 3"/7cm dal modello si svegliano. Per alzarsi in piedi il modello impiega metà del suo movimento per quel turno. Gandalf si sveglia automaticamente non appena un nano viene svegliato.

Scenario Tre - Il Grande Goblin

DESCRIZIONE

Dopo essere stati catturati, Thorin e Compagni sono condotti in una grande sala dove il Grande Goblin (un orco massiccio seduto su un altare di roccia) interroga i suoi prigionieri. Gandalf, sfuggito all'attacco dei Goblin, si intrufola dietro le poche guardie poste all'ingresso ed entra nella grande sala senza farsi notare ...

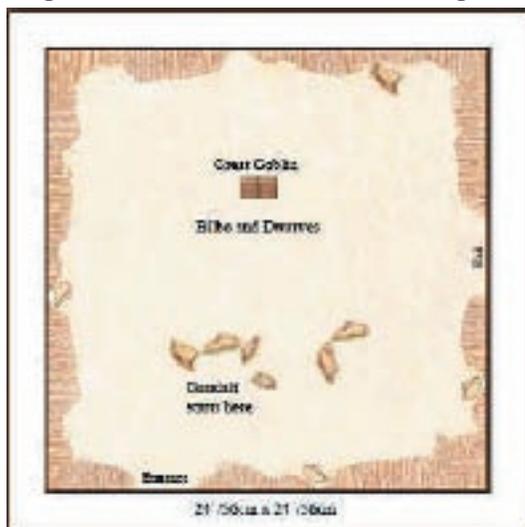
PARTICIPANTI

Il BENE è costituito da Thorin e Compagni, Gandalf e Bilbo. I nani non portano armi all'inizio. Thorin porta Orcrist, Bilbo porta Pngolo and Gandalf porta il suo Bordone del Potere e Glamdring.

Il MALE consiste del Grande Goblin, 12 goblin arcieri, 12 goblin con spada/scudo, 12 goblin con arma a due mani.

DISPOSIZIONE

Questo scenario è giocato su un tavolo che misura 24"/56cm per 24"/56cm e si svolge nelle Montagne Nebbiose. Il tavolo dovrebbe essere coperto di rocce e pietre a rappresentare il fatto di essere in una sala dentro la montagna. Un altare di pietra dovrebbe essere posto al centro del tavolo con sopra il Grande Goblin.



POSIZIONI INIZIALI

Il MALE piazza le sue unità intorno ai nani ed a Bilbo di fronte al Grande Goblin che siede sul trono al centro della stanza. Il giocatore del BENE piazza Gandalf dietro alcune rocce e Bilbo ed I nani in piedi di fronte al grande Goblin.

OBIETTIVI

Il BENE deve evitare la cattura di almeno 8 membri della compagnia inclusi Gandalf e Bilbo oppure ridurre I goblin al 25% o meno del loro numero iniziale per vincere. Il MALE vince se cattura 8 o più modelli del Bene, Gandalf e Bilbo compresi

REGOLE DELLO SCENARIO

Lo scenario termina quando Gandalf salva I nani e Bilbo e li conduce alla salvezza fuori dal lato est del tavolo. Se il Grande Goblin sopravvive può essere usato in tutti gli scenari seguenti finchè non viene ucciso.

Gandalf sorprende I goblin ed il loro capo con una esplosione di luce, per rappresentare ciò, il giocatore del BENE ha la priorità nel primo turno. L'esplosione causata da Gandalf spaventa i goblin che devono fare un test di coraggio per potersi muovere nel loro turno. Durante la confusione si suppone che I nani tornino in possesso delle loro armi o qualcosa di analogocoscicché possano combattere nella successiva fase di combattimento. Nei turni seguenti i goblin sono così infuriati che hanno la priorità e non devono più passare un test di Coraggio a meno che Gandalf non pronunci l'incantesimo Aura Terrificante.



Scenario Quattro - Indovinelli nel Buio

DESCRIZIONE

Dopo essere scappato dal Grande Goblin e dai suoi scagnozzi, Bilbo si ritrova separato dai Compagni perché caduto dalle spalle di Dori e ruzzolato in uno scuro corridoio.

Il corridoio era quasi completamente privo di luce e Bilbo cadde incosciente. Quando riprese conoscenza, scoprì di essere solo, ma mentre cercava di capire dove fosse trovò tastando con le mani un anello d'oro che si mise in tasca...

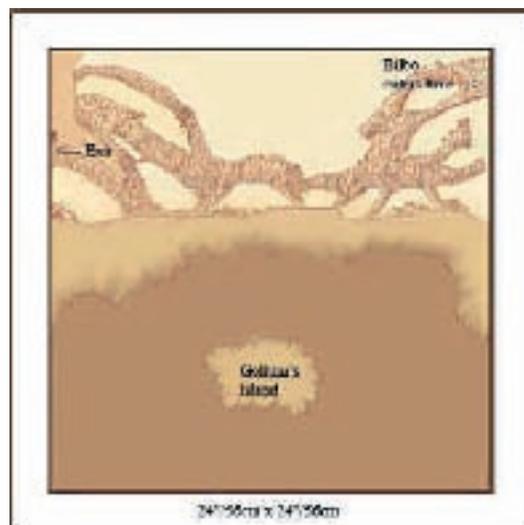
PARTICIPANTI

Il BENE consiste di Bilbo Baggins; equipaggiato con Pungolo e l'Unico Anello.

Il MALE consiste di Gollum e la sua zattera.

DISPOSIZIONE

Lo scenario è giocato su un tavolo di 24"/56cm per 24"/56cm e si svolge in un lago sotterraneo nelle profondità delle Montagne Nebbiose. Il Tavolo dovrebbe essere coperto di roccia e pietre per rappresentare l'interno della montagna. Dovrebbe avere tunnel, un lago ed un'isola.



POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del MALE piazza Gollum sulla sua isola al centro del tavolo. Io giocatore del BENE piazza Bilbo nell'angolo in alto a destra del tavolo, come mostrato nella mappa.

OBIETTIVI

Il BENE deve scappare dall'uscita mentre il MALE deve cercare di impedirlo.

REGOLE DELLO SCENARIO

Si assume che Bilbo abbia trovato l'anello ma non sappia che lo può rendere invisibile. Deve farsi strada verso la sponda del lago; mentre Gollum cercherà di raggiungerlo (si suppone che Gollum senta l'avvicinarsi di Bilbo). Gollum usa la sua zattera per attraversare dalla sua isola verso la sponda del lago. Nota: nessuna regola speciale è necessaria per la zattera; Gollum ha vissuto qui per secoli e sa come navigare il lago nella sua grotta.

La zattera ha lo stesso movimento di Gollum, 5"/12cm. Bilbo ha una penalità al movimento a causa del buio, si muove quindi di 3"/7cm. Il giocatore del BENE non può "chinarsi a raccogliere una pietra", è semplicemente troppo buio per vedere chiaramente l'obiettivo.

Gli obiettivi di questo scenario sono più da gioco di ruolo che basati sulla strategia. Ogni giocatore deve escogitare indovinelli che l'altro deve indovinare; quando un giocatore non dà la risposta giusta all'indovinello della parte avversa perde l'iniziativa per nella parte strategica del gioco..

Ogni giocatore, all'inizio del gioco, ha due minuti per comporre un indovinello da porre al suo avversario; se il giocatore non riesce a presentare un indovinello in tempo, perde il gioco degli indovinelli. Se l'indovinello è posto entro il tempo limite, l'avversario ha un minuto per rispondere. E' una buona idea utilizzare una clessidra per misurare il tempo.

Quando la parte strategica del gioco comincia, Bilbo potrebbe usare l'anello per fuggire, ma deve prima di tutto indossarlo "accidentalmente". Per fare ciò il giocatore del BENE tira 1D6 all'inizio della sua fase di movimento, con un 1 sul D6 Bilbo riesce a mettere l'anello; i punti Possanza ovviamente non possono essere usati per modificare il tiro di dado.

Gollum deve impedire a Bilbo di raggiungere l'uscita. Se il BENE è riuscito ad avere l'invisibilità, Gollum può ancora "sentire" Bilbo se tirando un D6 ottiene 5+. In questo caso Gollum "sente" l'odore di Bilbo e può muoversi nella sua direzione come se lo vedesse, è possibile usare la Possanza per modificare il tiro di dado. Tuttavia, se Gollum fallisce, deve muoversi verso l'uscita durante la sua fase di Movimento (questo perché sa che l'hobbit sta cercando di scappare con il suo "tesoro").

Se il giocatore del MALE sconfigge Bilbo, l'anello resta con Gollum e NON è permesso usarlo negli altri scenari, indipendentemente che si giochi in modalità campagna o meno.



Scenario Cinque - Fuga verso la Salvezza

DESCRIZIONE

Gandalf e la Compagnia di Thorin (ora senza Bilbo) corrono attraverso i corridoi nella montagna in cerca di una via di fuga dai maligni goblin che sono al loro inseguimento ...

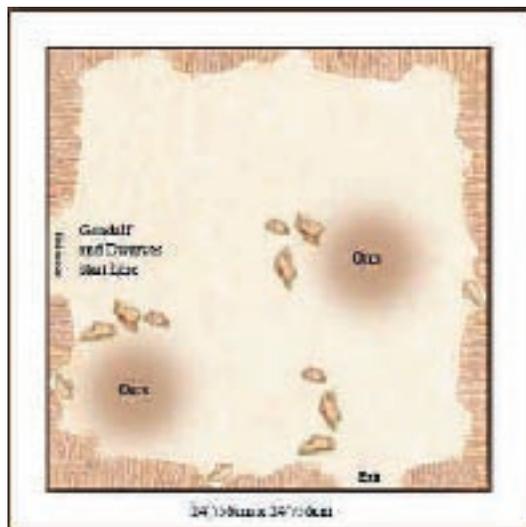
PARTECIPANTI

Il BENE consiste della Compagnia di Thorin e di Gandalf il Grigio. I 12 nani portano asce ad una mano, mentre Gandalf port ail suo Bordone del Potere e Glamdring e Thorin impugna Orcrist.

Il MALE consiste di 600 punti di goblin(se il Grande Goblin è sopravvissuto all'ultimo scenario può essere incluso nella forza).

DISPOSIZIONE

Questo scenario è giocato su un tavolo di 24"/56cm per 24"/56cm a si svolge all'interno delle Montagne Nebbiose. Il tavolo dovrebbe essere ricoperto con pietre e rocce a rappresentare l'interno della montagna.



POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del MALE dispone le sue unità dietro due pile di rocce come descritto nella mappa. Il giocatore del BENE piazza i suoi modelli all'ingresso del tavolo da gioco.

OBIETTIVI

IL BENE deve evitare la cattura di almeno 8 membri della compagnia incluso Gandalf e lasciare la mappa attraverso l'uscita oppure ridurre i goblin al 25% o meno del loro numero iniziale per vincere.

Il giocatore del MALE deve ricattare almeno 8 modelli del bene incluso Gandalf per vincere.

REGOLE ELLO SCENARIO

Durante questo scenario il giocatore del MALE non dovrebbe utilizzare alcun Capitano Goblin, ma se il Grande Goblin non è stato ucciso nello scenario "Il Grande Goblin" allora può essere utilizzato nella composizione della forza del male ed i suoi punti saranno dedotti dai 600 disponibili per la forza del male. La regola del 33% di archi/balestre viene applicata in questo scenario.

Scenario Sei - Fuori dalla padella bollente...

DESCRIZIONE

Bilbo Baggins si riunisce alla Compagnia di Thorin ed a Gandalf fuori dalle sale della Montagna. Si affrettano a lasciare le ombre della montagna e si avventurano nella notte, fuggendo dai loro inseguitori goblin e lupi. Quando i lupi li raggiungono, Gandalf li guida alla salvezza sugli alberi mentre i warg si avvicinano sempre più. Gwaihir e le grandi aquile arrivano, sollevano gli esausti viaggiatori e li portano con loro nella notte ...

PARTECIPANTI

Il BENE consiste della Compagnia di Thorin, Gandalf, Bilbo, Gwaihir and 5 grandi aquile. I nani sono equipaggiati con asce ad una mano mentre Gandalf impugna il suo Bordone e Glamdring, Thorin porta Orcrist e Bilbo impugna Pungolo e l'Anello (se ha vinto lo scenario 'Indovinelli nel Buio').

Il MALE è costituito dal Grigio Capitano, Il Grande Goblin (se è sopravvissuto ai precedenti scenari), 12 lupi e 15 goblin.

DISPOSIZIONE

Lo scenario si gioca su un tavolo di 48"/112cm per 48"/112cm e si svolge nelle zone selvagge fuori dalle Montagne Nebbiose. Il tavolo dovrebbe essere coperto di alberi con una grande radura contornata da alberi vicino alla parte nord del tavolo.

POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del MALE dispone i suoi Lupi lungo il bordo del tavolo. Tutti i Lupi devono essere a contatto di basetta tra loro e devono occupare una profondità di al massimo due file (6 unità per roga). I goblin entrano in gioco a partire dal 5 turno e sono piazzati sul bordo del tavolo come rinforzi; il Grande Goblin deve essere usato se è sopravvissuto ai precedenti scenari.

Il giocatore del BENE piazza i pezzi a non più di 8"/20cm dal centro del tavolo e dalla stessa parte dei Lupi del giocatore del male.

OBIETTIVI

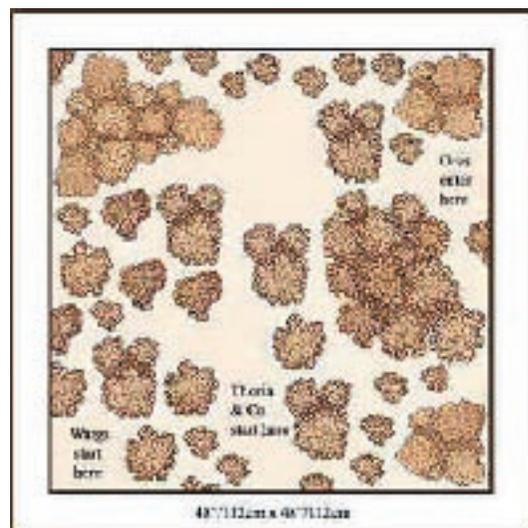
Il BENE per vincere deve evitare la cattura di almeno 8 Personaggi e deve essere tratto in salvo da Gwaihir e dalle aquile oppure ridurre al 25% o meno dei modelli iniziali le forze del MALE.

Il giocatore del MALE deve ricattare almeno 8 personaggi del bene per vincere.

REGOLE DELLO SCENARIO

I nani devono scalare gli alberi intorno alla radura per essere tratti in salvo da Gwaihir e dalle aquile al turno 10. Mentre sono sugli alberi i nani non hanno armi con le quali resistere, sebbene Gandalf abbia la regola speciale "pigne fiammeggianti" e queste possano essere usate contro i Lupi ed i Goblin.

Le "pigne fiammeggianti" colpiscono al 3+ a Fo 3, un modello colpito dalle pigne deve essere rimosso dal gioco. La regola del 33% di archi viene regolarmente applicata. Ogni volta che un goblin scaglia una freccia deve testare per vedere se la freccia colpisce l'albero o il suo bersaglio. Gandalf deve testare per la frapposizione solo se il modello bersaglio è oscurato da un albero diverso da quello su cui Gandalf è eventualmente salito.



Scenario Sette - La vendetta di Beorn

DESCRIPTION

Arrabbiato perchè goblin e lupi sono entrati nella sua terra in cerca della Compagnia di Thorin, Beorn parte nel mezzo della notte per affrontare e ammazzare il nemico. Richiama a sé i suoi Beorniani e insieme affrontano il male faccia a faccia...

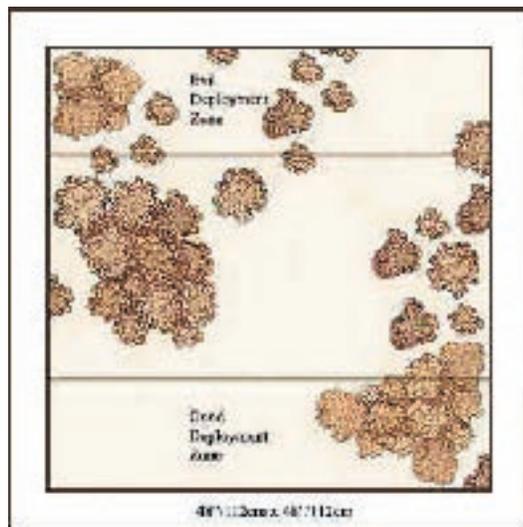
PARTECIPANTI

Il BENE è costituito da Beorn come Orso, 19 Beorniani con ascia e 9 Beorniani con ascia e arco (500 punti totali)

Il MALE è costituito dal Grigio Capitano, il Grande Goblin (se è sopravvissuto ai precedenti scenari), 20 lupi, 20 goblin arcieri, 15 goblins con lancia, 10 goblins con arma a due mani e 10 goblins con scudo. (500 punti)

DISPOSIZIONE

Questo scenario si gioca su un tavolo di 48"/112cm per 48"/112cm e si svolge nella regione selvaggia della vallata dell'Anduin vicino ai confini occidentali di Bosco Atro. Il tavolo dovrebbe essere coperto da dense macchie di alberi e colline.



POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del MALE dispone le sue unità ovunque nella Zona di Spiegamento del Male che è 12"/28 cm dal bordo Nord del tavolo. Mentre il giocatore del Bene dispone i suoi modelli nella Zona di Spiegamento del Bene che è a 12"/28 cm entro il bordo sud.

OBBIETTIVI

Questa è una classica battaglia campale. Il BENE deve ridurre l'armata del MALE al 25% o meno dei suoi modelli iniziali per vincere. Il giocatore del MALE deve raggiungere lo stesso obiettivo per vincere lo scenario.

REGOLE DELLO SCENARIO

Nessuna armata può avere più del 33% di modelli armati di arco. Se il Grande Goblin è ancora vivo a questo punto deve essere aggiunto all'armata del MALE senza superare i 500 punti totali.

Scenario otto – Ragni

DESCRIZIONE

Dopo una spaventosa notte passata nel Bosco Atro da solo durante la quale ha ucciso un ragno, Bilbo Baggins si avventura con rinnovata fiducia alla ricerca dei nani scomparsi nella notte.

Solo per ritrovarsi faccia a faccia con parecchi ragni giganti arrabbiati ed i nani prigionieri, impossibilitati a portargli aiuto...

PARTECIPANTI

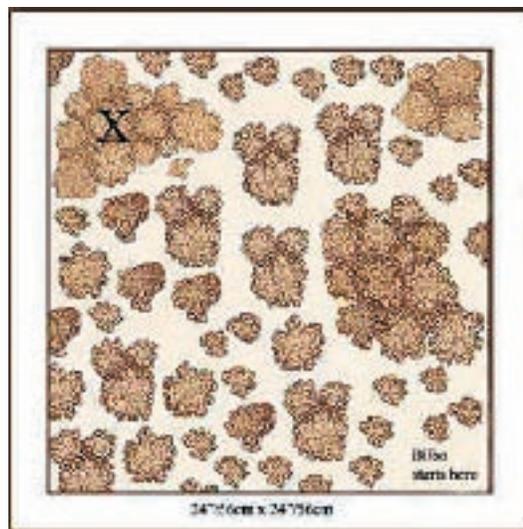
Il BENE consiste di Bilbo Baggins con Pungolo e l'Anello.

Il MALE consiste di Shelob e 2 Ragni Giganti di Bosco Atro.

DISPOSIZIONE

Lo scenario è giocato su un tavolo che misura 24"/56cm per 24"/56cm e si svolge nel profondo di Bosco Atro.

Il tavolo dovrebbe essere ricoperto di alberi molto fitti.



POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del MALE dispone i suoi ragni entro 6"/14cm dai nani catturati (che sono posizionati nella parte nord-ovest del tavolo). Il giocatore del BENE dispone Bilbo nell'angolo sud-est del tavolo.

OBIETTIVI

Il BENE deve riuscire a liberare almeno 6 nani oppure uccidere tutte le forze del MALE per vincere.. Il MALE vince se riesce a catturare Bilbo.

REGOLE DELLO SCENARIO

Se Bilbo si rende invisibile il giocatore del MALE può comunque tentare di scoprirlo: tira un D6 per ognuno dei suoi Ragni per vedere se è in grado di vedere le impronte di Bilbo. Con un 4+ il giocatore del MALE riesce a scoprirlo e quindi può muoversi verso di lui ed ingaggiarlo in combattimento, con 1, 2 o 3 i ragni devono invece allontanarsi da Bilbo verso il bordo del tavolo usando tutto il loro movimento. Se il giocatore del MALE non può muovere del movimento completo deve rimanere sul bordo del tavolo.

