



# I COMPAGNI

UN'AVVENTURA NELLA TERRA DI MEZZO

PARTE 1 - MALE NELL'ERIADOR



# I COMPAGNI – MALE NELL'ERIADOR

## SOMMARIO

Prefazione	3	Parte Tre – Gran Burrone	21
Parte Uno- I Warg nelle terre di Brea	4	Kalatri	22
Barney Pickthorn	5	Urúviel	23
Tolman di Brea	6	Aneron	24
Elthor	7	Sorandilun	26
Hador	8	Parte Quattro – Il viaggio verso Nord	27
Robert Thistlewool	9	Scenario Cinque – Hithaeglrir	28
Scenario Uno – Caccia ai Warg	10	Scenario Sei – Spiriti nella notte	29
Scenario Due – Attacco Notturmo	12	Scenario Sette – Stragglers	31
Parte Due – Messaggio per il signore degli Elfi	13	Parte Cinque - Carn Dûm	32
James 'Rugginoso' Banks	15	Scenario Otto –Dentro Carn Dûm	34
Foradan	16	Parte Sei – Iseguitore nell'Oscurità	36
Scenario Tre – Le grotte dei Troll	17	Gargantuil	37
Morthauring	19	Scenario Nove – L'attacco di Gargantuil	38
Scenario Quattro – Incontro a sorpresa	20		

## CREDITS

<b>Editore</b>	hithero
<b>Storia</b>	Drashkurz, Geo Galad, Radagast, hithero, Chief 2
<b>Personaggi</b>	Elfwine of the Mark, MoriaDrummer, Viggo89, Spiney Norman, Chief 2, paulrobbo, Drashkurz, Nolofinwe, Geo Galad, Radagast, Sorandilun
<b>Scenari</b>	hithero, Bilbo baggy-bum, Chief 2, MoriaDrummer, Stevet, Dante, findalf
<b>Artwork</b>	Grimatt, MoriaDrummer, Humbug, Legolas 88, Elessar The Great
<b>Traduzione</b>	<b>A cura del Sito dell'Anello. Si ringrazia per la collaborazione :</b> Alessandro "Barahir" Sabatini, Francesco "ElvenKnight" Zotti, Daniele "Imrahil" Lico, LithiumJ, Alessandro "Akh-Ra" Manilii, Levio "ZioNicola" Matera, Luca "Mephys" Bissacco, Christian "Melkor77" Uccellatore



## PREFAZIONE

Mentre i nove Compagni dell'Anello vivono la loro avventura, accade lo stesso per molti altri individui della Terra di Mezzo. Le storie raccontate e cantate da tutti non includono i loro nomi, ma i loro atti non saranno mai dimenticati.

Questa trilogia, scritta da volontari del sito The Last Alliance, descrive un altro gruppo di Compagni che esegue il compito, affidato loro da Gandalf, di avvertire le genti delle terre ad est delle Montagne Nebbiose dell'incombente oscurità e della guerra che essa porterà, e di combattere il male che il potere di Sauron sta risvegliando nel nord.

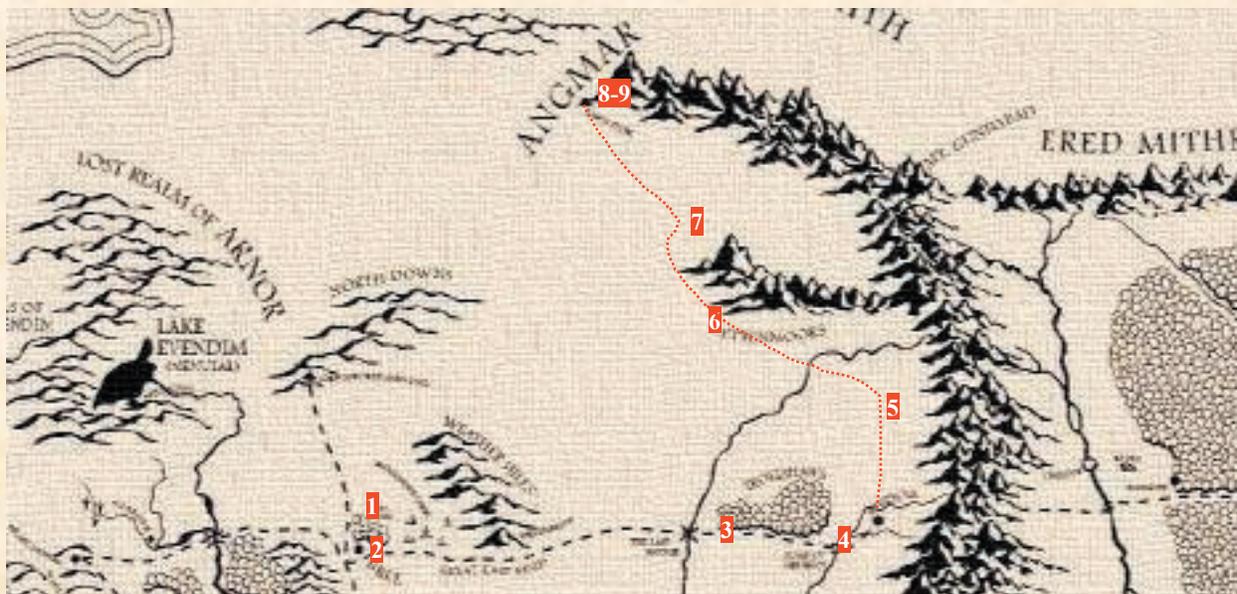
Grazie a questo supplemento conoscerete nuovi personaggi, alcuni dei quali grandi quanto i membri della Compagnia dell'Anello ed probabilmente i più improbabili eroi che si possano incontrare, che intraprendono una gran ricerca. All'interno di questo primo tomo è raccontato il viaggio di questa compagnia da Brea a Granburrone e quindi al nord, fino all'antica fortezza di Carn Dûm, mentre più avanti nella trilogia saranno incluse alcune battaglie più grandi, mentre i Compagni sono coinvolti nella Guerra dell'Anello – guerra nelle Colline Ferrose e nel grande Assedio d'Erebor – tutto interamente accompagnato dai profili dei personaggi della storia, dagli scenari per giocare il loro viaggio e da consigli e suggerimenti di modellismo e pittura dei partecipanti di questa grande avventura. Noi di The Last Alliance, speriamo che vi divertiate nel giocare le avventure dei Compagni e vi auguriamo buona fortuna! Possa il risultato dei vostri dadi essere sempre un sei!

## GIOCARE L'AVVENTURA

Ci sono due modi per giocare l'avventura. Il primo consiste nel giocare ogni scenario singolarmente, usando i personaggi indicati nella sua descrizione. Il secondo modo consiste nel giocare gli scenari come parte di una campagna, in tal caso gli eroi affronteranno lo scenario successivo con le ferite loro rimaste e in caso di morte questi potrà essere sostituito con un altro eroe.

Se un personaggio termina uno scenario senza punti Ferita, il giocatore tira 1D6 per ogni punto Fato iniziale dell'eroe. Per ogni risultato di 4+ l'eroe recupererà una ferita e reintegrerà tutti i suoi punti Possanza, Volontà e Fato. Se quindi un personaggio in tal modo sopravvive, inizia lo scenario successivo in piena salute con i punti Possanza, Volontà e Fato totalmente reintegrati ed il numero di ferite che è riuscito a recuperare.

Se un eroe dovesse morire può essere sostituito da uno degli eroi indicato alla fine dello scenario stesso.



### Parte 1 – I Warg nelle terre di Brea

La gente che viaggiava al di fuori dei cancelli dei quattro villaggi delle terre di Brea aveva iniziato a scomparire. Quando alcune squadre di ricerca andarono a cercarli tutto ciò che trovarono furono solo alcuni resti sbranati e dilaniati con incredibile ferocia. Dopo una sfortunata ricerca soltanto una persona ritornò gravemente ferita ed in punto di morte; prima di soccombere, disse al guardiano del cancello di Brea, "là fuori ci sono centinaia di Warg, centinaia... non avevamo alcuna possibilità".

Il guardiano decise che l'unica soluzione possibile al problema fosse di dare la caccia ai Warg e annientarli, e così fu fissata una cospicua taglia: venti penny d'argento per ogni pelle di Warg riportata a Brea.

Ma tale era il timore che circondava i wargs che poca gente accettò la proposta. Soltanto alcuni uomini erano coraggiosi o attaccati al denaro abbastanza: Tolman, un esperto spadaccino alla ricerca d'avventura; Robert Thistlewool, guidato dal coraggio e dal desiderio di dare sicurezza alle genti di Brea; Fred Pickthorn il guardiano del cancello di Brea, accompagnato da suo figlio Barney, che non era riuscito a dissuadere; e una coppia di uomini la cui motivazione per la ricerca era più materiale. Così si approvvigionarono dei rifornimenti e delle armi e s'incamminarono nel Bosco Cet, il luogo dell'ultima scorreria dei Warg, alla ricerca delle loro prede.

Durante il giorno incontrarono piccoli gruppi di Warg di cui si sbarazzarono con facilità. Ma appena dopo il calar della notte, i cacciatori furono attaccati da un gran branco di quelle bestie sbucato dalle ombre del crepuscolo.

Non era passato tanto tempo dall'inizio del combattimento fra gli uomini di Brea ed i grandi lupi, che gli Eroi sentirono il rumore di frecce che sibilavano nell'aria e si piantavano nella carne degli animali. Sebbene l'oscurità impedisse loro di vederne l'origine, questo suono li rincuorò e combatterono con maggiore accanimento. Nel momento in cui il capo dei Warg fu ucciso dalla lama di Tolman, le poche bestie restanti si diedero alla fuga e, improvvisamente, una fiamma fu accesa tra gli alberi ad alcuni metri di distanza. Mentre questa si avvicinava, illuminò i corpi ormai esangui dei due cacciatori improvvisati e del povero Fred Pickthorn, e la luce cadde sul viso dagli occhi grigi di chi reggeva la torcia.

"Mi sono separato dal gruppo di Raminghi con cui ero. Reco notizie importanti per l'uomo conosciuto come Grampasso, a Brea. Potete aiutarmi ad arrivarci?" chiese il ramingo. Dopo una veloce consultazione, gli uomini di Brea restanti acconsentirono ed il Dúnadan si unì a loro nel viaggio di ritorno a Brea che iniziò il mattino dopo. Ognuno di loro portava molte pelli di Warg sulla schiena e, vedendo che Barney era rimasto sconvolto dalla morte del padre, Robert disse a Tolman che si sarebbe preso cura di lui.

Subito dopo aver lasciato il Bosco Cet, sentirono un o strano freddo nell'aria di mezzogiorno. Immediatamente il Ramingo sibilò loro di acquattarsi e nascondersi. Nel momento in cui gli uomini obbedirono, tuffandosi a terra, tutto ciò che poterono vedere fu un cavaliere solitario, vestito di nero, stagliarsi contro la cresta di un affioramento. Tolman bisbigliò al Ramingo, "Chi è quello?".

Con una voce bassa, senza scomporsi il Dúnadan rispose: "E' una creatura dell'est, inviata qui per ritrovare qualcosa che è stata persa molti anni fa. Devo dirlo a Grampasso, lui di sicuro saprà che cosa fare". Il nero cavaliere si allontanò sparendo dalla vista e il Ramingo annuì col capo per indicare loro che era ora possibile proseguire il viaggio. Ma dopo quell'incontro parlarono pochissimo fino a che non tornarono a Brea, dove riceverono la taglia per le pelli dei Warg ed un benvenuto sospettoso - nessuno era contento di vedere un altro Ramingo tra loro.

## BARNEY PICKTHORN (Ragazzo di Brea)

by Elfwine of the Mark

*Ancora nel fiore degli anni, il giovane Barney Pickthorn, della cittadina di Brea sui fianchi occidentali delle Colline Vento, ha vissuto la sua infanzia come tutti gli altri bambini. Giocando nelle vie con gli altri, facendo furberie e con una particolare abilità nel rubare le mele ai fruttivendoli. La sua vita era normale, ma lui sognava l'avventura. Non era mai stato oltre i confini della piccola cittadina di Brea, tranne nei frutteti in cui andava a rubare dagli alberi, o nei campi del frumento dove giocava a nascondino.*

*Mai contento del solito vecchio giocare dentro Brea, supplicava il padre che lo portasse con sé a caccia di lupi nelle terre intorno alla cittadina. E riceveva sempre lo stesso rifiuto: "Sei troppo giovane" oppure "Forse quando sarai più grande". Avrebbe dovuto aspettare fintantoché non fosse stato in grado di impugnare un arco per colpire le immonde creature.*

*Ma Barney non era uno che rispettava le regole. Era spesso sorpreso a rubare mele o pane, e avendone ormai abbastanza delle lamentele di suo padre che voleva che lui stesse tranquillo, sgattaiolò fuori dalla cittadina quando questi andò un'altra volta a caccia. E poté provare di essere di aiuto. Sebbene redarguito da suo padre per avergli disobbedito ed essere scappato di nascosto, fu l'unico a notare un branco di Warg che nessun altro del gruppo aveva visto. Da allora gli fu permesso di andare a caccia con il padre, con buona pace dei suoi amici bloccati a Brea.*

### Barney Pickthorn

Valore in Punti: 10

	M	Fo	D	A	Fe	C	Possanza:	0
Barney	2/4+	2	3	1	1	3	Volontà:	0
							Fato:	1

### Equipaggiamento

Barney non è un guerriero in ogni senso, le sue sole battaglie sono state quelle intraprese con i bullettini locali, la sua unica pratica di tiro è stata quella di lanciare le pietre alle volpi nei cespugli, pratica in cui però era diventato molto bravo. Le sue sole armi sono i pugnali, che contano come un pugnale.

### Regole Speciali

**Tira le pietre.** Per tale regola vedere il profilo di Frodo nel libro ufficiale delle regole.

**Un Occhio Acuto.** Con il suo occhio acuto Barney osserva attentamente i dintorni e la via percorsa degli avventurieri scoprendo cose altrimenti ignorate dai suoi compagni.

Questa vista acuta permette una sola volta ogni turno ad un modello del Bene munito di un arco (di qualsiasi tipo) che si trovi ad un massimo di 6"/14cm da Barney, di ritirare UN solo dado per colpire durante la fase di tiro. Per poter utilizzare questa abilità, Barney deve poter vedere sia chi tira che il suo obiettivo.

**Gambe Corte.** Barney, essendo un ragazzo, non può correre veloce quanto un adulto, per cui il suo movimento è solo di 5"/12cm .