Per poter liberare un nano prigioniero, il giocatore del BENE deve arrampicarsi di 1"/2cm sull'albero su cui si trova il nano. Egli può liberare un nano alla volta e deve arrampicarsi ogni volta per poter liberare i nani che sono ancora prigionieri sullo stesso albero.

Il giocatore del MALE posizionerà i nani sugli alberi, non più di tre (3) per albero, all'inizio del gioco.

Scenario Nove - Acqua e Fuoco

DESCRIZIONE

Smaug, sapendo che la gente di Pontelagolungo è responsabile del furto della sua coppa, attacca la città. Devasta la città ed i suoi abitanti con il suo respiro fiammeggiante incendiando tutta la città. La gente di Pontelagolungo fugge ma un uomo dal volto deciso rimane ritto sul posto e avvisato da un tordo scaglia una freccia fortunata in segno di sfida verso la bestia ...

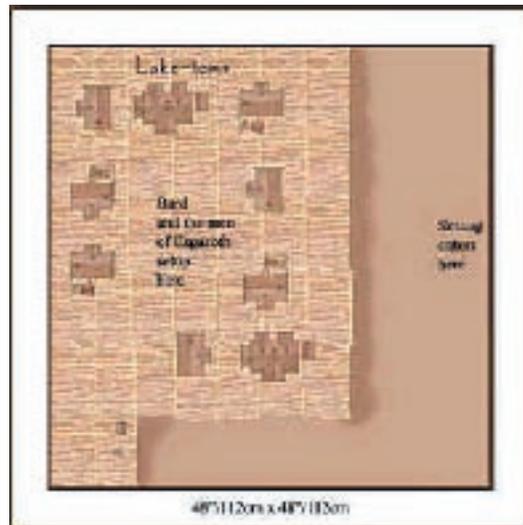
PARTICIPANTI

Il BENE consiste di Bard di Pontelagolungo e 20 Uomini di Esgaroth con archi.

Il MALE consiste di Smaug e del Sindaco di Pontelagolungo.

DISPOSIZIONE

Lo scenario è giocato su un tavolo che misura 48"/112cm per 48"/112cm e si svolge nelle strade di Pontelagolungo. Il tavolo deve rappresentare la città di Pontelagolungo edificata sopra le acque del lago, e nella città dovrebbero esserci molte case e palazzi.



POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del MALE dispone Smaug sul bordo est del tavolo e piazzerà il Sindaco di Pontelagolungo dopo che il giocatore del BENE ha piazzato tutti i suoi modelli.

Il giocatore del BENE dispone gli Uomini di Esgaroth e Bard al centro della città.

OBIETTIVI

Il giocatore del BENE deve uccidere Smaug per vincere. Il giocatore del MALE deve uccidere tutti i modelli del BENE.

REGOLE DELLO SCENARIO

La regola del 33% di archi non si applica a questo scenario. Tutti i modelli del BENE sono armati di arco. Il Sindaco di Pontelagolungo non può essere ucciso da alcun modello del BENE, ma può essere ucciso dal "fuoco amico" di Smaug.

Scenario 10 - La Battaglia dei Cinque Eserciti

DESCRIZIONE

Dáin Pièdiferro arriva ad aiutare il suo amico Thorin nella difesa della Montgna Solitaria e del tesoro che giace dentro Erebor dalla minaccia degli elfi e degli uomini di Dale. Quando infine giunge scopre che le ostilità tra l'alleanza di elfi e uomini e la Compagnia di Thorin sono aumentate e ordina ai suoi nani di ingaggiare battaglia con il nemico. Il combattimento non è ancora iniziato che una banda di Goblin e Mannari, guidata da Bolg e dal Capitano Grigio, avendo saputo del tesoro sotto la montagna si avvicina. I nani dei Colli Ferrosi velocemente si uniscono agli Elfi di Thranduil ed agli Uomini di Bard nel tentativo di arrestare l'armata del male che li ha circondati ...

PARTECIPANTI

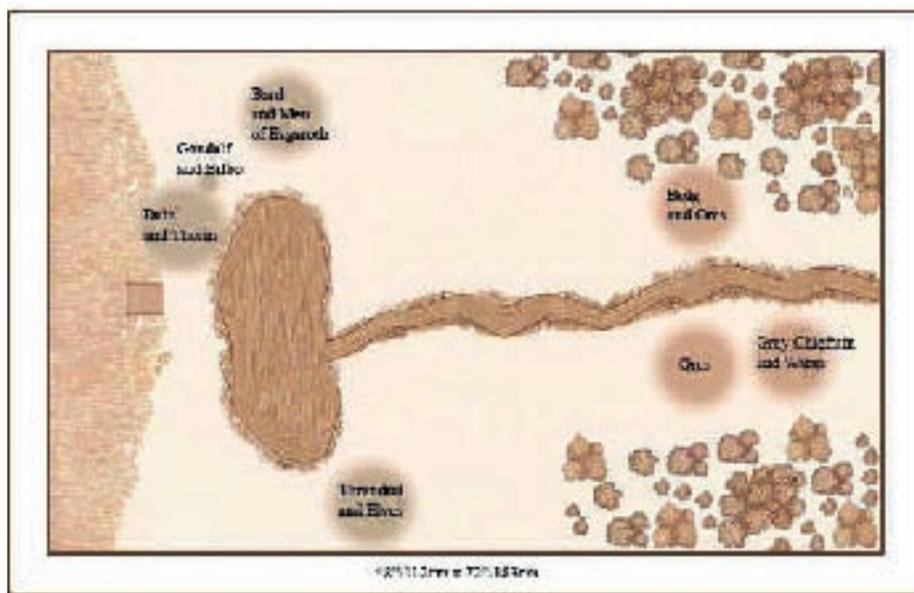
Il BENE consiste di Gandalf, Bilbo Baggins (con Cotta di Mithril e Pungolo), Thorin Scudodiquercia (con Archepietra e armatura), i 12 nani compagni di Thorin (con armatura), Beorn (come orso), Dáin Pièdiferro, Bard (in armatura), Thranduil (con Orcrist), 5 guardie di Durin, 10 guerrieri nani con arco, 20 guerrieri nani, 5 uomini di Esgaroth con Arco, 10 uomini di Esgaroth, 5 Taurdirim con lancia, 5 guerrieri di Bosco Atro con arco e mantello elfico, 5 guerrieri di Bosco Atro con lancia, 5 guerrieri di Bosco Atro con spada, e 5 Pony. Il giocatore del BENE riceve Gwaihir e 8 Grandi Aquile come rinforzi.

Il MALE inizia con Bolg (su warg), il Capitano Grigio, 10 capitani goblin (a piedi), 10 goblin con arco, 10 goblin on arco (su warg), 20 guerrieri goblin con lancia, 20 guerrieri goblin con arma a due mani, 20 guerrieri goblin con spada e scudo, 10 guerrieri goblin (su wargs), e 40 wargs.

Il giocatore del MALE riceve 2 capitani goblin (a piedi), 20 guerrieri goblin con lancia, 10 goblin con arco e and 20 guerrieri goblin con spada e scudo come rinforzi.

DISPOSIZIONE

Questo scenario si gioca su un tavolo di 48"/112cm per 72"/183cm e si svolge di fronte alla porta principale della Montagna Solitaria (Erebor). Il tavolo da gioco dovrebbe essere coperto di alberi nella parte est, mentre una montagna che rappresenta Erebor si erge ad ovest. Un lago ed un fiume dovrebbero essere disposti nel centro del tavolo come mostrato dalla mappa.



POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del MALE dispone le sue unità lungo il lato est del tavolo bordo su entrambe le rive del fiume come mostrato sulla mappa, mentre il giocatore del BENE dispone le sue unità vicino alla Montagna Solitaria come mostrato nella mappa.

OBIETTIVI

Sia il giocatore del MALE che quello del BENE devono ridurre la forza nemica sotto il 10% della dimensione iniziale. Questo rappresenta la loro volontà di ottenere o mantenere il tesoro sotto la montagna.

REGOLE DELLO SCENARIO

Questa è una battaglia campale.

A partire dall'11° turno cominciano ad arrivare i rinforzi del giocatore del MALE.

Per ogni turno il giocatore del MALE può disporre modelli per 100 punti fino a che tutti i rinforzi non sono arrivati (ed esempio, 100 punti al turno 11, 100 punti al turno 12 e così via).

I Rinforzi sono piazzati lungo qualsiasi bordo del tavolo.

All'inizio dell'11° turno giungono TUTTI i rinforzi del giocatore del BENE. Possono essere disposti solo sul lato nord-est del tavolo.





ATTACCO A DOL GULDUR

Nell'anno 1050 della Terza Era, una presenza malefica iniziò a manifestarsi nel sud della grande foresta conosciuta come Bosco Verde. Il male si espanse lentamente, rendendo la foresta buia e malsana; e presto creature malefiche vennero avvistate nella foresta che venne chiamata dagli elfi Taur e-Ndaedelos – Foresta della Grande Paura, o Bosco Atro dalla maggior parte della gente.

Il cuore dell'espansione del male era una collina fortificata nota come Dol Guldur, la Collina della Stregoneria, situata nella parte sudovest della foresta. Nei successive mille anni, il male si espanse finchè la foresta non divenne un posto ripugnante, buio e malsano. E così fù, tranne per la parte nord orientale della foresta, l'area che apparteneva a Thranduil.



Nell'anno 2063 TA Gandalf entrò in Dol Guldur in cerca del Negromante ma non trovò nulla. Ma nel 2460 Gandalf rientrò in Dol Guldur, e il suo potere malefico stava rapidamente aumentando e le sue fortificazioni rinforzate. Gandalf entrò ancora a Dol Guldur nell'anno 2850 TA. Trovò conferma che il Negromante altri non era che Sauron e riuscì appena a scappare la cattura.

Prima di essere scoperto, Gandalf esplorò le prigioni sotterranee di Dol Guldur e lì trovò Thrain II, padre di Thorin Scudodiquercia, che gli diede la Chiave di Erebor ed una mappa. Gandalf promise a Thrain morente di portare a Thorin gli oggetti affidatigli.

Nel 2941 TA I membri del Bianco Consiglio si riunirono per discutere della minaccia crescente nel Bosco Atro. Dopo molte discussioni e indecisioni da parte di Saruman, decisero di inviare un esercito per estirpare il male da Dol Guldur e rimuovere Sauron dai loro pensieri. Ma Sauron venuto a conoscenza dell'imminente attacco alla sua fortezza fuggì a Mordor, là si preparò a ricostruire Barad dûr.

Prima di partire, Sauron mise Khamûl, l'Easterling Nero, a capo di Dol Guldur e lì lo lasciò a mantenere l'illusione che il Negromante fosse ancora entro i confini di Bosco Atro. Questa mossa permise a Sauron di fuggire più facilmente a Mordor, perchè se si fosse battuto, debole com'era, sarebbe stato definitivamente sconfitto.

La battaglia con l'esercito del Bianco Consiglio fu breve, ma le forze di Khamûl raggiunsero il loro scopo prima che la fortezza capitolasse. Negli anni che seguirono Sauron inviò nuovamente il Nazgûl a Dol Guldur, e questa rimase in possesso dell'Oscuro Signore finchè non venne conquistata nella Terza Era durante la Guerra dell'Anello.

EROI DEL BENE



Galadriel (Maga Elfo)



Costo in Punti: Si trova nel Libro delle Regole

Possanza: 3

Volontà: 6 + 1 per turn

Fato: 3

Profilo: Si trova nel Libro delle Regole

Galadriel è una grande maga, potente e terrificante. Saggia oltre ogni cognizione mortale, i suoi poteri sono temuti dai popoli inferiori il suo reame è a loro precluso. Grazie ai poteri magici che le conferisce Narya – l'anello di Mithril di Adamant – Lothlórien è protetta dallo scorrere del tempo e dagli assalti delle forze del male

Equipaggiamento

Galadriel non ha l'opzione del suo Specchio. Essendo un oggetto fisso non lo avrà a Dol Guldur.

Porta una daga elfica (conta come un'arma ad una mano) e può indossare una armatura pesante elfica ad costo aggiuntivo in punti

Armatura pesante 10 punti.

Regole Speciali

Lignaggio dei Priminati. Vedere il Libro delle Regole.

Poteri Magici

Immobilizzazione. Gittata 12"/28cm. Tiro di dado: 2+

Comando. Gittata 12"/28cm. Tiro di dado: 4+

Luce magica accecante. Tiro di dado: 2+

•La spiegazione delle magie si trova a pagina 40 del Libro delle Regole





Elrond (Signore degli Elfi)



Costo in Punti: 115

Possanza: 3

Volontà: 4

Fato: 3

	M	Fo	D	A	Fe	C
Elrond	5/-	4	5	2	3	7

Elrond, Sire di Grangurrone, vive da centinaia di anni ed è il più importante saggio della Terra di Mezzo. Negli anni ha acquisito la capacità di prevedere il futuro ed è diventato un grande guaritore.

Equipaggiamento

Elrond porta una Spada Elfica.

Regole Speciali

Dono della Preveggenza. Se un eroe nemico entro 6"/14cm da Elrond effettua un'Azione Eroica, questi può compiere la stessa azione eroica senza usare alcun punto Possanza.

Rinnovamento. Gittata: Contatto di basetta. Tiro di dato: 3+. Elrond può restituire una ferita ad un solo modello amico per turno a contatto di basetta con lui.





Radagast il Bruno (Mago)



Costo in punti: Si trova nel Libro delle Regole

Possanza: 3

Volontà: 6+1 gratis per turno

Fato: 3

Radagast, che vive ai margini di Bosco Atrò, è membro dell'Ordine di Maghi a cui appartengono Gandalf e Saruman.. Meno propenso dei suoi compagni a mostrare i suoi poteri, Radagast è maestro di forme e colori e le sue capacità con i volatili e gli animali della Terra di Mezzi non hanno eguali. Sebbene Saruman derida le capacità di Radagast e non lo abbia mai considerato se non con disprezzo, Radagast è un devoto membro del Bianco Consiglio e Gandalf lo considera un valido alleato.

Equipaggiamento

Radagast porta il suo bordone e una daga (arma ad una mano). Può utilizzare entrambi per combattere – il suo bordone è considerato come arma a due mani.

Regole Speciali

Bordone del Potere. Il bordone di Radagast non è solo un simbolo della sua autorità ma anche un potente talismano. Per rappresentare questo potere Radagast può utilizzare 1 punto di Volontà per turno senza ridurre la sua scorta di punti Volontà.

Signore dei Volatili. Vedere il Libro delle Regole.

Tuttuno con la natura. Vedere il Libro delle Regole.

Poteri Magici

Aura Terrificante. Tiro di dado: 2+

Immobilizzazione. Gittata 12"/28cm. Tiro di dado: 3+

Rinnovamento. Gittata 12"/28cm. Tiro di dado: 3+

Spaventa Cavalcatura. Gittata 12"/28cm. Tiro di dado: 2+

Aura di Spavento. Tiro di dado: 5+



*La spiegazione delle Magie può essere trovata a pagina 40 del Libro delle Regole



Saruman il Saggio (Mago)



Costo in punti: 150

Possanza: 3

Volontà: 6+1 gratis per turno

Fato: 3

	M	Fo	D	A	Fe	C
Saruman	5/-	4	5	1	3	7

Saruman fu il primo dei cinque Istari ad entrare nella Terra di Mezzo. Chiamato anche il Mago Bianco era il più anziano ed il capo dell'ordine. Venne scelto da Aulë perchè era esperto nella dialettica e poteva persuadere chiunque a fare qualsiasi cosa. Durante i primi 1000 anni nella Terra di Mezzo viaggiò molto e principalmente a Est. Nondimeno egli tornò per la prima riunione del Bianco Consiglio e ne venne fatto capo. Fu in quel tempo che iniziò a studiare gli Anelli del Potere, ed il comportamento del Nemico. Beren, 19mo sovrintendente di Minas Tirith, gli diede le chiavi di Orthanc e da quel momento Saruman visse lì.

Nel TA 2941 TE convocò Il Bianco Consiglio su richiesta di Gandalf Il Grigioper discutere il problema di Bosco Ato. Sebbene Saruman temporeggiasse, Il Bianco Consiglio decise di affrontare il male ivi crescente dal momento che Gandalf pensava che Sauron fosse tornato e avesse fortificato Dol Guldur.

Regole Speciali

Bordone del Potere. Il bordone di Saruman non è solo un simbolo della sua autorità ma anche un potente talismano. Per rappresentare questo potere Saruman può utilizzare 1 punto di Volontà per turno senza ridurre la sua scorta di punti Volontà.

Voce di Comando. Vedere il libro delle regole.

Poteri Magici

Aura Terrificante. Tiro di dado: 2+

Immobilizzazione. Gittata 12"/28cm. Tiro di dado: 2+

Folata Magica. Gittata 12"/28cm. Tiro di dado: 5+

Comando Immediato. Gittata 12"/28cm. Tiro di dado: 3+

*La spiegazione delle Magie può essere trovata a pagina 40 del Libro delle Regole



Haldir di Lorien (Elfo)



Costo in Punti: 75

Possanza: 3

Volontà: 1

Fato: 2

	M	Fo	D	A	Fe	C
Haldir	6/3+	4	6	2	2	5

Uno dei capitani del reame boscoso di Lothlórien. Haldir era un guardiano dei confine settentrionali di Lothlórien. Aveva due fratelli; Rúmil and Orophin; loro tuttavia rimasero a Lothlórien quando Galadriel portò il suo esercito a Dol Guldur per cacciarne il Negromante.

Equipaggiamento

Haldir indossa un'armatura pesante elfica e porta una spada elfica ed un arco.

Per un costo aggiuntivo in punti può avere:

Mantello Elfico 10 punti

Regole Speciali

Tiratore Esperto. Vedere il Libro delle Regole



GUERRIERI DEL BENE



Guerriero Elfico (Elfo)

Costo in Punti: Si trova nel Libro delle Regole

Gli elfi di Rivendell e Lothlórien sono provetti con spade, lance ed archi, e combinano la loro abilità con il loro coraggio.

Equipaggiamento

Possono portare ad un costo aggiuntivo di punti:

Lancia Elfica 1 punto

Lama Elfica 1 punto

Arco Elfico 2 punti

Mantello Elfico 3 punti

Stendardo 35 punti



EROI DEL MALE



Khamûl (Nazgûl)



Costo in Punti: 130

Possanza: 2

Volontà: 14

Fato: 3

	Ma	Fo	D	A	Fe	C
Khamul	5/-	4	8	1	1	6

Uno dei Nazgûl o Spettri dell'Anello. Khamûl era un Re Easterling che è caduto sotto l'influenza di Sauron durante la Seconda Era del Sole quando gli venne dato uno dei nove anelli degli uomini mortali. Chiamato a volte l'Esterling Nero o l'Ombra dell'Est, tra i nove Khamûl era secondo solo al Re Stregone. Sembra che Khamûl sia stato il luogotenente di Sauron a Bosco Atro dal 1100 TE circa, Khamûl era il signore di Dol Guldur.

Equipaggiamento

Khamûl può portare una spada o una mazza senza alcun costo aggiuntivo. Se non viene schierato il Re Stregone, Khamûl può utilizzare una lama Morgul ad un costo aggiuntivo in punti:

Lama Morgul Blade 10 punti

Regole Speciali

Volontà. Vedere il Libro delle Regole.

Lama Morgul. Vedere il Libro delle Regole.

Terrore. Vedere il Libro delle Regole.

Poteri Magici

Mesmerismo. Gittata 12"/28cm. Tiro di dado: 3+

Obbligo. Range 12"/28cm. Tiro di dado: 4+

Prosciuga Coraggio. Range 12"/28cm. Tiro di dado: 2+

Esaurisci Volontà. Range 12"/28cm. Tiro di dado: 4+

Dardo Nero. Range 12"/28cm. Tiro di dado: 5+

*La spiegazione delle Magie può essere trovata a pagina 40 del Libro delle Regole



Iâ-Dae (Spettro) ©



Costo in Punti: 60

Possanza: 0

Volontà: 5

Fato: 0

	M	Fo	D	A	Fe	C
Iâ-Dae	3/-	2	7	1	2	6

Nel 2002 della Terza Era, quando Minas Ithil venne catturata dai Nazgûl, Renthor, una Guardia della Cittadella, cadde sotto l'influenza di uno dei Nove. Egli tradì i suoi compagni d'armi e morì per una ferita di freccia al collo.

Dopo la sua morte venne trasformato in Spettro, a perenne servizio dell'Oscuro Signore Sauron con il nome di Iâ-Dae.

Quando tutto fù sistemato a Minas Morgul (in precedenza Minas Ithil), Iâ-Dae andò a stabilirsi a Dol Guldur e servì sotto Khamûl come uno dei suoi luogotenenti.