## TOLMAN DI BREA (Uomo)

by MoriaDrummer

*Tolman ha passato molto del suo tempo nelle locande di Brea, città in cui viveva. Non aveva una reale occupazione; piuttosto viveva intrattenendo gli avventori dietro compenso. Tolman era un buon attore ed era bravo con una spada; bravo...tanto bravo da poter tirare in aria una mela e dividerla in una mezza dozzina di parti prima ancora che questa atterrasse sul tavolo del suo pubblico. Molto spesso cercava avventurieri dall'aspetto duro ed esperto e li sfidava ad un finto combattimento in cui si prendeva gioco di loro tagliandogli i bottoni della giubba, disarmandoli e lasciandoli così indifesi, ma non si era mai arrischiato di fare questo gioco con uomini conosciuti come ottimi combattenti quali Grampasso ed i Raminghi. Tolman non credeva di poter combattere seriamente perché, sebbene fosse alto, non era così robusto e credeva di essere un codardo. D'altro canto, il suo talento lo rese molto noto a Brea, e gli permise di guadagnarsi da vivere. La sua speranza era di riuscire a risparmiare abbastanza denaro da poter sposare l'amore della sua vita, Berylla Merlliot. Conosceva Berylla da anni, ma sapeva che sebbene lei lo amasse, non poteva sposare un poveraccio. Tolman aveva risparmiato abbastanza denaro da comprare una grande casa giusto fuori Brea quando le sue speranze vennero frantumate dal fidanzamento di Berylla con un ricco della città. Tolman rimase shockato. Con il passare del tempo trovava sempre più difficile vivere a Brea, così partì. Se ne andò in cerca di qualcosa che desse significato alla sua vita, prese con sé la sua spada preferita, un'armatura di pelle vinta ad un avventuriero e tutto quello che riuscì a mettere nel proprio zaino da viaggio.*

### Tolman di Brea

Valore in Punti: 40

	<b>M</b>	<b>Fo</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>Fe</b>	<b>C</b>	<b>Possanza: 2</b>
<b>Tolman</b>	5/4+	3	5	2*	1	3	<b>Volontà: 1</b>
							<b>Fato: 2</b>

### Equipaggiamento

Tolman porta la sua spada (arma bianca), e indossa un'armatura di pelle.

### Regole Speciali

**Codardia:** Tolman deve superare un test di coraggio per caricare qualsiasi nemico che abbia una Maestria uguale o superiore alla sua

**Schernire:** Se Tolman non è coinvolto in un combattimento all'inizio della fase di combattimento, può cercare di schernire qualsiasi modello nemico entro 6"/14cm, anche se già coinvolti in un combattimento. Il nemico deve effettuare un test di coraggio. Se lo fallisce sarà obbligato a caricare Tolman. La fase di combattimento viene poi risolta normalmente.

**\*Giochi di Spada:** Per indicare l'abilità di Tolman con la spada, egli può decidere di usare una di queste tre regole speciali durante la fase di combattimento.

**Tormenta di colpi:** Tolman è uno spadaccino molto veloce e può far saettare i propri colpi in un impenetrabile muro di acciaio. Per rappresentare ciò, Tolman può scegliere di tirare quattro dadi per determinare che vince il combattimento, ma, in caso di vittoria può tirare solo un dado per ferire.

**Colpo Preciso:** Combattendo duramente oppure contro un avversario con armatura, Tolman è capace di colpire i punti deboli dell'avversario. Per rappresentare ciò, se Tolman vince il combattimento, può decidere di colpire l'avversario con un unico tiro di dado ottenendo 4+, indipendentemente dal valore di Difesa del suo avversario e passando automaticamente tutti i test di fraposizione.

**Sgambetto:** A Tolman piace far capire agli avversari che sono sconfitti, e se si presenta l'occasione usa la sua spada per mandarli a gambe all'aria per mostrare loro che non hanno alcuna possibilità contro di lui. Per rappresentare questa caratteristica, se Tolman vince un combattimento, può scegliere di scaraventare a terra il suo avversario invece che di ferirlo. Tira un dado per ogni attacco, se il risultato è superiore alla Forza del suo avversario, allora il modello è scaraventato a terra. Questo attacco non è applicabile ai modelli con una basetta più grande di quella di Tolman.



## ELTHOR (Uomo)

by Viggo89

*La madre di Elthor era una donna di Brea e suo padre un Ramingo Dunedain, che però non conobbe veramente perché lui li abbandonò alla sua nascita.*

*Nei primissimi anni della sua vita, Elthor crebbe in un piccolo villaggio sui confini orientali dei Colli di Vespro Scuro chiamato Caron, ma all'età di 4 anni un gruppo di orchi attaccò senza preavviso durante la notte. Elthor si svegliò e non trovando sua madre si nascose sotto il letto quando alcuni orchi entrarono nella sua stanza e iniziarono a saccheggiare tutte le sue cose.*

*Una compagnia di Raminghi di passaggio corse senza esitazione in aiuto dei popolani ed uno di loro entrò nella casa di Elthor e uccise tutti gli orchi che la stavano raziando. L'alto Ramingo stava uscendo per aiutare altri quando sentì un lieve piagnucolio, guardò sotto il letto e vide Elthor. Capendo che il bambino era l'unico sopravvissuto, il Ramingo lo prese in braccio e lo portò in salvo dalle fiamme che stavano ormai avvolgendo la casa.. Uscendo dalla casa con il Ramingo Elthor vide sua madre giacere morta sul pavimento. Il Ramingo lo mise per terra e gli disse "Io sono Halbarad dei Raminghi Dúnedain, sono qui per aiutarti".*

*Non ci volle molto perché terminasse il combattimento e gli abitanti sopravvissuti ringraziarono i Raminghi. Elthor si guardò in giro alla ricerca di qualcuno che conoscesse ma tutto ciò che vide erano corpi ovunque. E così, con sua madre morta e avendo perso quel poco che aveva, Elthor chiese ad Halbarad se potesse portarlo con lui dal momento che non gli era rimasto null'altro che una casa distrutta ed un cadavere. Halbarad accettò e disse che Elthor poteva essere addestrato come un Ramingo per poter aiutare i bisognosi – e così fu. Elthor passò molti anni con i Raminghi del Nord e divenne lui stesso un Ramingo molto in gamba. Dopo molti anni Elthor scoprì che suo padre una volta era un Ramingo e chiese il permesso ad Halbarad di andare a vedere se sarebbe riuscito a trovarlo nel posto in cui era stato visto l'ultima volta, Brea...*

### Elthor

**Valore in Punti: 80**

	<b>M</b>	<b>Fo</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>Fe</b>	<b>C</b>	<b>Possanza:</b>	<b>2</b>
Elthor	5/3+	4	5	2	2	5	<b>Volontà:</b>	<b>2</b>
							<b>Fato:</b>	<b>3</b>

### Equipaggiamento

Elthor porta un arco lungo ed una spada.  
Ad un costo in punti aggiuntivo, Elthor può essere equipaggiato con:

<i>Lancia</i>	1 pt
<i>Cavallo</i>	10 pts

### Regole Speciali

**Tiratore Esperto:** Elthor può tirare due volte nella fase di tiro.

**Mantello Dúnedain:** Il mantello dei Dúnedain è di un fine tessuto che imita i colori naturali della terra. Il mantello di Elthor ha gli stessi effetti di un Mantello Elfico a patto di rimanere immobili durante la fase di movimento e non tirare durante quella di tiro.



by Legolas88

## HADOR, GUARDIANO DELLA CONTEA (Elfo)

by Spiney Norman

*I Raminghi del Nord collaborano da molto tempo con gli Elfi di Gran Burrone, insieme ai Gemelli, figli di Elrond, hanno portato a termine con successo molte missioni. Giovane elfo, con i suoi 150 anni di età, Hador è un Guerriero Elfo che vive a Granburrone e spesso accompagna i Raminghi.*

*Hador ha una vista eccellente ed è in grado di avvistare i movimenti delle truppe nemiche a miglia di distanza. Hador è stato addestrato a Bosco Ato ed è della stirpe degli Elfi Silvani. I suoi genitori furono portati nelle segrete di Dol Goldur e da allora non li rivide più. Hador ora vive con lo scopo di combattere la malvagità degli orchi ovunque questa si presenti. Ha attraversato le Montagne Nebbiose e conosce molto bene gran parte della Terra di Mezzo. E' un discreto arciere anche se non può rivaleggiare con l'abilità di grandi arcieri quali Legolas.*

*Hador è uno dei tanti Esploratori Elfi che Elrond ha inviato a guardia della Contea e delle zone circostanti dato che è attraversata dalla strada che conduce ai Porti Grigi, e tale strada deve essere mantenuta sicura ad ogni costo perché è l'ultima via che permette agli Eldar di attraversare il mare.*

### Hador

**Valore in Punti: 30**

	<b>M</b>	<b>Fo</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>Fe</b>	<b>C</b>	<b>Possanza: 1</b>
<b>Hador</b>	6/3+	4	5	1	1	5	<b>Volontà: 1</b>
							<b>Fato: 1</b>



### Equipaggiamento

Hador porta con se una elegante Spada Elfica ed Arco Elfico, indossa inoltre un'Armatura leggera ed un Mantello Elfico.

### Regole Speciali

**Vista da Elfo** – La vista acuta di Hador spesso avvista i nemici con largo anticipo permettendo ai Compagni l'iniziativa in battaglia. Hador può usare i suoi punti Possanza per modificare il tiro di dado che determina chi abbia l'iniziativa.

## ROBERT THISTLEWOOL (Uomo)

by Cheif 2

*Giovanotto proveniente dalla città di Combe, Robert sentiva che il suo posto non era nelle tranquille strade della cittadina natale ad occuparsi degli affari del padre. Passava lunghe notti nella taverna ad ascoltare le meravigliose storie che i viandanti raccontavano delle loro molte avventure nel grande mondo e immaginava di unirsi un giorno ai suoi eroi in una delle loro molteplici avventure.*

*Accadde però che l'avventura venisse da lui quando suo padre, Richard, venne ucciso da un servitore del Male mentre tornava a casa a Brea. Con la vendetta nel cuore e un fuoco lampeggiante negli occhi prese gli attrezzi del padre e si forgiò una letale spada fondendo nell'arma tutta la sua rabbia. Disse addio alla madre ed alle tre sorelle e andò, bramoso di vendetta, sulle tracce dell'assassino.*

*Dopo aver seguito le tracce per molti giorni, trovò infine la sua preda nelle cupe strade di Staddle e tra le ombre delle case di uomini e hobbit l'oscura creatura. Da quel momento la fiamma dell'avventura arse nel suo petto e lui non fu più capace di tornare alla tranquillità della sua casa natale, e scelse la vita solitaria del viaggiatore. Sono passati anni da quella buia notte e Robert è stato testimone di molte cose sia belle che terribili. Ma ora una nuova sfida lo attende, e lui ne percorrerà la strada a grandi passi ancora una volta...*

### Robert Thistlewool

**Valore in Punti: 45**

	<b>M</b>	<b>Fo</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>Fe</b>	<b>C</b>	
<b>Robert</b>	4/4+	4	5	2	2	4	<b>Possanza: 2</b> <b>Volontà: 1</b> <b>Fato: 1</b>

### Equipaggiamento

Robert indossa un'armatura leggera e porta una spada lunga, che può decidere di impugnare a una o due mani durante la singola fase di combattimento.

Ad un costo aggiuntivo in punti, Robert può essere equipaggiato con:

<i>Arco</i>	5 pts
<i>Cavallo</i>	10 pts

### Regole Speciali

**Ardore giovanile:** Sebbene appaia invecchiato agli occhi degli uomini, nel suo cuore brucia ancora il fuoco della giovinezza, e questo rende Robert soggetto al coraggio ed alla stoltezza. Tutte le volte che è presente entro la distanza di carica un modello del male che non sia già impegnato in combattimento, effettua un test di Coraggio. Se Robert lo fallisce allora deve cercare di caricare (per poter caricare le creature che provocano Terrore deve superare il relativo test di Coraggio) il modello nemico più vicino.



## SCENARIO UNO – CACCIA AI WARG

by hithero

*Una pecora, del bestiame e addirittura alcune persone si sono smarrite – non proprio smarrite, ma prese e divorate da un malvagio branco di warg. Per l'aumento del numero degli attacchi, una taglia di venti penny d'argento è stata offerta per ogni pelliccia di warg riportata a Brea. Una squadra di vagabondi ed eroi del luogo, ognuno coi propri motivi personali, si è riunita per liberare la zona dalla minaccia dei warg, ma hanno fatto il passo più lungo della gamba imbattendosi nel covo dei warg...*

### Partecipanti

Dal lato del Bene ci sono Robert Thistlewool (Pelocardo), Tolman di Brea, Barney Pickthorn (Cavaspina), Elthor, Fred Pickthorn (usa un cavaliere di Rohan con arco) e 3 Uomini di Brea (usa i Furfanti con arco).

Dal lato del Male ci sono 1 Capo Warg e 18 Warg.

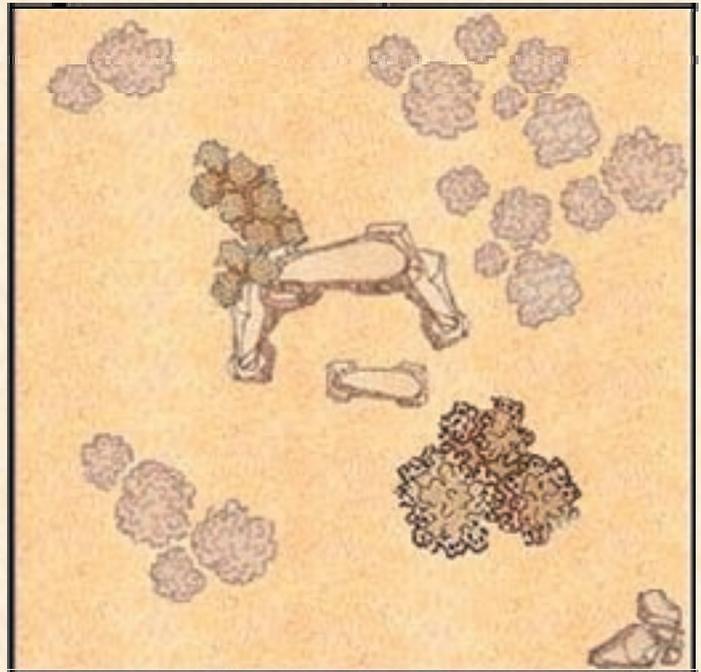
### Disposizione

La partita è giocata su un tavolo 48"/112cm x 48"/112cm allestito quanto più possibile come la figura dello scenario, specialmente il legname, gli alberi, i cespugli. Al centro del tavolo c'è il covo dei warg.