Il suo nome tradotto dall'elfico significa "L'Ombra dell'Abisso".

Equioaggiamento

Iâ-Dae indossa un'armatura pesante di Gondor e porta una elegante Lama Elica.

Regole Speciali

Terrore. Vedere il Libro delle Regole.

Poteri Magici

Paralisi. Vedere il Libro delle Regole.





Athangerth (Wight) ©



Costo in Punti: 60

Possanza: 0

Volontà: 5

Fato: 0

	M	Fo	D	A	Fe	C
Athangerth	3/-	2	7	1	2	6

Una volta grande capitano del reame di Arnor, Athangerth, conosciuto dalla sua gente come Mardil combattè contro il Re Stregone nella difesa della sua città natale di Annúminas nell'anno 1404 TE. I soldati di Mardil combatterono valorosamente contro il nemico, ma vennero spinti indietro contro le rive del Lago Evendim senza spazio per la ritirata, le forze del Re Stregone trucidarono le rimanenti forze di Annúminas. Ferendo mortalmente Mardil, il Re Stregone maledì la sua anima soggiogandola per l'eternità.

Ciò che rimase dell'anima di Mardil venne tormentata e torturata senza fine. La sua reticenza a sottomettersi alla volontà dell'Oscuro Signore gli causò tremenda sofferenza ed angoscia ma non poté opporvisi.

Per i successivi 300 anni di questa "esistenza", l'influenza malefica del Re Stregone ruppe ciò che era rimasto di uno spirito amorevole e compassionevole causandone la dipartita e, sopraffatto dal male, sprofondandolo nell'ombra.

Venne chiamato Athangerth dagli elfi di Bosco Atro, che tradotto significa "Oltre la Morte".

Equipaggiamento

Athangerth indossa un'armatura pesante e porta una spada corta.

Regole Speciali

Terrore. Vedere il Libro delle Regole.

Poteri Magici

Paralisi. Vedere il Libro delle Regole.



Scenario - Il Sacco di Dol Guldur



DESCRIZIONE

Dopo aver lasciato la Compagnia di Thorin al limitare della Foresta di Bosco Atro, Gandalf tornò indietro a Granburrone dove era riunito Il Bianco Consiglio presieduto da Saruman. Discussero della minaccia crescente che dimorava a Dol Guldur e presero la decisione di raggiungerla con una schiera di elfi di Lothlórien e Granburrone per affrontarla.

Il Negromante (Sauron) sentì che c'era qualcosa che non andava e partì per Mordor prima dell'arrivo di Gandalf e dei membri del Bianco Consiglio con la loro forza. Khamûl, lasciato al comando delle forze di Dol Guldur, lasciò a Sauron il tempo necessario a farlo scappare a Barad dûr e mosse Guerra contro la schiera di elfi e maghi...

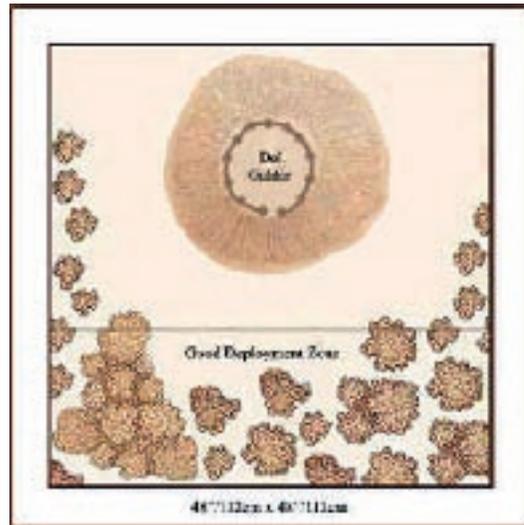
PARTICIPANTI

Il BENE è costituito da 2 eroi con nome: Elrond, Galadriel, Saruman, Radagast e Haldir. Il giocatore del BENE deve comporre un'armata di non più di 600 points dopo l'aggiunta di Gandalf.

Il MALE consiste di Khamûl, Athangerth, Iâ-Dae e 510 punti in goblins. Il giocatore del MALE può utilizzare i suoi 510 punti come preferisce aggiungendo anche dei capitani, se lo desidera.

DISPOSIZIONE

Questo scenario si gioca su un tavolo di 48"/112cm x 48"/112cm e si svolge nella foresta a sud di Dol Guldur. Il lato sud del tavolo dovrebbe essere coperto di alberi, mentre una grande collina dovrebbe coprire la parte nord. Le mura di Dol Guldur dovrebbero essere posti sopra la collina.



POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del MALE schiera le sue unità dietro le mura di Dol Guldur. Mentre il giocatore del BENE schiera nella foresta a sud a non più di 18"/42cm dal bordo sud del tavolo.

OBIETTIVI

Il giocatore del BENE deve scacciare Khamûl, Athangerth and Iâ-Dae e ridurre la forza del MALE a meno del 25% del suo numero iniziale per vincere lo scenario. Il giocatore del MALE deve ridurre la forza del bene sotto il 25% del suo numero iniziale per vincere; gli eroi del bene sono contati come perdite.

REGOLE DELLO SCENARIO

Questo scenario è sostanzialmente una battaglia campale in cui ogni fazione non ha più di 750 punti. L'unico obiettivo che deve essere raggiunto dal giocatore del BENE è di eliminare dal gioco Khamûl, Athangerth and Iâ-Dae ed essere sicuro di ridurre la forza del giocatore del MALE a meno del 25% del suo valore iniziale. Il Cancello di Dol Guldur dovrebbe essere aperto dal momento che non sono previste macchine d'assedio per distruggerlo. Si applica la regola del 33% di armi da tiro.

* Nota. A causa della mancanza di informazioni scritte su chi assaltò Dol Guldur, mi sono preso un pò di libertà con le liste degli eserciti e ho creto i due spettri di Dol Guldur, Athangerth e Iâ-Dae ed il loro background.



Sezione modellistica

Conversioni

ATTREZZI USATI

Seghetto da gioielliere
Tronchesine
Lime in metallo
Taglierino
Trapano a mano
Materia verde
Colla da modellismo



Beorn l'orso

Il primo è Beorn in forma di orso. Questa conversione necessita molta pazienza e che tu abbia lavorato in passato a conversioni da moderati a difficili. Ricorda di lavorare con calma; è un lavoro che richiede il suo tempo.

Fase Uno

Per iniziare devi pulire e preparare il modello dello Zar Boris di Kislev. Lava il modello con acqua tiepida e sapone e rimuovi le linee di fusione. Ti serviranno molte parti di questo modello, la testa dell'orso, le fauci, il lato sinistro e quello destro. Il resto può essere tenuto per qualunque cosa ti possa servire nel futuro (è una buona idea NON gettare via nulla; non si può mai sapere quando potresti averne bisogno).

Fase Due

Questa parte è quella che richiede più tempo e che dà la forma al progetto. Devi tagliare con cura le gambe dello Zar Boris e la sella da entrambi i lati del modello. Usa il seghetto per questo... Ho rotto due paia di tronchesine cercando di velocizzare il processo. Credimi, avrai bisogno di andare piano e di prenderti il tuo tempo. Se sei come me e ti ecciti mentre crei un nuovo modello, vorrai velocizzare il passaggio ma non farlo; prenditi delle pause.

Poi devi rimuovere le catene e i teschi da intorno al collo e al posteriore dell'orso... qui usa le pinze. Se puoi, cerca di recuperare i teschi in modo da poterli usare per un altro modello o diorama in futuro.



Fase Tre

Una volta che hai rimosso tutte le parti non necessarie dal modello, è il tempo di assemblare. Il metodo che trovo funzionare meglio è quello di prendere una piccola quantità di mastice da riempimento e di mischiarlo con la colla da modellismo per creare un legame più solido. Una volta assemblato, incolla il modello ad una basetta da cavalleria (40 mm), poi incomincia il lavoro di riempimento. Ricorda, non preoccuparti se il modello ora appare ineguale, la materia verde coprirà tutti gli errori che fai con le tronchesine e con il seghetto.

Fase Quattro

Ora sei pronto a scolpire la pelliccia. Ti serve una discreta quantità di mastice da modellismo (io preferisco quello di Ebob, ma qualunque buona marca va bene), i tuoi strumenti per scolpire e il taglierino. Lavoro di nuovo con calma e usa piccola quantità di materia verde. Per prima cosa dovrai riempire tutte le fessure nelle giunture. Lascia asciugare le parti su cui lavori prima di iniziare la seguente. Malediresti il giorno in cui hai messo il tuo dito su un pezzo di pelliccia ben scolpita.

Una volta che il tuo modello è asciutto, sei pronto a dargli una base di Chaos Black della Games Workshop per poi iniziare a dipingerlo.



Beorn l'uomo

Ok, adesso questa conversione è semplice, ma la parte da scolpire in questo modello è più difficile rispetto a quella del precedente. Di nuovo, non mi stancherò di sottolinearlo... lavorate con calma e per tappe.

Fase Uno

Come prima, lava il modello di Thurd il Barbaro in acqua tiepida e sapone per iniziare. Questa volta non c'è una fase di assemblaggio, solo lavoro di tronchesine e di scultura.

Rimuovi le parti più appuntite della testa di Thurd, lasciando solo un moncone su cui lavorare. La testa di Thurd è minuscola in modo da farlo sembrare una "testa di spillo" e tu dovrai mantenere intatta molta della vecchia testa e iniziare a scolpire da questa base.

Cosa trovo funzionale è "punteggiare" il moncone con la colla da modellismo e posizionarci sopra i pezzi di partenza di materia verde. Questo legherà il mastice al collo (moncone) e terrà la tua testa in posizione mentre lavori.

Ricorda; lascia asciugare il tuo lavoro prima di iniziare un'altra parte della faccia. Una volta che la faccia è completata puoi iniziare a lavorare sui capelli e sulla barba. Per istruzioni su come creare un volto visita questo sito web:

<http://www.ebobminiatures.com/sculpting/faces.htm>

Questo è il migliore esempio che possa offrire su come completare la scultura delle facce, e mi ha aiutato molto.