### Posizioni Iniziali

Il giocatore del Male colloca 5 warg sentinella sparsi nel tavolo non più vicini di 12"/28cm l'uno dall'altro o dal covo. Colloca una guardia warg a contatto con l'entrata del covo, che è considerata essere entro 6"/14cm dal suo interno.

Il giocatore del Bene piazza tutti i suoi modelli, eccetto Elthor, lungo un bordo qualsiasi del tavolo



### Obiettivi

Le forze del Bene cercheranno di prendere la pelliccia dei warg e vinceranno se riusciranno ad uccidere 8 warg e Barney sopravvive alla battaglia.

Il lato del Male vincerà se non si verificano queste condizioni ed uccidono 4 modelli del Bene. Qualsiasi altro risultato è considerato pareggio.

## I COMPAGNI – MALE NELL'ERIADOR

### REGOLE SPECIALI

**Sentinelle.** Le sentinelle si muovono durante la Fase di Movimento del Male, ma il giocatore che ha l'iniziativa tira un dado per ogni sentinella warg, uno alla volta fino a che l'allerta non è suonata:

- 1 Il warg è distratto, non può muovere o scorgere altri modelli
- 2-5 Il warg può essere mosso dal giocatore con l'iniziativa per il punteggio di un tiro in pollici (quindi 1=1"=2cm; 2=2"=5cm; 3=3"=8cm; 4=4"=10cm; 5=5"=12cm; 6=6"=14cm)
- 6 Il giocatore del Male può muovere il warg di 6"/14cm

**La scoperta.** Le sentinelle e la guardia warg suoneranno l'allerta alla fine di un turno quando per uno dei due:

- 1 Un warg è colpito ma non ucciso
- 2 Un modello del Bene si trova entro 6"/14cm di distanza da un warg
- 3 Un modello del Bene si trova entro 12"/28cm di distanza da un warg senza nessuna copertura interposta.
- 4 Il warg guardiano è ucciso

Una volta che il lato del Bene è stato scoperto le sentinelle e i guardiani ritornano al movimento normale, inoltre alla fine della Fase di Movimento del giocatore del Male 1D6 warg (fino al massimo consentito) usciranno dal covo seguendo le normali regole per i rinforzi. Possono carica come se si stessero scagliando fuori ferocemente dal covo.

**Elthor.** Il Ranger non è collocato sul tavolo dall'inizio, ma può arrivare durante la battaglia. Dal quarto turno in poi si tira un dado durante la Fase di Iniziativa. Se il punteggio è 4+ Elthor arriverà da un qualunque bordo del tavolo opposto al bordo da cui è partita la squadra di caccia. Può muovere e tirare ma non può caricare durante il turno stesso in cui arriva.

**Reclutamento Campagna.** Un Ranger del Nord



## SCENARIO DUE – ATTACCO NOTTURNO

by Bilbo Baggy-bum

*Dopo un giorno di faticoso viaggio, i Compagni allestiscono un accampamento per la notte- e nel frattempo subiscono un attacco dai warg. Non essendo inizialmente preparati, questo attacco a sorpresa prende alla sprovvista i compagni. Questo scontro potrebbe andare a finire con l'essere l'ultimo per i Compagni!*

### Partecipanti

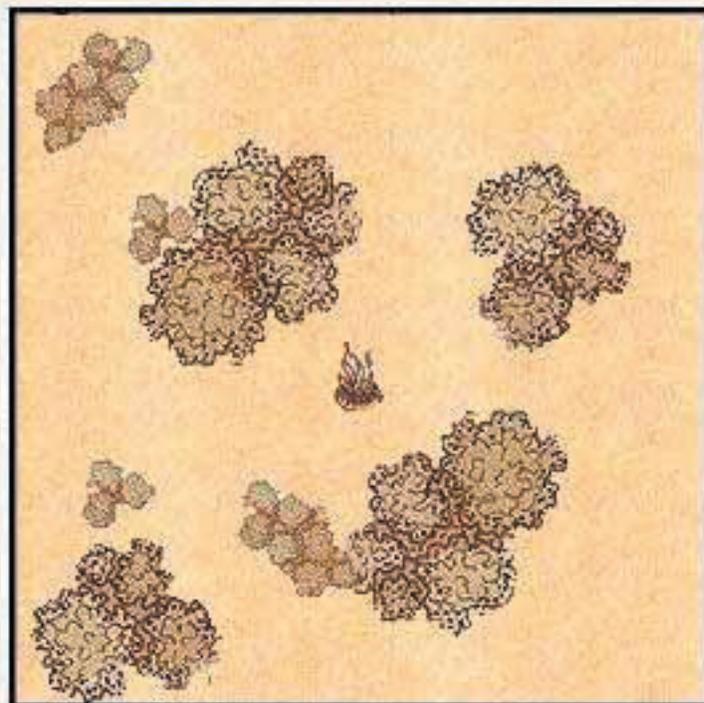
Dal lato del Bene ci sono Robert Thistlewool (Pelocardo) , Tolman di Brea, Barney Pickthorn (Cavaspinga) e Elthor. Dal lato del Male ci sono 2 warg capitani e 16 warg.

### Disposizione

La partita è giocata su un tavolo 48"/112cm x 48"/112cm allestito quanto più possibile come la figura dello scenario, specialmente il legname, gli alberi, i cespugli. Al centro del tavolo c'è l'accampamento di fortuna dei compagni.

### Posizioni Iniziali

Il giocatore del Bene posiziona i suoi modelli entro 3"/8cm dal centro del tavolo attorno al loro fuoco da campo, come se fossero stati svegliati dagli ululati dei warg. Un capitano warg e 6 warg sono poi posizionati a contatto con uno dei bordi del tavolo e hanno l'iniziativa. Gli altri warg arriveranno dopo.



### Obiettivi

Le forze del Bene devono sopravvivere alla notte e disperdere i warg riducendo le forze nemiche del 25% o uccidendo tutti e 2 i capitani warg. Le forze del Male devono uccidere tutti gli eroi. Ogni altro risultato è considerato un pareggio.

### REGOLE SPECIALI

**Rinforzi.** Dal turno 2 in poi, dopo che il giocatore del Male ha mosso, tira un dado per ogni modello del male che ancora non è stato posizionato. Con 1 o 2 il warg non arriva per questo turno. Con 3 o 4 il giocatore del Bene colloca il warg a contatto con uno qualsiasi dei bordi del tavolo, con 5 o 6 il giocatore del Male colloca il warg a contatto con uno qualsiasi dei bordi del tavolo. Una volta posizionati, i warg possono muoversi normalmente, ma non possono caricare per quel turno.

**Fuoco.** Ogni modello del Bene che inizia il suo movimento a contatto col fuoco può afferrare un legno infuocato per difendersi dai warg. Ogni modello del Bene con un legno infuocato è considerato come Terrificante per i warg. Quindi, se un warg perde un combattimento e non è ucciso retrocede di D6"/2D6cm. Il fuoco da campo conta come un ostacolo invalicabile

**Campaign Recruits.** A Ranger of the North

## Parte 2 – Messaggio per il signore degli Elfi

Anche se la caccia ai Mannari si è conclusa con meno perdite del previsto, Elthor il ramingo non era tranquillo. Grampasso, che doveva essere a Brea, era chiaramente assente, così come qualunque altro Dunedain eccetto Elthor stesso, e la presenza dei cavalieri neri nelle zone circostanti incombeva su di lui come una nube oscura.

Alla fine Elthor decise di recarsi a Gran Burrone, dove avrebbe potuto godere del consiglio di Elrond. Sperava anche di trovare il Grampasso o qualcun' altro della sua schiatta. Così, dopo molto rimuginare, egli andò a far visita a Robert Thistlewood (che si prendeva cura del giovane Barney Pickthorn) ed a Tolman di Brea, e chiese la loro compagnia nel viaggio sino alla Valle di Elrond.

Fortunatamente per Elthor, i due uomini di Brea avevano ritrovato il gusto per l'avventura dentro di loro ed accettarono. Anche Barney fu entusiasta della prospettiva del viaggio, e sembrava essere felice per la prima volta dalla morte del padre, in quanto Elthor disse a Thistlewood di portarselo dietro. Accadde così che, il mattino del giorno dopo, un gruppo formato da Robert Thistlewood, Barney Pickthorn, Tolman di Brea, ed Elthor il Dunadan, usciva dal cancello est di Brea. Il Ramingo (che conosceva bene Omorzo Cactaceo) aveva lasciato un messaggio a Bob, lo hobbit che serviva al "Puledro Impennato", il quale avrebbe dovuto dire a qualsiasi Ramingo che avesse visto, che Elthor era stato lì e che era dovuto andare verso est. Egli lasciò il messaggio con un penny d'argento per il Mezzuomo messaggero.

Prima di viaggiare per le terre dell'est verso Gran Burrone, Elthor condusse i suoi verso nord, rifiutandosi di rispondere alle domande degli altri che gli chiedevano come mai non stessero seguendo la strada dritta. La ragione divenne chiara quando la compagnia entrò in un piccolo villaggio un po' più a nord di Brea, dove incontrarono uno strano uomo dall'aspetto selvaggio, che chiamava se stesso Foradan dell'Eriador. Elthor, sussurrando, spiegò agli uomini di Brea "Pochi uomini conoscono come Foradan le terre selvagge ad est. Ci farà da guida".

Il terzo giorno lontano da Brea, i Compagni udirono uno scalpitio di zoccoli sulla strada dietro di loro. L'orrore colse tre di loro e lo stesso pensiero attraversò tutte le loro menti: un cavaliere nero in caccia? Ma nel momento in cui i tre spadaccini sfoderarono le loro lame, la paura si rivelò infondata. Un elfo dai capelli d'oro, coperto da un mantello zuppo di pioggia, in groppa ad un fiero cavallo grigio, cavalcava verso di loro. "Sei tu Elthor il Dunadan?" chiese al ramingo rimanendo in sella. Al gesto di assenso dell'altro, smontò da cavallo e tenendolo per il morso disse "Sono Hador di Gran Burrone. Porto delle gravi notizie per te"

"Parlamene camminando" rispose il ramingo "Dobbiamo andare a Gran Burrone per riferire a Mastro Elrond che vi sono dei cavalieri neri nella zona"

L'elfo spalancò gli occhi ed il gruppo continuò la sua marcia. "Era questa la notizia che portavo. Io e le mie sentinelle presso Sarn Ford li abbiamo visti cavalcare lungo il Verdecammino qualche giorno fa', così ci siamo dati al loro inseguimento. Non ne trovammo traccia a Brea, e fui avvicinato da un Mezz'uomo al Puledro Impennato". Un sorriso comparve sul volto di Hador che ricordava l'accaduto "Ero travestito da ramingo come faccio di solito quando sono a Brea per evitare problemi, e fui molto sorpreso quando mi avvicinò un mezz'uomo- di solito i Breatini sono timorosi dei Raminghi perfino gli Uomini. Il mezz'uomo mi disse (quasi in versi) che 'un Ramingo di nome Elthor era stato lì un paio di giorni prima e che era dovuto andare verso est'. Così cavalcai seguendoti non appena finita la mia birra".

Elthor fece un cenno col capo "E così ci hai incontrati sulla nostra starda per Imladris che gli elfi chiamano Gran Burrone" spiegò a Tolman, Robert e Barney che sembravano tutti leggermente confusi. Dopo, guardando il grigio destriero dell'elfo, sorrise "Un cavallo non basta per sei cavalieri ma può trasportare i loro bagagli. Alleggerite il vostro carico, amici miei, ed arriveremo prima"

Il viaggio lungo la strada fu rapido dopo ciò, e c'era solo un'altra settimana prima che i viaggiatori raggiungessero l'Ultimo Ponte sul Fiume Bianco, ed entrarono nelle pericolose contrade delle Terre Selvagge, dove la strada corre lungo le propaggini della foresta che lambisce le Grotte dei Troll.

## I COMPAGNI – MALE NELL'ERIADOR

A questo punto iniziarono i problemi per i viaggiatori. Ci furono svariati attacchi degli orchi della foresta ed a volte con loro c'erano dei troll. Queste grandi bestie anche se più pericolose degli orchi erano scoraggiate da pochi tiri dell'arco di Hador, ma gli orchi erano più tenaci ed anche se i Compagni li scacciavano, questi non rimanevano certo illesi.

Ma il peggio doveva ancora arrivare. Tre giorni dopo aver attraversato l' Ultimo Ponte, i cinque Compagni viaggiavano sulla Via. Improvvisamente il fragore di una battaglia cominciò a filtrare tra gli alberi a nord. Impugnando le armi e correndo attraverso la foresta per apportare soccorso, si imbatterono in una radura dove un gruppo di viandanti era stato attaccato da molti orchi e da alcune bestie che nemmeno Hador aveva mai visto prima.

I Compagni accorsero in aiuto dei viaggiatori attaccati e respinsero le creature maligne uccidendo numerosi orchi. Non appena i servi dell'oscurità fuggirono, il capo dei viandanti, un vecchio barbuto con una veste grigia ed un cappello blu, che si appoggiava ad un bastone nerboruto, ringraziò i Compagni e disse loro di essere Gandalf il Grigio. Elthor esprime sorpresa e meraviglia, e quando il vegliardo aggiunse "*Mithrandir*", Hador fece altrettanto. Divennero ancora più felici quando anche gli altri viaggiatori si fecero avanti, i nomi di Elladan ed Elrohir erano entrambi noti a tutte e due. La gente di Brea rimase confusa da tutti questi strani nomi, ma certo non mancarono di essere incoraggiati dall' incontro delle due comitive.

Essi furono ancora più incoraggiati quando Gandalf propose ai sei di unirsi alla sua compagnia per il resto del viaggio sino a Gran Burrone, ciò per assicurarsi contro altri incontri spiacevoli con orchi o bestie.



## JAMES 'RUGGINOSO' BANKS (Uomo Malvagio)

by paulrobbo

James "Rugginoso" Banks crebbe a Brea con sua madre e suo padre. Egli girovagava nell'Eriador (eccetto nelle pericolose lande di cui suo padre gli narrò numerosi racconti, specialmente sul Barrows-Downs) con molti suoi amici divertendosi un mondo. Anche se lui ed i suoi amici amavano Brea, la trovavano noiosa e nutrivano uno strano rancore per gli hobbit e la gente di Brea. Suo padre venne a sapere del suo girovagare e non aveva problemi al riguardo, ma insistette affinché portasse con sé una spada. Col passare del tempo, quando entrò nell'adolescenza, James acquisì forza e perfino una certa esperienza con la lama. Il suo disgusto per la gente di Brea crebbe e lui ed i suoi amici cominciarono ad aggredire uomini e bambini con la spada. Delle voci riguardo le azioni di James e dei suoi amici arrivarono alle orecchie del padre.