Bilbo Baggins

Ci sono numerose conversioni che ho fatto per Bilbo durante la creazione di questo supplemento. Per prima cosa ti serviranno numerosi modelli di Bilbo Baggins e tre di Frodo Baggins della Games Workshop. Due dei modelli di Frodo Baggins sono quelli della scatola La Compagnia dell'Anello; l'altro è quello del blister RdR con Samwise e Gollum. Uno dei Frodo della Compagnia è stato usato per creare molti differenti Bilbo durante il periodo nel quale abbiamo preparato questo supplemento e adesso vi spiegherò come. Rimuovete con attenzione lo zaino da uno dei modelli di Frodo della Compagnia; ti servirà anche la testa e Pungolo per l'altra conversione. L'altro Frodo della Compagnia è usato solo per Pungolo. Al Frodo RdR vanno solo rimosse la testa e la mano sinistra, verrà usato il corpo.

Bilbo modello uno

La prima immagine sotto mostra un Bilbo non finito con uno zaino. Questa conversione è molto semplice da fare. Prendi lo zaino rimosso da Frodo e incollalo alla schiena di Bilbo, poi elimina con attenzione il libro di Bilbo. Adesso l'unica azione di scultura è quella di modellare la mano dove si trovava il libro. Ho posizionato un bastone da passeggiata nella mano e poi il modello è finito.

Bilbo modello due

La seconda immagine mostra Bilbo a cavallo di un pony. Questa conversione necessita di una qual certa abilità per essere portata a termine; devi almeno aver già lavorato ad alcune conversioni abbastanza difficili nel passato prima di iniziare questa. Ora, quello che ho usato è un pony di Ebob Miniatures che ho dovuto segare un po' per rimuovere una buona parte degli zaini per creare lo spazio per un cavaliere. Il corpo di Bilbo viene dal modello di Pipino della scatola Barbalbero, Possente Ent della Games Workshop, e ovviamente la testa di Bilbo viene dal modello di Frodo che abbiamo usato per lo zaino. Per prima cosa rimuovere la gamba sinistra di Pipino così che si possa sedere nella concavità che avete scavato sul pony e poi incollare la gamba destra in posizione. In seguito incollare la testa sul corpo, e poi create un mantello con la materia verde.

Bilbo modello tre

Nella conversione numero tre vediamo il nuovo modello di Paladino Tuc della Games Workshop con la testa di Bilbo. Un semplice scambio di teste permette di ottenere questa conversione e adesso avete un Bilbo della Contea per accogliere Gandalf quando viene a reclutarlo per la missione di reclamare Erebor.

Bilbo modello quattro

Bilbo che impugna Pungolo è un'altra conversione facile. Nell'immagine numero quattro vediamo lo stesso tipo di conversione fatta per il primo modello di Bilbo (rimozione del libro e della mano sinistra). Poiché Frodo impugna Pungolo nella mano destra, lima ciò che resta della sua mano finché non ottieni qualcosa che sembri un'impugnatura convincente. Scolpisci una mano con la materia verde e il modello è completo. Ho preso un taglierino e rimosso un pezzo di metallo dal ginocchio sinistro di Bilbo per dare l'impressione che si sia strappato i pantaloni mentre si aggirava intorno alla caverna di Gollum.

Bilbo modello cinque

Per questa conversione prendete il corpo di Frodo RdR e usate un modello di Bilbo Baggins per la testa. Adesso ti servirà quella Pungolo in più da fargli impugnare. Scolpisci una mano intorno all'impugnatura della lama (usa la stessa tecnica descritta prima) ma non attaccare la mano al corpo finché non avrai finito con l'armatura.

In seguito prendi una piccola quantità di materia verde e inizia a scolpire l'armatura in mithril di Bilbo. Per dare l'impressione che sia fatta di anelli prendi la punta del taglierino e seguendo una serie di linee continua a "puntinare" la materia verde con il taglierino. Questo sembrerà divertente ma ti renderai conto che non sembra più tanto bello mentre lo fai... fidati, se prendi il tuo tempo e segui le linee otterrai un buon risultato quando la dipingerai. Non cercare di fare le linee perfettamente dritte... se saranno un minimo imprecise daranno l'aspetto che la cotta si pieghi con i vestiti sottostanti, come dovrebbe.

Ho deciso che l'immagine di Peter Jackson dell'armatura di Bilbo risaltasse sull'abbigliamento, ma ho pensato che nel film fosse troppo stretta indosso a Frodo supponendo che fosse un'armatura elfica, così la mia è un po' più larga addosso allo hobbit.



Balin

Questa conversione richiede mano ferma e molta pazienza. Prendi il modello del Re nano della Games Workshop mostrato sotto e rimuovi l'ascia. Ti serviranno le tronchesine, alcune lime in metallo, un trapano a mano e un taglierino molto affilato. Con attenzione elimina l'impugnatura tra le due mani finché non ottieni un'area liscia tra le due. Fatto questo prendi una piccola quantità di materia verde e copri l'armatura del Re per realizzare le sue vesti interne. Poi prendi una piccola pallina di materia verde e dai forma al cappuccio di Balin. Le asce vengono da un negozio locale di modellismo e su di loro non c'è il nome dei produttori; erano solo su un mucchio di oggetti in offerta. Prendi il trapano a mano (dopo che hai lasciato asciugare la parte scolpita) e fai un buco su entrambe le mani in modo da poter piazzare le asce nei buchi. Questo completa la conversione. Richiede tempo ma il lavoro di conversione è abbastanza semplice.



Elrond

Per questa conversione avrai bisogno dei modelli di Celeborn e di Elrond della Games Workshop. Ho usato anche un'elsa di una lama elfica che mi era rimasta da qualche conversione precedente. Come detto prima, non buttare via mai nulla... non si sa mai quando qualcosa possa tornare utile.

Ok, anche questa è una conversione abbastanza semplice. Scambia semplicemente le teste e riempi le fessure nei capelli con un po' di materia verde. Se decidi di dare ad Elrond la Lama Elfica incolla quest'ultima nella parte interna dei suoi indumenti per dare l'impressione che il resto del fodero sia coperto da essi.



Khamûl

Di nuovo una conversione semplice. Un semplice scambio di teste tra un Esterling ed uno Spettro dell'Anello della Games Workshop. Non c'è troppo lavoro di mastice da fare anche se tagli le teste con cura e precisione. Non c'è davvero molto da dire riguardo a questa conversione... come puoi vedere è molto facile da ottenere.



Scoprire

Bombur

Questa, come tutto il modellismo, è un'abilità che può essere veramente imparata solo attraverso prove ed errori. Bombur è stata la prima scultura che abbia mai creato, eccezion fatta per la modellazione occasionale di alcune chiome o barbe su modelli pre-esistenti che stavo cercando di modificare. Per essere veramente onesti ci sono voluti diversi mesi per completare la scultura ed essa è dovuta passare attraverso numerose revisioni prima che fossi soddisfatto del risultato. Fino ad oggi è ancora la sola scultura che abbia completato.

Una cosa che posso suggerire è quella di partire da un armatura di base. Ne puoi trovare di molto belle e poco costose su <http://www.ebobminiatures.com>. Questo ti renderà la vita decisamente più facile e potrai eliminare ciò che non ti piace senza danneggiare troppo le parti della scultura che ti piacciono.

Per ulteriori informazioni visita questo sito web,
<http://www.ebobminiatures.com/sculpting/sculpting.htm>



Stendardi



GOSLIN



IRON HILLS



MARKWORTH



LARE-TOWN



RIVERBELL



LOHITOKEN

Lista dei Modelli

Personaggio

Produttore

Modello attuale

Gandalf il Grigio	Games Workshop	Gandalf della Compagnia
Bilbo Baggins	Games Workshop	Bilbo Baggins
Thorin Scudodiquercia	Mithril Miniatures	Thorin Scudodiquercia M155
Balin	Games Workshop	Re Nano
Kili e Fili	Mithril Miniatures	Viaggiatori Nani M 306
Dwalin	Games Workshop	Arciere Nano
Gloin	Mithril Miniatures	Re Thrain M156
Oin	Mithril Miniatures	Gimli MC14
Dori	Games Workshop	Arciere Nano
Nori	Games Workshop	Arciere Nano
Ori	Mithril Miniatures	Gimli M127
Bifur	Mithril Miniatures	Thorin Scudodiquercia MC3
Bofur	Mithril Miniatures	Avventuriero Nano M163
Beorn (uomo)	Games Workshop	Thurd il Barbaro
Beorn (orso)	Games Workshop	Zar Boris di Kislev su orso
Bard di Esgaroth	Mithril Miniatures	Bard della Città sul Lago MC9
Thranduil	Mithril Miniatures	Il Re Elfico MC8
Dáin Piedediferro	Games Workshop	Dáin Piedediferro
Gwaihir	Games Workshop	Gwaihir
Uomo di Esgaroth	Mithril Miniatures	Faramir MC39
Taurdirim di Bosco Atrato	Games Workshop	Glorfindel
Guerriero di Bosco Atrato	Mithril Miniatures	Legolas MC14
Guardia d'Elite di Durin	Games Workshop	Guardia di Khazad
Guerriero Nano	Games Workshop	Guerriero Nano
Grandi Aquile	Games Workshop	Aquile Giganti di Warhammer
Beorniani	Games Workshop	Selvaggi del Dunland
Pony da Soma	Ebob Miniatures	Pony da Soma
Troll di Collina	Micro Art Studio	Grande Troll
Grande Goblin	Mithril Miniatures	Grande Goblin MC5
Gollum	Mithril Miniatures	Gollum MC1
Capobranco Grigio	Games Workshop	Warg di plastica
Borgomastro della Città sul Lago	Mithril Miniatures	Borgomastro della Città sul Lago M131
Smaug	Reaper Miniatures	Marthrangul
Bolg	Games Workshop	Golfimbul
Shelob	Games Workshop	Shelob
Capitano Goblin	Games Workshop	Orco della Catapulta di Mordor
Guerriero Goblin	Games Workshop	Orco di Mordor (metallo o plastica)
Esploratore Goblin	Games Workshop	Arciere Orco della Compagnia
Warg	Games Workshop	Warg di plastica
Ragni di Bosco Atrato	Games Workshop	Ragni Goblin della Foresta
Galadriel	Games Workshop	Galadriel
Elrond	Games Workshop	Conversione di Celeborn/Elrond
Radagast	Games Workshop	Sharky
Saruman	Games Workshop	Saruman di Orthanc
Haldir	Games Workshop	Haldir in armatura
Guerriero Elfo	Games Workshop	Elfi di Haldir in armatura
Khamûl	Games Workshop	Conversione di Nazgul/Esterling
Iâ-Dae	Games Workshop	Spettro dei Tumuli
Athangerth	Games Workshop	Spettro dei Tumuli

Elementi Scenici



Il consiglio di Samwise Gamgee:

Ora, posso anche essere alto un pollice ma ho aiutato il Sig. BilboOfTheWhiteTower a costruire alcuni stupendi elementi scenici per questa espansione. In questa sezione vi mostrerò una cosa o due al riguardo di questi progetti. Io non sono solo un modello, sono anche un costruttore di elementi scenici!