Il padre ordinò a James di ridargli la spada, ma James la impugnò e urlò "No! Me ne sto andando!". Andò in giro per raccogliere tutti i suoi amici. Raccolse diversi della sua banda e disse "Ne ho le tasche piene! Sono stufo di questa gente e di questo posto! Chi è con me?"

Ci furono grida di acclamazione e ciascuno lo seguì portando spada, arco e frusta. A James fu dato il nomignolo "Rugginoso" dai suoi seguaci. Rugginoso aveva sentito della presenza di numerose compagnie di Orchi nella foresta vicino alle Grotte dei Troll. Così essi presero la propria strada attraverso la Grande Via Est nella foresta.

Lì nella foresta oscura fecero il loro campo ed assoldarono altri villani alla loro causa. La loro causa? Niente di più che essere banditi.

### Rugginoso Banks

Valore in punti: 40

	<b>M</b>	<b>Fo</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>Fe</b>	<b>C</b>	<b>Possanza:</b>	<b>1</b>
<b>Rugginoso</b>	4/4+	4	4	2	2	3	<b>Volontà:</b>	<b>1</b>
							<b>Fato:</b>	<b>1</b>



### Equipaggiamentor

Rugginoso porta una spada, un arco ed una frusta.

### Regole Speciali

**Lealtà.** I suoi seguaci ripongono in Rugginoso grande fede e fiducia. Rugginoso ha un Resistere con una gittata di 12"/28cm.

## FORADAN (Uomo)

by Spiney Norman

*Foradan era originario di Lago Lungo presso Esgaroth. Quando da bambino viveva a Lago Lungo amava esplorare la campagna circostante. Una volta una squadra di orchi proveniente da Dol Guldur lo trovò, e anche se egli combatté valorosamente un ragazzino di sedici anni non è molto per una dozzina di orchi. Fu legato e portato nella Torre di Dol Guldur, ma prima che potessero giungere alla torre, la squadra di orchi subì un'imboscata da una malvagità ancor più terribile. Un gruppo di ragni giganti li attaccò e mentre gli orchi combattevano per salvarsi la vita Foradan fuggì via nell'oscurità.*

*Fortunosamente riuscì a trovare una via d'uscita dalla foresta e si avviò verso le Montagne Nebbiose. Una settimana dopo fu soccorso da una squadra proveniente da Gran Burrone e portato lì per protezione. Durante la sua permanenza a Gran Burrone apprese molte cose, grazie al fatto che gli elfi gentilmente condivisero le loro conoscenze con lui. Durante questo periodo, l'attività degli orchi intorno Dol Guldur rendeva il viaggio di ritorno verso Lago Lungo troppo pericoloso ed Elrond voleva che Foradan rimanesse da quel lato delle Montagne Nebbiose. Foradan andò al villaggio di Brea per stare con la propria razza, ma dopo una zuffa particolarmente animata al "Puledro Impennato", egli finì per uscire dai cancelli del villaggio inseguito da molti uomini arrabbiati (e molto ubriachi).*

*Si stabilì nelle profondità della Vecchia Foresta lungo i confini della Contea. La sua presenza divenne nota a Tom Bombadil, il quale però non ne provò alcuna pietà. Grazie alle conoscenze trasmessegli dagli elfi di Gran Burrone, Foradan era ora un maestro della vita nella foresta, sapendo quali piante potessero essere mangiate e quali no, muovendosi per la foresta con i suoi vigneti agganciati ai rami che non toccavano il suolo e rendendoli invisibili nelle lande boschive. Egli preferiva correre via da una lotta piuttosto che rimanere nella sua terra, ma era un combattente selvaggio se messo alle strette.*

### Foradan

Valore in punti: 35

	M	Fo	D	A	Fe	C	Possanza: 1
Foradan	3/4+	3	3	1	2	2	Volontà: 0
							Fato: 3

### Equipaggiamento

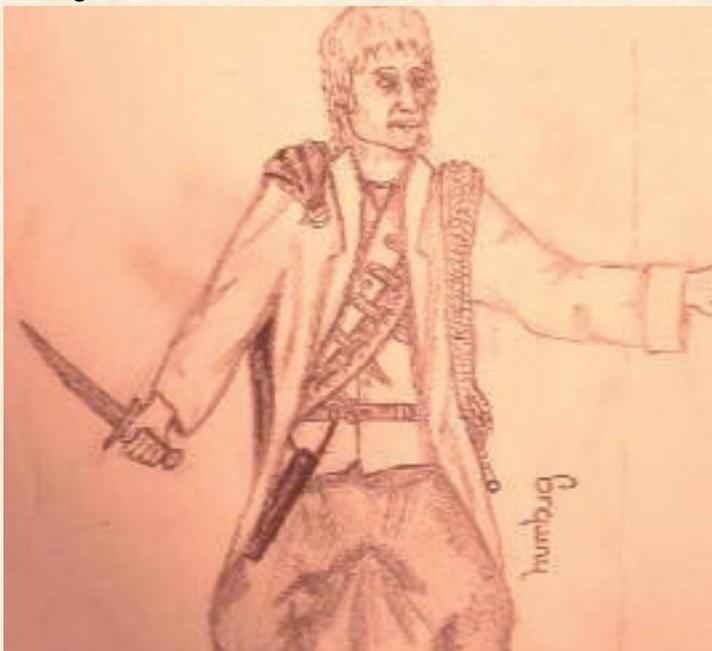
Un assortimento di coltelli da lancio (rubati da svariati luoghi, finanche dalla cucina del "Puledro Impennato"), un coltello da caccia (che conta come arma ad una mano), un mantello da foresta (che conta come mantello elfico in una foresta o in una zona dove ci si può nascondere nella vegetazione) ed un arpione da arrampicata.

*Arpione da arrampicata* - Permette a Foradan di arrampicarsi su qualsiasi superficie. Foradan passa automaticamente il test per scalare come se avesse fatto sei con i dadi.

*Coltelli da lancio* - Foradan possiede dei piccoli coltelli da lancio che può scagliare in rapida successione. Può lanciare due coltelli per turno se non carica. I coltelli da lancio contano come armi da lancio.

### Regole Speciali

**Vivere per combattere un altro giorno.** Foradan suole fuggire dalle situazioni pericolose. Se perde un combattimento e non è intrappolato, il giocatore che lo controlla può lanciare un dado e con un punteggio di 4+ Foradan può allontanarsi dal combattimento, fuggendo di 6"/26 cm. Durante la sua fuga i nemici non possono colpire Foradan. Egli non può usare la sua abilità se è intrappolato, paralizzato o colpito da qualunque altra magia che restringe il movimento.



## SCENARIO TRE – LE GROTTI DEI TROLL

by Chief 2

### Descrizione

*Scende l'oscurità mentre i compagni camminano lungo la strada verso Gran Burrone. Si trovano a vagare fra alberi e grandi rocce distribuite ai margini della strada, e le profonde ombre proiettate dal sole al tramonto rende tutti un po' più cauti. Improvvisamente, da non si sa dove, viene scagliata una roccia che cade tra i piedi di Elthor. Raccoltala, Elthor nota la pergamena legata ad essa e, sforzando i suoi occhi a causa della luce che sbiadiva, la legge agli altri compagni dietro di lui.*

*“I miei uomini vi hanno individuato. Gettate le vostre armi e arrendetevi, o morirete.” Un timore profondo scuote i compagni che, estraendo le loro spade, si preparano per l'imminente attacco. Da dietro una roccia si sente una sonora imprecazione, seguita da un rumore di frusta e dall'ombra un gruppo di uomini armati si scaglia sulla compagnia.*

### Partecipanti

Le forze del Bene schierano Robert Thistlewool, Tolman, Barney Pickthorn, Foradan, Elthor e Hador.

Le forze del Male schierano James “Rusty” Banks, 15 ruffiani con arma bianca e 9 ruffiani con arco.

### Disposizione

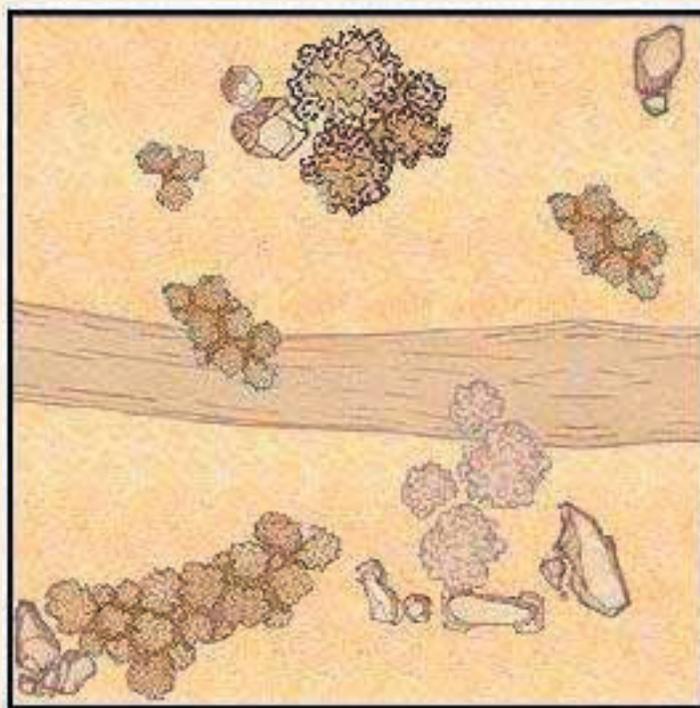
La partita è giocata su una tavola di 48"/112cm x 48"/112cm.

Al centro è presente un percorso serpeggiante con sparse intorno al bordo grandi rocce, alberi e vari cespugli di sottobosco.

### Posizioni iniziali

Due modelli del Bene sono disposte sulla strada a 18"/45cm dal bordo orientale della tavola. Il resto delle modelli del Bene è disposto sulla strada a non più di 18"/45cm dal bordo occidentale del tavolo. Il Male deve essere schierato a non più di 12"/28cm dal bordo nord o sud del tavolo e dietro qualche copertura in modo da non poter essere visto.

Tirare il dado per stabilire chi ha l'iniziativa.



### Obiettivi

La partita dura 10 turni.

Il Bene deve uscire dal bordo orientale del tavolo con almeno 4 Compagni.

Il Male deve uccidere almeno 4 Compagni ed avere alla fine del gioco gli unici modelli rimasti sul tavolo per poter depredare i loro corpi.

Qualsiasi altro risultato è considerato un pareggio.

## I COMPAGNI – MALE NELL'ERIADOR

### REGOLE SPECIALI

**Imboscata.** Ciascun modello del Male può tirare, se possibile, prima dell'inizio del primo turno. Tirare per l'iniziativa.

**Oscurità.** Una leggera luce penetra l'oscurità, ma la maggior parte delle creature non possono vedere molto lontano con così poca visibilità. Elfi, Nani, Troll, Orchi e Goblin di Moria possono vedere altri modelli soltanto fino ad un massimo di 12"/28 cm e non possono caricare, lanciare un incantesimo e tirare ad obiettivi oltre questa distanza. Tutte le altre creature possono vedere soltanto a 6"/14cm nell' oscurità e non possono caricare o tirare ad obiettivi oltre questa distanza.

**Grotte dei Troll.** Alla fine della fase di movimento il giocatore con l'iniziativa tira un D6. con un risultato di 4+ un Troll di Caverna comparirà su un lato del tavolo a scelta del giocatore. Il troll non può caricare in questo turno ma può tirare una pietra se c'è un modello nel raggio di 12"/28cm. I troll è controllato dal giocatore che ha l'iniziativa proprio come se si trattasse di uno dei suoi modelli.

**Reclutamento Campagna.** Un Ramingo del Nord o un Capitano Elfo.



## MORTHAURING (Vampiro)

by Drashkurz

*Nei giorni prima del Sole e della Luna quando Melkor il Valar aveva grande potere nella Terra di Mezzo molti Maiar, parenti stessi del Valar, si affiancarono a lui ed altri furono da lui corrotti con bugie e tranelli. Fra questi i leggendari Balrog sono i più famosi, ma vi erano anche altri spiriti, più deboli e a loro modo più subdoli, fra di loro vi erano i vampiri.*

*Uno di questi è Morthauring, il quale dopo la caduta di Melkor ha vissuto nell'oscurità di Utumno, la prima grande roccaforte di Melkor. Ma il crescente potere di Sauron a Mordor lo ha spinto, tramite la sua curiosità, verso sud e verso le terre civilizzate. Riunendo un'orda di terrificanti orchi al suo servizio ha finalmente raggiunto l'Eriador e la foresta delle Grotte dei Troll.*

*Questo è un luogo in cui non penetra la luce. Sotto il pieno sole di una giornata senza nuvole, questa foresta apparirebbe come un'ombra proiettata da non si sa dove. Nel profondo della notte, questa sarebbe un buco di pura oscurità, dalla quale non potrebbe uscire alcun barlume. Ad ogni modo l'occhio potrebbe cercare una qualsiasi forma in questa ombra profonda, il suo sguardo fisso potrebbe cogliere un piccolo particolare che però sfuggirebbe presto via, perso nel nero dell'oscurità.*

*Indisturbata, comunque, c'è una figura qui e si muove. Difficilmente distinguibile tramite un'osservazione diretta ma più chiara tramite un insieme di percezioni, come soltanto le cose della notte fuori dalla portata dei nostri occhi possono essere. Il movimento di un'ala nera, il malefico luccichio di uno spuntato artiglio d'acciaio, lo sguardo minaccioso di due occhi color cenere. Tutto questo può essere visto, nel contorcersi dell'oscurità.*

### Morthauring

Valore in punti: 165

	<b>M</b>	<b>Fo</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>Fe</b>	<b>C</b>	<b>Possanza:</b>	<b>4</b>
<b>Morthauring</b>	6/4+	6	6	3	3	6	<b>Volontà:</b>	<b>5</b>
							<b>Fato:</b>	<b>4</b>

### Equipaggiamento

Morthauring è dotato di artigli d'acciaio (arma bianca) e di un mantello dell'oscurità che può confondere il tiro nemico.

### RegoleSpeciali

**Voce di comando.** Vedere il manuale delle regole per i dettagli.

**Terrore.** Morthauring è un antico Maia della vecchia oscurità e tale è la sua aura malvagia che causa grande paura fra i suoi nemici. Un nemico che vuole caricare Morthauring deve effettuare un test di Coraggio come descritto nel manuale delle regole.

**Aria e terra.** I vampiri naturalmente volano ma possono anche camminare a terra. Morthauring può muovere 10"/24cm quando vola o 6"/14 cm quando cammina. Non può nuotare.

### Poteri Magici

**Oscurità.** Tiro di dado: 2+. Questo incantesimo permette a Morthauring di creare intorno a sé una coltre di impenetrabile oscurità. Questa si diffonde per una zona di raggio 6"/14cm dalla base di Morthauring. Una volta lanciato, questo potere dura per il resto della partita, fino a quando Morthauring ha almeno 1 punto Volontà rimasto. Ogni attacco da tiro indirizzato contro un modello che si trova nell'Oscurità deve ottenere un risultato di 6 per mettere a segno un colpo. Ogni modello che Se l'oscurità si scontra con un incantesimo di luce (come quello lanciato da Gandalf), entrambi i giocatori tirano un dado D6 per vedere quale potere



avrà la meglio (vince il risultato più alto). La Possanza non ha alcun effetto su questo tiro, ma la Volontà sì. Usa la Volontà per influenzare il tiro dei dadi così come avviene con la Possanza per un combattimento. La magia di chi perde svanisce; entrambe le magie svaniscono se i punteggi finali sono uguali.

## SCENARIO QUATTRO – INCONTRO A SORPRESA

by hithero

*Mentre i Compagni si trovano sull'orlo di una bassa collina, vedono davanti a loro tre viaggiatori assaliti da un gruppo di orchi e da qualcosa di più grande e sinistro. I Compagni, senza indugio, si lanciano in aiuto dei tre sconosciuti viaggiatori.*

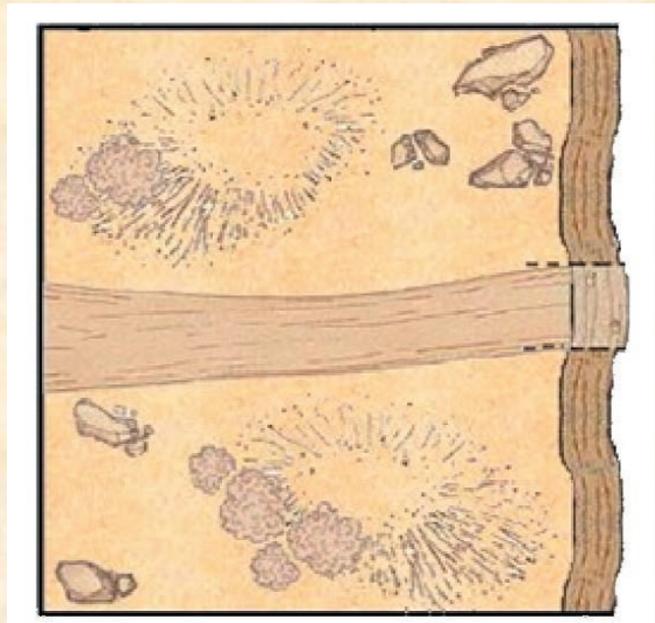
### Partecipanti

Il Bene schiera i Compagni Robert Thistlewool, Tolman, Barney Pickthorn, Foradan, Elthor e Hador. Inoltre ci sono, a piedi, Gandalf il Grigio, Elladan ed Elrohir.

Il Male schiera Morthauring, un Capitano Uruk-hai, 6 Uruk-hai con spade, 6 Uruk-hai con arma a due mani, 1 Capitano Orco su Lupo Selvaggio, 6 Orchi su Lupi Selvaggi con qualsiasi arma, 1 Capitano Orco e 8 Orchi con arco.

### Disposizione

Il tavolo di 48"/112cm x 48"/112cm ha una strada larga 4"/10cm che lo attraversa al centro da est a ovest passando attraverso il fiume Bruinen che scorre da nord a sud slungo il bordo est del tavolo e ha un guado di 4"/10cm. Il fiume è considerato terreno invalicabile se non attraverso il guado stesso. Il resto del tavolo presenta alcune basse colline e file di alberi.



### Schieramento

I Compagni sono disposti entro 6"/14cm dalla strada fino ad un massimo di 3"/8cm dal bordo occidentale. Gandalf, Elladan ed Elrohir sono disposti sulla strada a 18"/45cm dal alto orientale della tavola.

Morthauring sta osservando la battaglia e si trova ad un massimo di 6"/14cm da un qualsiasi punto del lato nord della tavola. Il resto delle forze del Male può essere schierato ovunque sul tavolo a non più meno di 9"/18cm dai modelli delle forze del bene.

### Obiettivi

Il Bene vince se uccide Morthauring o se riesce ad uscire dal lato orientale del tavolo con almeno la metà dei modelli iniziali.

Il Male vince se riesce ad impedire al Bene di raggiungere i propri obiettivi.

**Reclutamento Campagna.** Un Capitano Elfo.

**La cura di Elrond.** Grazie alle abilità curative di Elrond e dei suoi elfi, tutti i Compagni sopravvissuti saranno completamente curati. Tutti i Compagni inizieranno lo scenario successivo con tutte i loro punti Ferita.

## Parte 3 – Gran Burrone

Il gruppo attraversò il ponticello ed arrivò all'Ultima Casa Accogliente durante la notte e, dopo aver ricevuti gli omaggi di Elrond e dei suoi consiglieri, andarono immediatamente a dormire. I compagni dormirono sonoramente per la prima volta da settimane.

Arrivò l'alba e dopo aver fatto colazione, i compagni ricevettero una visita da un elfo che li informò che Gandalf il Grigio desiderava parlare loro nella Sala del Fuoco, qualora non avessero impegni.

Poiché i compagni effettivamente non avevano niente da fare in quel momento, si recarono nella sala. All'interno, trovarono alcune persone che come loro erano diverse dagli elfi che casualmente gli passavano davanti: un uomo alto che veniva da oltre le montagne, un Beorniano chiamato Aneron; e un uomo scuro dal Rhûn trattato con gran diffidenza dall'enorme Beorniano – che venne presentato come Kalatri. Seduti in mezzo al gruppo vi erano due persone che erano più a loro agio a trovarsi nella valle degli elfi, essendo essi stessi due Prinimati: un Signore degli Elfi che tranquillamente diede ai Compagni il benvenuto nelle terre di Brea, e si presentò come Sorandilun ed un'elfa che Sorandilun annunciò come Urúviel del bosco.

Non appena Sorandilun presentò gli altri, Gandalf entrò nella sala a gran passi in direzione del consiglio. Si mise a sedere e si guardò intorno. "Ben trovati", sorrise il mago. "Desidero parlarvi di una questione della massima importanza, e non è una bella faccenda. Ma deve essere resa nota, poiché incombe adesso su di noi.

"I tre picchi di Gundabad, nell'estremo nord, fanno da riparo ad una grande fortezza dei goblin," così esordì, guardando l'assemblea con occhi penetranti. "anche se i Rangers dell'Eriador e gli stabilimenti più settentrionali dei Beorniani tengono sotto controllo le sortite delle creature, gli attacchi più recenti hanno rischiato di rompere completamente le difese. Così come accorrono in una quantità mai vista prima finora, i goblin sono insolitamente uniti e guidati nei loro attacchi e nelle loro tattiche di battaglia – ammesso che gli orchi abbiano mai avuto tattiche - ultimamente sono notevolmente migliorati. I Rangers trattengono ancora gli orchi dall'attraversare tutto l'Eriador, ma le loro linee si sono comunque allungate.

"Quello che mi sfugge è il motivo di questo aumento improvviso della quantità e delle capacità acquisite dei goblin. Perché sono improvvisamente ardenti e feroci? A volte affrontano persino la luce del giorno per attaccare i valorosi Dúnedain."

Il mago scrutò l'adunanza dei Popoli Liberi seduta davanti lui. "Dobbiamo riunire un drappello di guerrieri coraggiosi per affrontare il male del nord e per trovare la radice di questa immane forza che improvvisamente ha pervaso gli orchetti di Gundabad. E dobbiamo distruggerla. Una compagnia deve essere formata per andare a Gundabad e propongo che siate voi, amici miei. Se qualcuno tra voi teme le tenebre di Sauron, allora non lo costringerò ad andare. Ma questo male deve essere estinto." Il mago osservò ancora l'assemblea in silenzio. Dopo quasi un minuto, Robert Thistlewool si levò in piedi disse solennemente, "Non ho nessuna paura. Partirò per Gundabad," Tolman annuì col capo al coraggio del suo amico ed aggiunse, "E lo accompagnerò." Elthor aderì subito all'impegno, con Hador dietro lui ed i due dissero insieme, "Ci saremo anche noi."

Gli altri presenti, da Foradan (anche se titubante) ad Aneron e Urúviel, annuirono col capo ed assicuraron la propria presenza. Dopo che ebbero parlato, Gandalf annuì. "Ottimo", disse il mago. "Allora la compagnia andrà a nord tra due giorni, quando tutti i preparativi saranno effettuati e gli animi stanchi riposati. Barney, questa missione è troppo pericolosa per uno così giovane. Rimarrai con me per

## I COMPAGNI – MALE NELL'ERADOR

adesso, fino a che non potremo farti tornare in modo sicuro di nuovo a Brea. Nominerò al comando della compagnia Lord Sorandilun, per la sua saggezza ed esperienza. Il tempo è prezioso, poiché il potere della oscura montagna cresce di giorno in giorno. Se non abbiamo paura, l'oscurità non ci sopraffarrà.”

### KALATRI (Easterling)

by Nolofinwe

*Kalatri è un discendente di Bor, uno degli Easterling che rimasero leali agli elfi durante la Battaglia delle Innumerevoli Lacrime. È il figlio di due Easterling che vivono a Rivendell, di nascosto da Uthava, l'attuale re di Rhun nonché discendente di Ulfang. Da quando Urúviel si trasferì a Imladris, Kalatri si innamorò perdutamente di lei. Farebbe qualsiasi cosa senza esitazione pur di proteggerla dai pericoli, anche a costo della propria vita.*

### Kalatri (Easterling)

Valore in punti: 70

	<b>M</b>	<b>Fo</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>Fe</b>	<b>C</b>	<b>Possanza:</b> 1
<b>Kalatri</b>	5	4	6	2	2	4	<b>Volontà:</b> 3
							<b>Fato:</b> 2



### Equipaggiamento

Kalatri porta una Alabarda Easterling e indossa l'armatura pesante. Ad un costo Aggiuntivo, può essere equipaggiato con i seguenti oggetti:

<b>Scudo</b>	5 punti
<b>Cavallo</b>	10 punti

### Regole Speciali

**Discendente di Bor.** Kalatri è un discendente di Bor rimasto leale agli Elfi durante la Battaglia delle Innumerevoli Lacrime. Anche se Kalatri è un Easterling è trattato come un modello del Bene. Inoltre ha una avversione particolare per gli Easterling seguaci di Uthava. Se si trova entro 6"/14cm da un Easterling e ne ha la possibilità lo deve caricare.

**Amore per Urúviel.** L'amore di Kalatri per Urúviel è così grande che deve proteggerla a tutti i costi. Finché lei è viva conta come sua guardia del corpo e supera automaticamente tutti i test di coraggio che è tenuto a fare. Inoltre, se Urúviel muore fare riferimento alla regola di Elrohir e Elladan per il Legame Indivisibilele Bond.

Non essere timorose e l'oscurità non ricadrà su di te.”

## URÚVIEL (Elfa)

by Geo Galad

*Nata tra gli Alberi di Lorien, Urúviel trascorre la maggior parte del suo tempo nel Bosco Dorato, parlando con le piante e gli animali ed imparando l'essenza del mondo naturale. Vorrebbe sempre recarsi alla corte della Dama Bianca quando vi è di passaggio il Mago Radagast, così da poter condividere il loro amore per la natura, e col tempo l'elfa ha imparato il modo per manipolare la natura tanto da poter aiutare a guarire un ferito.*

*Essendo l'Era degli elfi arrivata alla fine, Urúviel cominciò il suo viaggio per le Terre di Undying. Mentre il drappello degli elfi stava attraversando le Grotte dei Troll, subirono un'imboscata da parte di un'orda di orchi. Furono uccisi tutti tranne Urúviel che si nascose tra il fogliame posto sul lato della strada. Urúviel ritornò cautamente indietro fino alla valle di Imladris dove ora dimora.*

### Urúviel

Valore in punti: 70

	<b>M</b>	<b>Fo</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>Fe</b>	<b>C</b>	<b>Possanza:</b>	<b>1</b>
Urúviel	6/3+	3	3	1	2	6	<b>Volontà:</b>	<b>4</b>
							<b>Fato:</b>	<b>1</b>

### Equipaggiamento

Urúviel porta una Lama Elfica e indossa un Mantello elfico. Ad un costo Aggiuntivo, può essere equipaggiato con i seguenti oggetti:

<b>Lancia Elfica</b>	5 punti
<b>Cavallo</b>	10 punti

### Regole Speciali

**Lancia Elfica.** Quando maneggiata con due mani il modello può difendersi con essa, contando come scudo.

### POTERI MAGICI

**Rinnovo.** Gittata 6"/14cm. Tiro di dado: 4+.

Consultare il nuovo libro delle regole per i particolari.

**Furia Della Natura.** Gittata 6"/14cm. Tiro di dado: 4+.

Consultare il nuovo libro delle regole per i particolari.