Con l'aiuto della mia fidata minia Samwise che è sempre lì ad aiutarmi con la scala, io...scusatemi, noi abbiamo costruito due elementi scenici per l'espansione Lo Hobbit.

La prima cosa è Casa Baggins e la seconda è Erebor - La montagna solitaria.. Spero che questa sezione vi possa aiutare nella loro costruzione.

Casa Baggins

Per creare Casa Baggins dovete avere qualche attitudine al modellismo. Non è un progetto difficile, piuttosto richiede tempo e per favore non pensate di cavarvela in una notte. L'intero processo mi ha impegnato per due settimane dall'inizio alla fine.

Ora, questo elemento scenico non sarà usato in questa espansione in nessuno scenario, ma ho pensato che la storia inizia e termina con Bilbo a casa propria, così quale progetto migliore per concludere che non la sua casa sotto la collina? Gli Hobbit sono la mia passione e con il rilascio dell'espansione della Games Workshop - Scouring of the Shire ho pensato che potesse essere piacevole unire questa espansione non ufficiale alla loro.

STRUMENTI USATI

Seghetto da gioielliere

Forbici

Plastica trasparente

Attrezzo per Scolpire

Coltello da modellismo

Trapano da modellismo

Supercolla

Colla vinilica

Morsa

Materia Verde



MATERIALI

Plasticard da Modellismo

Board

Polistirene da isolamento

Legno di Balsa

Rametti d'albero

Erbetta statica

Stucco

Pittura Nera

Cilindro di cartone

Cilindro di plastica

Fogliame compatto

Licheni

Spilli

Filo metallico sottile



Passo 1

Prima di tutto avete bisogno di un cilindro di cartone con un diametro interno di circa 2”/5cm per fare la cornice della porta esterna. Inizialmente volevo che questa parte sembrasse fatta di mattoni, come potete vedere dalla foto, così ho tagliato una piccola striscia dal foglio di Plastruct che aveva dei mattoni stampati sopra e l’ho incollata sul cilindro, più tardi ho deciso che la cornice esterna sarebbe stata di legno.



Passo 2

Usando un robusto pezzo di cartone ho incollato strisce di legno di balsa a mo di tavole di legno per fare la porta. Quindi, sopra la balsa, ho incollato un anello circolare ritagliato dal cilindro di 2”/5 cm di diametro a rappresentare la cornice interna della porta. Ritagliare quindi seguendo il profilo dell’anello di cartone e incollare la cornice esterna della porta.



Passo 3

Per le finestre avete bisogno del cilindro di plastica : tagliate degli anelli di circa mezzo pollice/1 cm di profondità. Prendete il vostro cartone e dipingete di nero una parte, quindi incollate un foglio di plastica trasparente sulla parte nera. Questo darà l’effetto della profondità della finestra. Ora incollate gli anelli di plastica su quello che sarà il “vetro”, e infine incollate piccole strisce di balsa per aggiungere la cornice della finestra.



Consiglio Modellistico di Sam #1

Per la plastica trasparente all’interno delle finestre, usate quella dei blister, funziona benissimo.

Passo 4

Adesso prendete il foglio di Plasticard che rappresenta l’intonaco e ritagliate la forma che volete abbia il fronte della vostra casa hobbit, mi sono preso delle libertà per l’aspetto che deve avere la mia Casa Baggins, siate creativi.



Tagliate un buco nel foglio che sia esattamente delle stesse dimensioni della cornice esterna della porta e incollatela all’interno per dare l’impressione che la porta sia rientrata nella collina. Fiancheggiate la porta con della balsa per rappresentare delle travi di supporto.

Alla sinistra della porta ho aggiunto un po’ del cartone dove ho incollato le finestre. Fate rientrare anche le finestre in modo tale che non sembrano appoggiate sul muro. Dipingetele come volete.



Consiglio Modellistico di Sam #2

Il modo più semplice di tagliare il plasticard è con un coltello da modellismo, ma siate prudenti e fatelo lentamente.

Passo 5

Prendete un pezzo sufficientemente grande di polistirene e iniziate a scolpire la collina. Lasciate la parte frontale del polistirene liscia ed arrotondate il resto dei bordi. Una volta che avete ottenuto la forma desiderata prendete un po' di pezzi di polistirene e incollateli sulla parte alta della struttura per dare un aspetto meno regolare alla terra. Questo tornerà utile più avanti quando piazzerete i camini e gli alberi.



Passo 6

Incollate la vostra 'collina' ad un altro pezzo di polistirolo con la colla vinilica per la fare la veranda frontale della vostra casa hobbit. Ho scelto un pezzo di polistirolo di colore diverso perché risaltava meglio nelle foto, ma potete usare quello che preferite. Una volta incollati insieme i due livelli ritagliate un po' di scalini e la rientranza in cui metterete il fronte casa con le finestre e la porta, verificate di aver ritagliato la giusta forma. Non incollate la parte frontale per il momento.



Passo 7

Dipingete la 'collina' del colore che preferite (il nero va benissimo) con una vernice acrilica e fatela asciugare. Questo renderà il terreno più naturale nel caso si creino con l'uso sottili aree scoperte.



Incollate la porta frontale al suo posto e ritagliate una tettoia dal cartoncino da applicare sopra la porta, una volta che la colla si è asciugata dipingete la tettoia con la stessa tonalità della cornice della porta.

Per applicare l'erbetta statica, diluite un pò di colla vinilica e stendetela su tutta la superficie dipinta del polistirene e cospargetela di erbetta statica. Premete lo strato di erbetta per circa 10 secondi. Ripetete l'operazione finché tutto l'elemento scenico è ricoperto di erbetta statica.

Passo 8

Adesso prendete la la vostra collina ricoperta di erba statica e piazzatela sulla base. Stendete un pò di stucco a partire dalla porta giù per gli scalini intagliati in precedenza. Usate il plasticard che assomiglia a pietra grezza ed incollatelo sugli scalini e sulla veranda. Dipingete come desiderate.

Prendete ancora un po' di rimasugli di polistirene avanzati dalla lavorazione della collina e incollateli sui bordi della vostra collina. Questo renderà meglio l'effetto della pendenza. Ora terminate di ricoprire di erbetta statica il vostro modello.



Consiglio Modellistico di Sam #3

Non siate troppo preoccupati se il vostro modello sembra troppo a gradini. Una volta posizionati arbusti e un pò di decorazioni da giardino sembrerà molto più arrotondato. Per cui non cercate di essere troppo perfetti mentre scolpite la forma della collina.

Passo 9

Per creare una strada sterrata realistica mischiate 60/40 di colla vinilica e acqua con una quantità uguale di stucco. Ora stendete uno strato di colla vinilica dove volete che passi la strada e stendetevi sopra il composto preparato in precedenza. Potete anche fare i solchi dei carri se volete incollando due piccole monete su un bastoncino di circa 2"/5cm e facendolo rotolare sul tracciato.



Consiglio Modellistico di Sam #4

Chiedete sempre a vostra moglie prima di usare le sue ciotole ed i suoi cucchiari per creare il composto. Rosie ha voluto la mia testa quando ha scoperto cosa avevo fatto.

Passo 10

Creare il camino è un procedimento abbastanza semplice. Prendete un pezzo spesso di balsa, ritagliate parecchie strisce finché il pezzo non ha le dimensioni desiderate. Il camino può essere di qualsiasi dimensione e non sentitevi obbligati a fare qualcosa di simile al mio.

Una volta che la balsa è stata tagliata e incollata in un blocco unico, tagliate una piccola striscia dal Plasticard a 'mattoni' che avete precedentemente usato per la porta e avvolgetelo attorno alla balsa almeno due volte. Questo vi garantisce che una volta asciugata la colla questo possa raggrinzire.

Infine una semplice puntina da disegno viene usata per realizzare il comignolo. Questa deve essere assolutamente una puntina blu, nessun altro colore può andare. Sto scherzando...



Passo 11

Ora siamo pronti per distribuire la vegetazione sul nostro modello. Prendendo a modello le immagini del film ho deciso che solo erbetta statica non avrebbe dato il giusto "spessore" al modello così ho usato un po' di licheni di vari colori. Questo penso che abbia dato al modello un aspetto rigoglioso.



Normalmente non uso licheni perché ha la tendenza ad avere un leggero odore ed il suo aspetto non mi piace particolarmente, ma in questo caso ho cambiato rapidamente la mia idea perché ha dato vita al modello.



Consiglio Modellistico di Sam #5

Quando cercate di disporre il lichene utilizzate la colla vinilica. La supercolla non è adatta per incollarlo.

Passo 12

Per creare l'albero piantato sopra la casa di Bilbo ho usato l'armatura di un albero della Woodland Scenic. I rami erano già fatti dalla Woodland Scenic.

Ho ingrandito il tronco dell'albero con della materia verde per dargli un aspetto più naturale. Quindi ho dipinto di nero l'armatura e lumeggiato con vari toni di marrone finché non ho raggiunto un colore che mi soddisfacesse.



I rami sono stati incollati all'armatura con della colla da modellismo; vi permette di lavorare più velocemente ed efficacemente.



Consiglio Modellistico di Sam #6

Cercate di incollare tra loro le foglie dei rami mentre incollate questi ultimi al tronco, renderà più solida l'intera struttura.

Passo 13

Qui cominciamo ad aggiungere dettagli al progetto.

La casetta degli uccellini è stata fatta con un ramo della Woodland Scenic a cui ho tolto le foglie. La casetta è stata scolpita con material verde..

Tutti I cespugli sono prodotti dalla Woodland Scenic. Ho utilizzato alberelli già pronti molto piccolo su entrambi I lati della porta in modo tale che I cespugli non fossero giusto incollati sull'erbetta statica e ciò ha dato l'aspetto di un piccolo tronco. I cespugli più piccoli a fianco della casetta degli uccellini sono piccoli pezzi di fogliame.



La veranda e le scale di pietra sono state ricavate da plasticard ed incollate e stuccate. Sono state dipinte di nero e di vari toni di grigio.

Per creare I fiori del giardino ho usato una tecnica trovata nel supplemento Scouring of the Shire della Games Workshop. Prendete dei piccoli spilli e dipingete le capocchie di diversi colori, i 'gambi' sono stati poi dipinti di verde scuro.