**Rinforzi.** Gittata 6"/14cm. Tiro di dado: 5+.

Consultare il nuovo libro delle regole per i particolari



## ANERON (Beorniano)

by radayast

*Aneron, un uomo del nord capitanodei Beorniani, era nato in un piccolo villaggio Beorniano ai confini orientali della Valle dell'Anduin. Una sera quando gli Uomini del Clan erano andati ad un incontro con il signore dei Beorniani, Beorn, una grande legione di Esterlings salì per i boschi del sud. Attaccarono il villaggio con una furia indescrivibile, bruciando la maggior parte delle case e distruggendo i raccolti. Le donne e i bambini che non erano morti nell'incendio vennero portati in grandi carri ad est e furono messi nelle prigioni del Rhûn. La madre di Aneron perì nell'incendio ma lui era riuscito a scappare, solo per trovarsi tra le mani degli Esterling che li avevano attaccati. Fu messo in una cella da solo e trascorse il resto della sua infanzia e adolescenza a lavorare per i Signori degli Esterling. Col passare del tempo ha raggiunto l'età adulta ed è diventato un uomo imponente, un gigante per gli Esterling.*

*Mentre gli anni passavano cominciò a stancarsi del maltrattamento che subiva lui e la sua gente. Un giorno, mentre il sole orientale batteva sugli schiavi Beorniani, Aneron fu testimone di un atto di odio brutale su una delle donne schiave. La donna era vecchia, come sarebbe stata sua madre se fosse ancora viva. Non poteva più trasportare le pesanti pietre edilizie da sola e stava supplicando i sorveglianti degli schiavi di lasciare che suo figlio la aiutasse. Questi rifiutarono e minacciarono di frustrarla se non avesse continuato con il lavoro. Suo figlio osservò la scena impotente. Alcune delle altre donne accorsero ai suoi piedi ad aiutarla. Provò a trasportare la pietra seguente dal carro ma inciampò e cadde. Suo figlio accorse veloce per aiutarla, ma prima che potesse raggiungere sua madre le guardie lo trattennero.*

*Aneron osservò come il figlio della donna si batté contro la guardia con stupefacente resistenza. È andò ad aiutare sua madre, la alzò ed ella si aggrappò a lui. Aneron gridò all'uomo appena le guardie Easterling gli saltarono addosso e trattenendo l'uomo lo portarono in cella. La donna gridò più forte che poté, allora qualcosa di strano accadde, qualcosa che Aneron e gli altri giovani non potevano prevedere: ci fu un forte urlo bestiale, e qualche grido di morte. Una luce si accese nei tristi occhi grigi della donna anziana; li chiuse e ci fu silenzio. Alcune delle guardie tornarono per prendere la madre, ma non si voleva muovere. Si inginocchiò fiera davanti ai suoi tormentatori, come se si riempisse di vita. Alzarono un'ascia su di lei. Aneron corse, gridando, "No!", ma presero la vita della donna prima che potesse raggiungerla.*

*Guardò il cadavere ed poi gli assassini. "Torna di nuovo a lavoro, Settentrionale," disse uno di loro. Invece, Aneron roteò la zappa che stava usando e la scagliò sulla guardia. Un'acclamazione ruggente si sollevò dal resto degli schiavi ma, prima che potesse accadere qualcos'altro, il cortile nel quale stavano lavorando fu raggiunto dalle guardie. Il pandemonio scoppiò all'interno del cortile della prigione. Le guardie lottarono con Aneron che trovò una grande forza dentro di sé. Ne fu sorpreso e mentre cominciarono a circondarlo, avvertì una strana sensazione ed i suoi istinti si intensificarono. Aveva cominciato a ringhiare ed i suoi capelli neri lunghi ora stavano cominciando a coprire tutto il suo corpo. Vide la paura negli occhi delle guardie. Si guardò le mani; con sua gran sorpresa, anziché le sue consumate mani, aveva enormi zampe nere ed artigli taglienti come quelle di un orso. Cacciò fuori un altisonante ruggito e si scagliò contro le guardie davanti a lui con gli occhi iniettati di sangue.*

*Il sole batteva sulla faccia addormentata di Aneron. Si ricordava poco della sera precedente. Si guardò intorno ed alcuni uomini stavano stesi sulla sabbia delle dune vicino a lui, i loro vestiti stracciati e le loro facce sanguinanti. "Così, non era un sogno," pensò fra sé. "Le leggende sono vere - realmente possiamo cambiare il nostro aspetto." Osservò attraverso le lande del deserto una città non troppo lontano. Il fumo che proveniva dalle costruzioni era aumentato e poteva vedere una grande massa muoversi verso di lui: figure in oro e colore rosso con grandi asce e albarde. Gli Easterling stavano venendo per loro. Sveglì gli altri e cominciarono rapidamente a dirigersi ad ovest con la grande armata alle calcagna. Dopo molte settimane passate a fuggire e nascondersi, il piccolo gruppo dei ribelli raggiunse delle paludi erbose e da lontano poterono vedere i confini del regno di Bosco Ato. Dopo aver trovato la strada attraverso le fitte foreste riuscirono a raggiungere i villaggi dei Beorniani. Vennero accolti con entusiasmo nella civiltà dei Beorniani e raggiunsero il figlio di Beorn, Grimbeorn, a difesa della valle dell'Anduin e il guado del Carrock. Aneron fu nominato Capo da Grimbeorn e condusse i Beorniani in molte battaglie prima di essere spedito a Rivendell con delle notizie per Elrond.*

## Aneron

Valore in punti: 80

	M	Fo	D	A	Fe	C	Possanza:	3
Aneron (Beorniano)	4	4	4	2	2	5	Volontà:	2
Aneron (Orso)	5	5	6	3	2	5	Fato:	1

## Equipaggiamento

Aneron trasporta un'ascia dei boscaioli. A causa della sua forza ed abilità impressionanti può maneggiare l'ascia come arma a una o due mani (dichiarandolo prima di ogni combattimento).

## Poteri Magici

**Muta Forma.** Aneron ha la capacità di trasformarsi in un orso enorme. Può essere lanciata come una magia da Aneron, ma soltanto su se stesso. Costerà 1 punto Volontà e se otterrà 2+ Aneron avrà preso con successo la forma di un orso.

Combattendo in questa forma, le caratteristiche di Aneron cambieranno come indicato sopra. Aneron rimarrà nelle sembianze di orso per il resto del gioco. Se Aneron prende una ferita nella forma umana sarà anche sottratta alla sua sembianza di orso.

### Regole Speciali

**Orso.** Quando sotto forma di orso, Aneron non può combattere con un'ascia. Deve invece combattere coi dente e gli artigli; ciò significa che non subirà la penalità -1 per essere disarmato. Le azioni eroiche di Aneron e Resistere! interessano soltanto Aneron e gli altri Beorniani mentre è nella forma di orso.

**Ira .** L'impeto della battaglia getta i Beorniani in uno stato simil berserker, e sono alcuni dei guerrieri più terrificanti e più risoluti in Arda. Una volta che Aneron ha caricato o è caricato da un nemico, conta come sotto l'effetto della Furia. Se viene ferito Aneron può tirare un dado ed ignorare la ferita se il risultato è un 6. Inoltre supera tutti i test di Coraggio che deve affrontare e non può soccombere a nessun attacco "mentale" come Sonno o Immobilizzamento.

Questa regola permarrà per il resto del gioco.



## SORANDILUN (Elfo)

by Sorandilun

*Sorandilun era il figlio di un fabbro degli elfi che abitava a Lindon. In una spedizione commerciale accompagnò la sua famiglia, che era in viaggio per commerciare coi nani; la sua colonna cadde in un'imboscata degli orchi e vide sua madre e suo padre brutalmente essere trucidati dagli orchi davanti i suoi occhi. Sorandilun fuggì dal massacro, prendendo con sé l'unico superstite, un piccolo bambino degli elfi chiamato Rinon. Furono trovati dagli elfi di Gil-galad che presero in custodia il giovane Alto Elfo e Rinon nella loro casa, dove crebbero e vennero istruiti.*

*Benchè non gli era possibile vedere spesso l'Alto Re dei Noldor, ogni volta che incontrava Gil-galad si assicurava di parlare con lui, poichè era molto affettuoso col ragazzo e Gil-galad era diventato la cosa più vicina ad un padre che Sorandilun avrebbe avuto nella sua vita. Durante il tempo che Sauron aumentò il suo potere, quando spinse i Noldorin di nuovo nelle coste occidentali della Terra di Mezzo, Sorandilun svolse un ruolo chiave nella retroguardia della campagna, tendendo imboscate agli orchi ogni volta con un piccolo contingente di Alti Elfi: compreso Rinon, che era come un fratello per Sorandilun.*

*Durante le campagne Dell'Ultima Alleanza, Sorandilun era Capitano di un'unità destinata ad essere la truppa d'assalto dell'esercito degli Alti Elfi. Sostennero i colpi di un combattimento corpo a corpo durante la Battaglia di Dagorlad e più di un orco cadde sotto la lama furiosa della lancia di Sorandilun. Mentre molti avrebbero pensato che Sorandilun divenisse pazzo in battaglia, cercando la vendetta di sua madre e suo padre, dimostrò di essere un comandante molto abile. Sempre interessato al benessere delle sue truppe, si sarebbe spostato per lunghe distanze pur di essere sicuro di averli portati fuori pericolo. A dimostrazione di ciò non ci fu nessun'altra volta come quella in cui la sua colonna fu separata dal corpo principale da una rottura generata da un orda di troll. Sorandilun manovrò abilmente le sue truppe attraverso le orde degli orchi che minacciavano di sopraffarli, caricando contro di loro in una formazione stretta che infilzava ad ogni estremità. Tutti gli Alti Elfi della sua colonna sopravvissero.*

*Ai piedi del Monte Fato, Sorandilun vide l'unico maestro che aveva avuto, Gil-galad, ridotto in cenere dall'odio di Sauron. Poi assistette alla distruzione dell'Oscuro Signore, ma era amareggiato per Isildur per non aver distrutto l'Anello – vana sembrava così la perdita di Gil-galad. Lui e Rinon sopravvissero entrambi alla Campagna dell'Ultima Alleanza. Si ritirarono a Rivendell da quella campagna con ricordi infelici e l'odio per gli orchi bruciava ancora. Durante la Terza Era, Sorandilun condusse un piccolo contingente di perlustrazione di Alti Elfi attraverso i dintorni di Rivendell, massacrando ogni orco o abominevole creatura a vista. Per gli ultimi anni stette a Rivendell, godendo della bellezza della foresta e conversando con Elrond sulla Seconda Era e le leggende dei Noldorin.*

### Sorandilun

**Valore in punti: 85**

	<b>M</b>	<b>Fo</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>Fe</b>	<b>C</b>	<b>Possanza:</b>	<b>3</b>
<b>Sorandilun</b>	6/3+	4	6	2	2	7	<b>Volontà:</b>	<b>2</b>
							<b>Fato:</b>	<b>2</b>



*Elessar The Great*

### Equipaggiamento

Sorandilun è provvisto di armatura pesante Elfica e di una Lama Elfica. Ad un costo Aggiuntivo, può essere equipaggiato con i seguenti oggetti:

<i>Scudo</i>	5 punti
<i>Cavallo</i>	10 punti

### Regole Speciali

**Capo Coraggioso.** Sorandilun è un capo agguerrito e ispiratore e sembra contagiare quelli intorno a lui con il suo coraggio e voglia di combattere e morire per qualcosa in cui crede. Per rappresentare ciò, durante la Fase di Combattimento un modello che si trova entro 6"/14cm da Sorandilun, eccetto Sorandilun stesso, può ritirare un dado per vincere un combattimento.

## Parte 4 – Il viaggio verso Nord

Pertanto due giorni dopo il Concilio di Elrond, la compagnia attraversò il Bruinen ed iniziò a seguire i fianchi delle Montagne Nebbiose verso nord. Dopo qualche giorno di viaggio, Hador fece una scoperta: togliendo una coperta dalla più grande bisaccia del cavallo da soma, scoprì esserci sotto un piccolo ragazzo che dormiva. Barney Pickthorn si era aggiunto clandestinamente alla ricerca, e malgrado ciò gli fece guadagnare il disdegno della maggior parte della compagnia, lui non se ne curò – cercava solo l'avventura, e Robert Thistlewool era segretamente contento che fosse venuto con loro, dato che era cresciuto accanto al bambino e soffrì nel lasciarlo a Rivendell. Ma gli attacchi alla compagnia erano frequenti: non vi era penuria nell'attività degli orchi delle montagne, chiamati goblin da alcuni, appena il gruppo raggiunse le ripide pendici dell'Hithaeglir, ma tali attacchi furono respinti con pochi danni.

Durante il corso del viaggio, una strana relazione iniziò ad instaurarsi tra Aneron di Rhovanion, Kalatri dell'Est ed Urúviel la dama elfica. Aneron ancora non si fidava di alcun uomo del Rhûn a causa delle sue esperienze in quel luogo, ed iniziò a diffidare del modo in cui Kalatri seguiva Urúviel nel campo, e del modo in cui l'Esterling la guardava dormire nell'oscurità della notte quando era di guardia. Il Beorniano, volendo proteggere Urúviel dal fosco uomo dell'est, iniziò a stare sveglio e ad osservarli entrambi con sospetto. Ma, quando il gruppo camminava un giorno, passarono attraverso una grande area di rovine arnoniane. Appena giunse la notte raggiunsero una fortezza in rovina, i resti di un'imponente torre, e lì si accamparono per la notte. Nel buio della notte, una grande banda di orchi li attaccò, e gli spiriti tormentati di coloro che abitarono nella città ora in rovina, si svegliarono a causa dei rumori della battaglia mentre la compagnia si difendeva dagli orchi, si spinsero verso la torre in rovina ed attaccarono indifferentemente gli orchi ed i compagni. Scappando dal gelo degli spiriti e dalle lame degli orchi, la compagnia si ritrovò a correre disperatamente attraverso le lande desolate dell'Eriador più settentrionale dove iniziava l'antico reame del Re Stregone.

Più tardi, quando i Compagni voltarono ad est in direzione di Gundabad, gli occhi acuti di Hador individuarono una nuvola di polvere che li oltrepassava dirigendosi a nord. Sorandilun fece cenno di avvicinarsi a Elthor, Hador ed Urúviel per andare con lui ad investigare, dato che loro avevano l'abilità di esplorare la zona in silenzio, ed ordinò agli altri di acquattarsi in una rientranza del terreno. Gli elfo ed il Ramingo corsero in avanti e si nascosero, aspettando che passasse ciò che aveva creato quella nuvola di polvere. Era una tuppa di orchi – ma furono sbalorditi nel vedere un'antica, quasi mistica, creatura alla testa della colonna: un lupo gigante, un lupo mannaro dei tempi antichi, guidava questa truppa di orchi. Imbattersi in un Maia nella regione selvaggia dell'Eriador era senza dubbio interessante, ma due in una settimana sembrava impossibile! Il piccolo gruppo degli elfi e del Ramingo meditarono sulla loro prossima azione, e Sorandilun decise che avrebbero dovuto seguire il lupo mannaro. “Sicuramente”, disse, “il pericolo più grande deve essere con la bestia”. Appena la fine della colonna passò, un'opportunità si presentò quando Hador notò un piccolo gruppo di ritardatari un miglio dietro alla colonna principale. “Dobbiamo catturare un orco per vedere se possiamo scoprire chi potrebbe essere il lupo mannaro e perchè è qui”, disse Sorandilun. Pertanto un'imboscata fu preparata.

Molti orchi caddero velocemente per le frecce di Hador ed Elthor, ed appena le disgustose creature cercarono una copertura Sorandilun e Urúviel gli furono addosso da dietro massacrandone diversi e catturandone un paio. I Valar erano con i Compagni questa notte visto che uno degli orchi catturati era un capitano, e dopo un breve interrogatorio rivelò che Gargantuil era in verità a capo delle tribù degli orchi delle Montagne Nebbiose. Con Gargantuil morto, le tribù di orchi sarebbero tornate a combattersi l'un l'altra, alleggerendo la pressione militare sui Popoli Liberi della Terra di Mezzo. L'orco inoltre rivelò che il lupo mannaro stava conducendo gli orchi alla cittadella nera di Carn Dûm – e così Sorandilun prese un'altra decisione. A nord verso Carn Dûm i Compagni sarebbero andati.

## SCENARIO CINQUE – HITHA EGLIR

by hithero

*I Compagni, nelle piedicolline delle Montagne Nebbiose, preparano il campo per la notte e definiscono i turni delle sentinelle. Tutto tranquillo per alcune ore della notte ma ad un certo momento viene dato l'allarme...*

### Partecipanti

Fazione del Bene – I Compagni ed un cavallo per ognuno(10).

Fazione del male – Un Capitano Goblin, uno Sciamano Goblin, 6 Goblin con arco, 6 Goblin con armi bianche e scudi e 6 Goblin con lance.

### Disposizione

Il tavolo dev'essere 48"/112cm x 48"/112cm con colline ed affioramenti rocciosi sparsi per tutto il campo. Posizionare anche alberi e licheni.

Piazzare il fuoco del campo al centro del tavolo.

### Schieramento

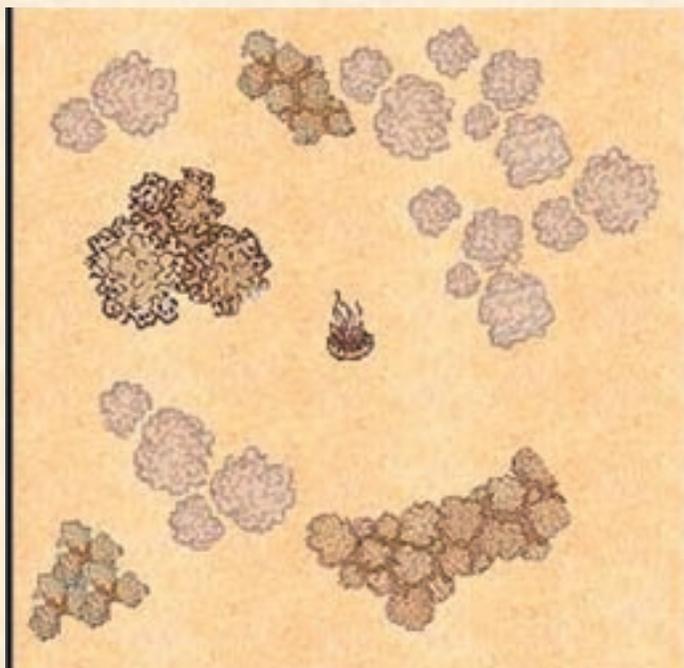
I Compagni sono divisi in tre gruppi di sentinelle, a discrezione del giocatore del bene.

Tirare un dado per vedere quale gruppo di sentinelle verra' allertato dal raid dei goblin:

1-2 il primo gruppo, 3-4 il secondo gruppo, 5-6 il terzo gruppo.

I cavalli ed i Compagni che non sono di sentinella andranno piazzati a 6"/14cm dal fuoco da campo, addormentati.

I Compagni di sentinella andranno piazzati entro 6"/14cm da qualsiasi bordo del tavolo e non piu' vicini di 18"/46cm uno dall'altro. Seguiranno le regole standard per le sentinelle.



Il giocatore del Male può piazzare la sua forza in gruppi di 5 modelli in qualsiasi parte del tavolo, non piu' vicini di 6"/14cm da qualsiasi modello del Bene.

I gruppi del male devono essere distanti uno dall'altro di almeno 12"/28cm.

Il male avra' l'iniziativa.

### Obiettivi

Il giocatore del male vince se riesce a portare più della metà(6) dei cavalli dei Compagni fuori dal tavolo di gioco, da qualsiasi bordo. Il giocatore del bene vince se più della metà(6) dei cavalli riesce a rimanere sul tavolo di gioco. Qualsiasi altro risultato è un pareggio.

## I COMPAGNI – MALE NELL'ERADOR

### REGOLE SPECIALI

**Sentinelle.** Segui le regole standard delle sentinelle. Una volta che l'allarme sarà dato, i compagni che dormono utilizzeranno la successiva fase di movimento per svegliarsi ed alzarsi. Fare un test di Coraggio per ogni modello addormentato.

Se il test verrà superato il modello potrà muoversi normalmente di metà movimento, se fallito, potrà solo alzarsi.

**Furto di bestiame.** Quando un Goblin muove a contatto di base di un cavallo, spenderà il resto del suo movimento per domarlo, una volta domato il Goblin potrà guidarlo utilizzando la velocità normale.

**Un Pugnale nell'Oscurità.** Se un goblin è in contatto di base con un modello addormentato potrà attaccarlo. Il goblin vince automaticamente il combattimento ed il modello addormentato conta come intrappolato. Gli Eroi non hanno l'armatura, così avranno un valore di difesa massimo di 4. Se il modello non è ucciso potrà dare l'allarme, il Fato può essere utilizzato normalmente.

**Sellare.** I Compagni non avranno il tempo durante il corso della partita di sellare le proprie cavalcature, così i cavalli non potranno essere cavalcati nel corso dello scenario.

**Reclutamento Campagna.** Un Capitano Elfo.

### SCENARIO SEI – SPIRITI NELLA NOTTE

by hithero

*I Compagni riposano in delle vecchie rovine dimenticate quando sono assaliti da un'orda di Goblin, ma appena la prima goccia di sangue di Goblin è versato da Tolman, le viscide creature scappano così velocemente come erano arrivate. I Compagni stanno celebrando la loro facile vittoria quando i loro capelli si alzano e la paura si impadronisce di loro, tutt'intorno possono vedere dei fantasmi. "Le nostre spade non possono nulla contro gli spiriti dei morti" urla Sorandilun. "Scappiamo!"*

#### Partecipanti

Bene - I Compagni

Male - Un Re dei Morti, 12 Fantasmi (Armata dei Morti), 4 Spettri dei Tumuli

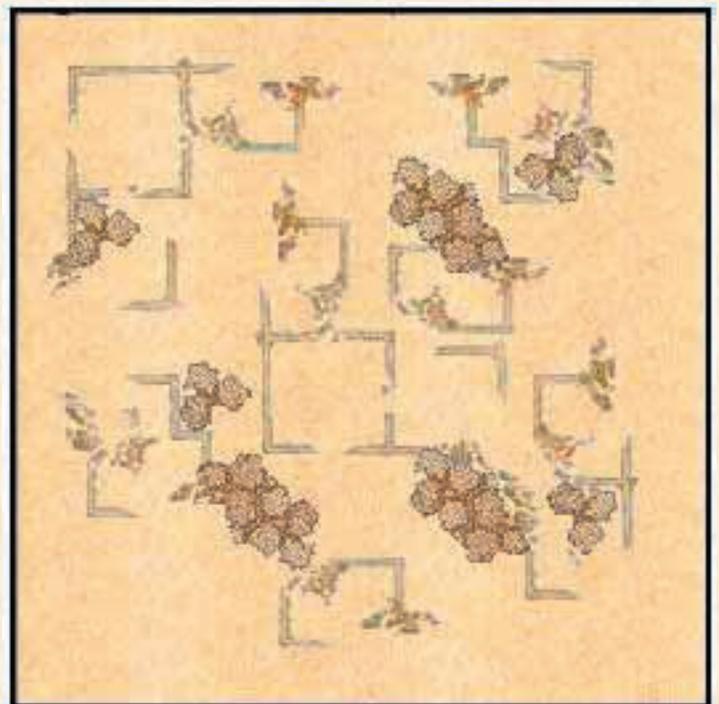
#### Disposizione

Il tavolo dev'essere 48"/112cm x 48"/112cm coperto di rovine e vegetazione.

#### Schieramento

I Compagni sono piazzati ad un massimo di 3"/8cm dal centro del tavolo.

Tira un dado per ogni modello del male, con 4+ il giocatore del Male piazza un modello a non meno di 12"/28cm da qualsiasi modello del Bene.



## I COMPAGNI – MALE NELL'ERIADOR

### Obiettivi

I Compagni vincono se scappano dal tavolo con più di metà dei loro modelli.

### REGOLE SPECIALI

**La Morte si Sveglia.** Qualsiasi fantasma ucciso e qualsiasi modello che non è stato schierato nella fase iniziale saranno delle riserve. Dopo due turni, successivamente al movimento del giocatore del Male, tirare un dado per ogni modello riserva.

Con 4+ il giocatore con l'iniziativa piazza il modello tra 6"/14cm e 12"/28cm da qualsiasi modello del Bene e non più vicino di 6"/14cm da qualsiasi modello del bene.

Il modello può muoversi e lanciare magie normalmente ma non possono caricare in quel turno.

**Posseduti.** Qualsiasi modello del Bene rimosso come perdita può essere posseduto da uno spirito del Male. Prendi nota di chi è stato rimosso, potrebbe essere utile negli scenari futuri.

**Lame Antiche.** Dopo ogni movimento del Bene (sì! devono aver mosso) tira un dado; il primo Compagno che tira un 6 ha casualmente scoperto un'antica lama Westernese.

La spada può essere raccolta all'inizio della Fase di Combattimento se non impegnato in corpo a corpo. La spada è ad una mano; qualsiasi spirito ucciso da questa lama sarà permanentemente disperso e non tornerà nel gruppo delle riserve. Se usata con entrambe le mani (ma non conta come un'arma a due mani) garantirà un bonus di +1 alla forza.

**Reclutamento Campagna.** Un Capitano Nano.



## SCENARIO SETTE – STRAGGLERS

by hithero

*Un Maia oscuro in forma di Lupo arriva da Nord. Chi è? Come mai è qui?*

*I Compagni hanno bisogno di saperlo e devono catturare dei prigionieri per avere questa importante informazione.*

### Partecipanti

Bene – Sorandilun, Elthor, Hador e Uruviel a piedi.

Evil - 1 Capitano Orco, 4 Orchi con arco, 4 Orchi con lancia, 4 Orchi con arma a due mani e 4 Orchi con scudo ed arma ad una mano.

### Disposizione

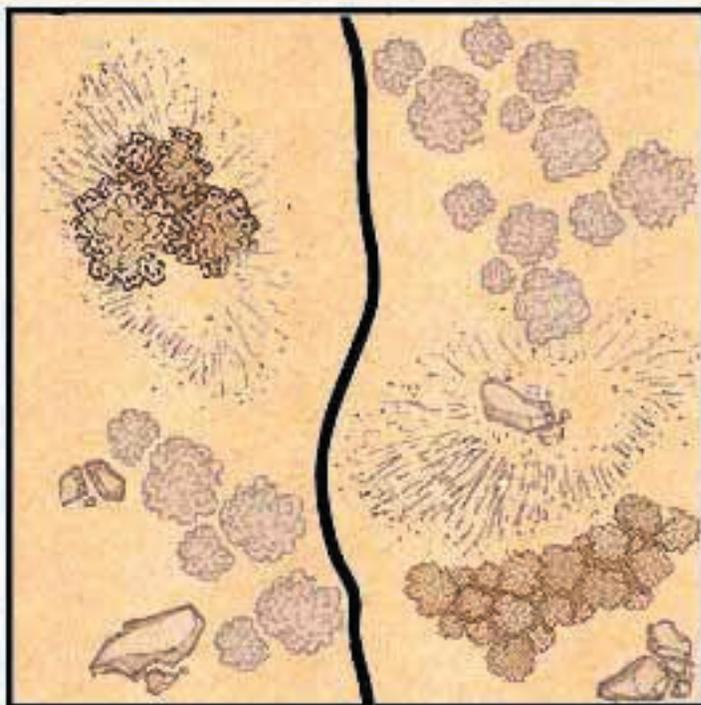
Il tavolo 48"/112cm x 48"/112cm deve essere coperto di colline, rocce ed alberi/licheni sparsi.

Un sentiero di 2"/5cm deve attraversare il tavolo da Nord a Sud.

### Schieramento

I segnalini dei Compagni sono piazzati a faccia in giù ovunque sul tavolo.

Gli orchi sono piazzati sul sentiero o ad un massimo di 2"/5cm da esso, i modelli verranno piazzati alternativamente dal giocatore del Male e da quello del Bene. Inizierà il giocatore del Male. Devono essere ad almeno 6"/14cm dai bordi del tavolo.



### Obiettivi

Il giocatore del Bene vince se cattura più orchi possibile per ottenere le informazioni.

I modelli del Male possono uscire dal lato Nord per scappare alla cattura.

## REGOLE SPECIALI

**Segnalini.** Avrai bisogno di 12 segnalini, 4 di questi rappresenteranno i Compagni che partecipano allo scenario, gli altri saranno lasciati bianchi. I segnalini possono esser mossi come normali modelli. Qualsiasi modello del Male che muove entro 6"/14cm da un segnalino ne rivelerà il contenuto. Se un segnalino rappresenta un eroe, piazza il modello entro 3"/8cm e rimuovi il segnalino. Nota, se il modello veste un Mantello Elfico ed è in coperto non deve dichiarare qual'è il modello se sta tirando, Elthor deve essere piazzato sul tavolo come spiegato precedentemente.

**Imboscata.** I Compagni cercano di tagliare la via di fuga agli orchi, avranno un turno gratuito prima che la partita inizi ed avranno l'iniziativa nel Primo Turno.

**Stordimento.** Quando un modello del Male perde la sua ultima ferita tirare un dado.

Con 4+ l'Orco è stordito (anche dal tiro) e potrà esser interrogato; lascia il modello al giocatore

del Bene per ricordarlo.  
Con 1-3 il modello è morto.

**Interrogatorio.** Quando ogni prigioniero è stordito, tira un dado (tre se il prigioniero è il capitano). Con 6, i Compagni hanno ottenuto tutte le informazioni di cui necessitano.

**Reclutamento Campagna.** Ramingo del Nord.

### Parte 5 – Carn Dûm

Presto si ritrovarono di fronte ai grandi cancelli di una spaventosa cittadella, scavata sul lato di una montagna. Sorandilun tremò ed esclamò: *“Questa è Carn Dum. Non se ne sono avute notizie per secoli”* disse con calma con occhi fissi sulla grande fortezza *“Le sue finestre nere e i suoi bastioni crollati hanno a lungo allungato il loro sguardo verso le terre che hanno contrastato il loro padrone molto tempo fa, con un astio che è serpeggiato attraverso tutte le terre vicine come sangue che sgorga da una ferita aperta. Il male che si stava destando in questi anni si è finalmente svegliato in uno scoppio di violenza e inganni, e le fredde mura di Carn Dum sembrano gemere sentendo il male del loro padrone fluire ancora una volta. E ora noi ci troviamo proprio di fronte ad esso.”*

I grigi occhi del lord-elfo guardarono intorno i Compagni, scintillando. *“Non sarebbe una grande impresa se noi fossimo qui per trovare e distruggere le radici di questa malvagità? Forse è lo stesso male che infestava le Grotte dei Troll, ma è connesso con l'oscurità di Gundabad. Lo dobbiamo distruggere.”* E così Sorandilun guidò i Compagni attraverso i grandi cancelli di Carn Dum.