L'idea per la siepe è stata presa anche lei dal supplemento Scouring of the Shire. Ho usato la balsa per creare il cancello, mentre ho usato spiedini di legno per i pali della siepe e del filo metallico sottile per realizzare la siepe di vimini. Usate un vecchio pennello e stendete un po' di colla vinilica diluita per essere certi che la pittura poi aderisca ai fili.

Sotto gli alberi ho piazzato una panchina ed un tavolo che ho acquistato da Ebob's Miniatures (<http://www.ebobminiatures.com/>), così come il barile di Ebob's che ho posto vicino alla tavola con scritto 'Vecchio Tobia' su un lato.



Passo 14

Alcuni tocchi finali al modello includono alcune foglie autunnali che sono state sparse sulla strada e sugli scalini. Una piccola panchina è stata aggiunta nel giardino e svariati rametti e bastoncini sono stati sparsi sul terreno per dare un'idea di "forestale"



La montagna solitaria

Questo progetto è molto meno complesso del precedente, ma ha comunque richiesto una certa quantità di tempo. L'intero progetto può essere completato in meno di tre giorni senza particolari problemi.

Questo elemento scenico può essere utilizzato nello scenario La Battaglia dei Cinque Eserciti.

Strumenti usati

Seghetto da gioielliere

Forbici

Attrezzo per Scolpire

Vecchio panno

Coltello da modellismo

Trapano da modellismo

Colla

Graffette metalliche

Aspirapolvere

Guanti di gomma



Materiali

Polistirolo (meglio Polistirene) da isolamento

Pittura bianca

Pittura Nera

Materia Verde

Schiuma isolante

Rovine del Ritorno del Re

Elementi scenici vari

Due nani in metallo



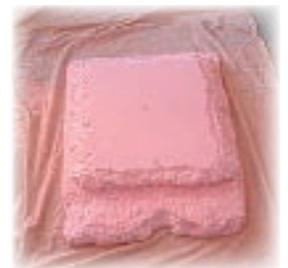
Passo 1

Per iniziare il progetto decidete prima di tutto l'altezza e la larghezza che desiderate per la vostra montagna. Tagliate il vostro polistirene in pezzi di dimensioni sempre più piccole finché non raggiungete l'altezza desiderata. Io ho scelto una forma rettangolare per la base perché devo metterla su un tavolo da gioco rettangolare, ma volendo potete tagliare i pezzi in forma più o meno ovale per farla sembrare meno una scatola.



Passo 2

Adesso usate il vostro aspirapolvere per aiutarvi a modellare i fianchi della montagna in un pendio. Prima fare ciò usate le graffette metalliche, opportunamente raddrizzate ed infilate nei vari strati, per tenere insieme i pezzi mentre lavorate; in questo modo sarete sicuri che il pendio non presenti discontinuità mentre lavorate ed il modello cresce in altezza.



Passo 3

Per creare la camera interna che conterrà il vostro modello di Smaug, prendete i due pezzi più grandi della base, metteteli su un vecchio panno e legateli insieme usando la schiuma isolante: spruzzate la schiuma intorno ai bordi della montagna. Questo renderà stabile la montagna evitandovi di incollarli insieme. Lasciate una piccola area scoperta nella zona corrispondente all'ingresso.



Consiglio Modellistico di Sam #7

Chiedete sempre a vostra moglie se il vecchio panno che volete usare è veramente un vecchio panno, potreste avere grandi problemi perchè la schiuma isolante non si staccherà da qualsiasi cosa fatta di tessuto...MAI.

Passo 4

Per costruire la parte alta della montagna prendete le graffette metalliche che avete usato per tenere insieme la montagna mentre la stavate modellando e infilatele nel polistirolo dal basso verso l'alto. Questo vi permette di mantenere la forma della montagna mentre lavorate con la Schiuma Isolante per costruirne la parte alta.



Passo 5

Una volta che la schiuma isolante è asciutta (potrebbe richiedere qualche ora) tagliate il vano della porta e rimuovete quella porzione di polistirolo cosicché sia più facile rimuovere l'interno della montagna.

Quando avete la forma desiderata intagliate nel polistirolo la sala principale della montagna, piazzate due graffette metalliche nello spazio vuoto dove avete creato l'ingresso e sollevate. L'intera sezione centrale si potrà rimuovere più velocemente in questo modo.



Passo 6

La sezione alta della montagna sarà un pochino più difficile da rimuovere. Intagliate la forma desiderata e tagliate via un angolo, quindi sollevatene fuori il resto. Ripetete gli stessi passi finchè non avete raggiunto la cima della montagna.



Passo 7

Dipingete entrambe le sezioni (superiore ed inferiore) con la pittura nera. Una volta asciutta disponete le decorazioni interne (Rovine del Ritorno del Re e qualsiasi cosa riteniate necessaria ed utile all'interno della sala. Ho usato due nani di metallo troppo grandi per essere usati come miniature de Il Signore degli Anelli e ne ho fatto due statue).



Passo 8

Per il tocco finale mischiate la pittura bianca e nera per ottenere un grigio scuro; applicatela a pennello asciutto su tutto il modello e continuate ad aggiungere bianco per schiarire la pittura grigia ad ogni successiva passata. Il cucuzzolo della Montagna Solitaria deve essere dipinto di bianco quasi puro a rendere l'effetto di una cima innevata.



Le ricchezze di Erebor



La ricchezza di Erebor non si trovava solo nelle ricchezze che Smaug aveva ammassato, ma si trovava nel metallo raro che giaceva sepolto sotto la montagna nella forma di “Argento Vero” o Mithril.



Riepilogo dei Profili

Personaggi	Movimento	M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
Bilbo	4"/10cm	3/3+	2	2	1	2	6	1	2	3
Thorin	5"/12cm	6/4+	4	5	3	3	6	3	2	1
Balin	5"/12cm	6/4+	4	5	2	2	6	2	2	2
Kili e Fili	5"/12cm	5/4+	4	5	2	2	6	2	1	1
Bombur	5"/12cm	5/4+	4	5	2	2	5	1	1	2
I Nani	5"/12cm	5/4+	4	5	2	2	5	1	1	2
Beorn (uomo)	6"/14cm	6/-	5	5	3	3	6	3	3	3
Beorn (orso)	8"/20cm	8/-	6	7	3	3	6	3	3	3
Bard	6"/14cm	5/3+	4	4	2	2	5	3	2	3
Uomini	6"/14cm	3/4+	3	4	1	1	3			
Pony	8"/18cm	0	3	5	0	1	3			
Guardie di Durin	5"/12cm	4/-	4	7	1	1	4			
Eagle	12"/28cm	7/-	5	8	1	3	5			
Beornings	6"/14cm	4/4+	4	6	1	1	5			
Troll di Collina	6"/14cm	6/5+	6	7	3	3	3			
Grande Goblin	6"/14cm	4/-	4	5	2	2	3	3	1	1
Gollum	5"/12cm	3/-	2	2	1	2	3	2	1	2
Capitano Grigio	10"/24cm	4/-	4	5	2	3	5	2	0	3
Il Sindaco	6"/14cm	2/-	3	3	0	1	3	0	0	0
Smaug	12"/28cm	8/4+	8	9	4	10	5	1	10	0
Bolg	6"/14cm	5/-	4	6	3	3	5	3	3	3
Shelob	10"/24cm	7/-	7	7	1	6	4	0	6	0
Capitano Goblin	6"/14cm	4/5+	4	5	2	2	3	2	1	1
Goblin	6"/14cm	3/5+	3	4	1	1	2			
Scout Goblin	6"/14cm	3/4+	3	4	1	1	2			
Warg	10"/24cm	4/-	4	4	1	1	2			
Spiders	10"/24cm	5/-	5	6	1	1	2			
Elrond	6"/14cm	5/-	4	5	2	3	7	3	4	3
Haldir	6"/14cm	6/3+	4	6	2	2	5	3	1	2
Khamul	6"/14cm	5/-	4	8	1	1	6	2	14	2
Iâ-Dae	6"/14cm	3/-	2	7	1	1	6	0	5	0
Athangerth	6"/14cm	3/-	2	7	1	1	6	0	5	0

RINGRAZIAMENTI

Un ringraziamento speciale a mia moglie, Lisa, che ha letto e riletto questo supplemento per assicurarne la leggibilità e per avermi lasciato spendere tutto il denaro richiesto da questo progetto...meno la fotocamera digitale da 8 MegaPixel che io desideravo così tanto; oh bene, magari per il prossimo supplemento.

REDATTO DA

David Terian

GRAFICA

John Blanche

Ivan Cavini

Audry Corman

John Howe

Alan Lee

Angelo Montanini

David Terian

E altri non nominati

CONVERSIONI, PITTURA E ELEMENTI SCENICI

David Terian

FOTOGRAFIA

David Terian

EDITO DA

Jerry Harper

Lisa Terian

TRADUZIONE ITALIANA a cura de "Il Sito dell'Anello":

*Francesco "ElvenKnight" Zotti, Valerio "Barahir" Sabatini, Daniele "Imrahil" Lico,
Alessandro "Akh-Ra" Manilii, Levio "ZioNicola" Matera.*

Grazie alla gente di:

<http://www.thepalantir.org/>

<http://www.ebobminiatures.com/>

<http://www.mithril.ie/>

<http://us.games-workshop.com/default.htm>

<http://www.reapermini.com/>

<http://www.microartstudio.com/>

<http://www.sitodellanello.altervista.org>

Un ringraziamento va a Krahl di <http://www.thepalantir.org/> per aver pubblicato questo supplemento perché la comunità potesse divertirsene, e per averlo letto con attenzione.

Grazie Jerry, il tempo che hai dedicato a questo supplemento è stato molto apprezzato!

Ringraziamenti anche a Tobold Hornblower per la revisione del supplemento e per il suo continuo incoraggiamento Mark, il tuo ottimismo ed i consigli sono stati molto utili.



© 2005 Iâ-Dae e Athangerth sono proprietà intellettuale di David Terian e non possono essere riprodotti in altri lavori senza il suo consenso scritto.



GANDALF CONDUCE LA COMPAGNIA
NELL'AVVENTURA DI EREBOR



GWAIIR SALVA LA COMPAGNIA DI
THORIN DAI WARG



BEORN DA IL BENVENUTO A CASA SUA
AI VIAGGIATORI

BILBO BAGGINS SALVA BALIN E
I NANI