Non appena i Compagni oltrepassarono i cancelli si trovarono di fronte ad uno spettacolo di decadenza e decadimento: opere d'arte e mobili preziosi giacevano marcescenti e rotti e un odore terrificante riempiva l'aria. Camminarono ancora oltre la grande sala d'ingresso di Carn Dum, ognuno prendendosi i suoi momenti di pausa per vedere le opere appese alle pareti o per riflettere sulle porte che li fiancheggiavano come una guardia. Improvvisamente un alito d'aria fredda passò sopra ognuno di loro e, come per un'oscura volontà propria, i cancelli si chiusero sbattendo e la sala fu gettata nell'oscurità. Un grido da far accapponare la pelle riempì la stanza e dall'oscurità emersero eteree figure spettrali, a capeggiare le quali c'era una grande figura ammantata di marcescente gloria. Terrorizzati, i Compagni si trovarono sparpagliati poiché si tuffarono attraverso le molte porte della fortezza per sfuggire ai loro terrificanti nemici. Separati com'erano, la fortuna e l'abilità di alcuni di loro riportarono l'idea e le sembianze di una compagnia nei piccoli gruppi in cui si raccolsero.

Robert Thistlewool e Barney Pickthorn erano rimasti insieme perché quando la luce era svanita Robert aveva poggiato la sua forte mano sulla spalla del ragazzo per non farlo scappare da solo. Dopo una svolta casuale si ritrovarono di fronte Elthor e i tre si aprirono la strada attraverso la labirintica struttura confrontandosi solo con una piccola banda di orchi (se saccheggiatori o abitanti permanenti non si sapeva).

Uruviel e Aneron si incontrarono nei tortuosi corridoi e sebbene fossero felici di vedersi l'un l'altra la felicità spari in fretta come gli orchi iniziarono a riversarsi dal fondo del corridoio. Voltandosi per scappare, la vergine elfa fu colpita da una freccia e la rabbia di Aneron prese il sopravvento; il grande uomo, della genie di Beorn, si trasformò in un enorme orso nero. Ma fu quando gli orchi si persero d'animo di fronte ai ruggiti della bestia che arrivò Kalatri l'Easterling dall'altra parte del corridoio e, vedendo la bionda Uruviel giacere colpita e l'orso (che non riconobbe come Aneron ma come una grande bestia selvaggia) ruggire su di lei, l'uomo di Rhun fu pervaso dalla rabbia e corse a battaglia con il Beorning.

Per la maggior parte del tempo Tolman e Hador vagarono separati, entrambi da soli nelle cave oscure, con Hador ad un certo punto a fronteggiare una serie di malvagie trappole a fossa – fu infatti l'assalto di un troll solitario che riunì la coppia perché le urla di Tolman richiamarono a lui l'elfo-ramingo e, abbastanza curiosamente, a ciò che erano stati mandati a cercare – finché i due si imbatterono in una grande sala del trono nella quale dimorava uno spirito malvagio e, sebbene terrorizzati di fronte alla maestosità del demone re, estrassero le spade e lo attaccarono.

## I COMPAGNI – MALE NELL'ERADOR

Sorandilun, che si era assunto il carico della guida dei Compagni e che pensava di aver già fallito nei confronti degli altri, era vicino al dolore quando si perse nelle cave. Là c'era anche Foradan in piedi con la spada estratta e le loro provviste buttate per terra. Per prima cosa Sorandilun fece per parlare al suo compagno perso, ma il luccichio negli occhi del ladro tradiva la verità – non era Foradan a fissarlo, solo un involucro indossato da qualche spirito malvagio. Sapendo questo il coraggioso lord-elfo si lanciò nel combattimento sia per riconquistare le tanto desiderate provviste ma, cosa più importante nella sua mente, per liberare il corpo di Foradan dall'oscurità che ora riempiva la sua mente e muoveva i suoi arti. Fu un grandioso scontro quello nella fredda sala della tana del Re Stregone perché il biondo lord combatté contro un oscuro essere molto antico, però infine il bene trionfò, Foradan fu atterrato e il crudele spirito che risiedeva in lui fu mandato ululando nel lontano est. Esausto oltre ogni misura Sorandilun arrivò vicino al collasso e rimase sul pavimento a lungo. Fu il gruppo di Elthor, Robert e Barney che si imbatté in lui tempo dopo, mentre piangeva sul corpo del compagno caduto.

Quando Sorandilun si fu ricomposto, i quattro lasciarono il corpo di Foradan e corsero verso i rumori di combattimento che ancora provenivano da sotto i loro piedi. Scendendo una scala e attraverso molti passaggi, arrivarono di fronte alla vista di un orso attaccato non solo da un gruppo di orchi ma anche da Kalatri della loro stessa compagnia. Sorandilun conosceva le metamorfosi dei Beorning e corse in aiuto, urlando a Kalatri, *“Non far male all'orso!”* Sentendo questo suggerimento dal capo della compagnia, Kalatri con malavoglia volse la sua lama contro gli orchi ancora una volta, e, con la forza combinata di Elthor, Robert, Sorandilun, Kalatri, e del grande orso che era Aneron (per non menzionare il lancio delle pietre di Barney Pickthorn), gli orchi furono presto sconfitti e i pochi rimasti fuggirono via, permettendo ad Aneron di controllarsi e riprendere le sembianze umane. Sebbene fosse arrabbiato ancora più di prima con Kalatri, domò la sua rabbia e ringhiò, *“Sento suoni di battaglia provenire da di sotto.”* Affrettandosi a scendere di un altro piano, i Compagni trovarono la grande sala dove Tolman e Hador ancora batteggiano con il grande spirito che aveva evocato questo male. Sebbene fossero così esausti, infine le lame dei Compagni abbattono il malvagio essere e le ultime grida dello spettrale lord di Carn Dum echeggiarono attraverso la scura cittadella. L'antico spirito oscuro era caduto – ma cosa di Gargantuil, il suo luogotenente?



## SCENARIO OTTO – DENTRO CARN DÛM

by MoriaDrummer

*Un urlo da far accapponare la pelle riempie la grande sala d'ingresso, e dall'oscurità emergono eteree figure spettrali, alla loro guida una grande figura ammantata di marcescente gloria. Terrorizzati, i Compagni si ritrovano sparpagliati per essersi lanciati attraverso le molte porte della fortezza per fuggire dai loro terrificanti nemici. Fuggendo dal pericolo dietro di loro, corrono direttamente verso il pericolo che attende di fronte nelle profondità di Carn Dum.*

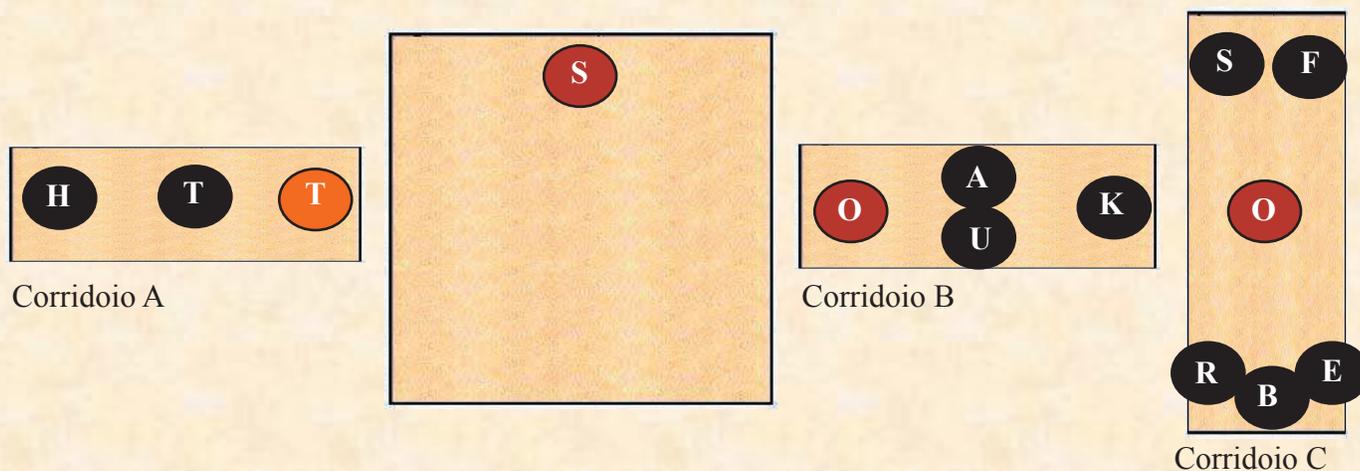
### Partecipanti

Dal lato del Bene a piedi ci sono Robert Thistlewool, Barney Pickthorn, Elthor, Uruviel, Aneron (in forma di orso), Tolman, Hador, Sorandilun, e Foradan.

Dal lato del Male ci sono Kalatri (all'inizio), un troll di caverna, 4 orchi con scudo, 4 con lance, 4 con arco, 4 con asce a due mani, lo Spirito Oscuro di Carn Dum (usa le regole del Re dei Morti), e Spiriti dei Morti minori (usa le regole dell'Armata dei Morti.)

### Disposizione

Il combattimento ha luogo su tre tabelloni 6"/14cm x 24"/48cm che rappresentano i corridoi di Carn Dum. C'è anche un tabellone 24"/48cm x 24"/48cm che rappresenta la grande sala di Carn Dum. I corridoi possono avere colonne, vecchie opere d'arte e mobili, ma sono per lo più vuoti.



### Schieramento.

Hador si piazza all'estremo ovest del corridoio A, il troll di caverna si piazza opposto a lui al fondo del corridoio. Tolman inizia al centro del corridoio.

Kalatri comincia il gioco dal fondo est del corridoio B. L'altra metà degli orchi parte dal fondo ovest. Uruviel e Aneron iniziano nel centro del corridoio.

Robert, Barney e Elthor cominciano il gioco dal fondo sud del corridoio C. Sorandilun e Foradan iniziano dal fondo nord. Metà degli orchi sono disposti nel centro del corridoio.

Lo Spirito Oscuro di Carn Dum inizia il gioco nella grande sala. Gli Spiriti dei Morti entreranno in gioco secondo la regola speciale.

## I COMPAGNI – MALE NELL'ERADOR

### **Obiettivi**

Il Bene vince se lo Spirito Oscuro di Carn Dum viene ucciso e più della metà dei Compagni sopravvive. Il Male vince se riesce ad uccidere più della metà dei Compagni. Se lo Spirito Oscuro di Carn Dum viene ucciso nello stesso turno nel quale i Compagni sono ridotti a metà del loro numero originale, la partita finisce in pareggio.

### **REGOLE SPECIALI**

**Abitanti di Carn Dum.** I Compagni sono persi nei corridoi di Carn Dum e devono trovare la strada per la grande sala, ma non sarà un compito facile perché ci sono molte creature malvagie che ancora popolano le sale infestate di Carn Dum. Per rappresentare questo, il giocatore del Male può tirare un dado all'inizio di ogni turno. Se esce un sei, uno Spirito dei Morti può essere piazzato ovunque nella grande sala. Lo spirito non può muovere nel turno in cui è piazzato sul tavolo ma può essere messo a contatto con un modello nemico. La Volontà dello Spirito Oscuro può essere usata per modificare il tiro. Lo spirito può essere evocato anche se lo Spirito Oscuro è in combattimento.

**Uruviel.** Uruviel inizia il gioco priva di conoscenza, così non può far nulla. Nessuno può attaccare Uruviel finché non si desta poiché tutti la pensano morta. Alla fine della fase di combattimento tira un dado per vedere se Uruviel si sveglia, si sveglia con un 6, la Possanza non può essere usata. Ogni modello amico a contatto di basetta può tirare un dado per svegliare Uruviel con la stessa probabilità di successo. Può tentare di alzarsi in piedi durante la successiva fase di movimento. Da quel momento in poi, Uruviel può essere giocata normalmente.

**Kalatri, NO!** All'inizio della partita Kalatri ha confuso Aneron (che inizia in forma di orso e con Volontà 1) per una creatura malvagia, e tenterà di ucciderlo finché è vivo. Kalatri è controllato dal giocatore del Male, e muoverà sempre per attaccare Aneron finché un modello del Bene non entra nel corridoio Est e lo avverte dell'errore o finché Uruviel non si sveglia. Se Aneron vince il combattimento, non può ferire Kalatri. Se un modello del Bene entra nel corridoio, Kalatri torna immediatamente sotto il controllo del giocatore del Bene e smetterà di attaccare Aneron. Kalatri tornerà anche sotto il controllo del giocatore del Bene se uccide Aneron.

**Compagni posseduti.** Se giocate la partita fuori dalla campagna, fate un test di Coraggio per Foradan prima che si muova. Una volta che il test viene fallito Foradan diventa un modello del Male e di lì in poi sarà controllato dal giocatore del Male.

Se giocate la partita come parte della campagna, ogni modello del Bene rimosso come perdita nello scenario *Spiriti della notte* può diventare malvagio. Fai un test di Coraggio per ogni personaggio potenzialmente posseduto prima che si muova, se il modello fallisce allora il personaggio diventa posseduto e sarà controllato di lì in poi dal giocatore del Male – solo un Compagno può essere posseduto. Non dimenticare che la Volontà può essere usata per influenzare il test di Coraggio.

**Reclutamento Campagna** Capitano Nano.

## Parte 6 – Inseguitore nell'Oscurità

Sembrando la loro missione compiuta, i Compagni, affamati e stanchi, arrancarono attraverso i ventosi cunicoli e i corridoi alla ricerca dell'uscita. Dopo poco, entrarono in un'enorme caverna con molti pilastri di roccia a sorreggere l'alto soffitto a cupola. Improvvisamente, mentre ammiravano la meraviglia di fronte a loro, udirono un fragore di tuono quando le torce per qualche ragione si spensero e detriti caddero intorno alle loro teste. I Compagni si tuffarono per ripararsi nell'oscurità, lontano dalle rocce cadenti, e poi tutto si acquietò – finché un basso, ringhioso ruggito penetrò l'oscurità.

“Gargantuil!” urlò Sorandilun. “A me, prima che attacchi!”

Troppo tardi – Gargantuil si stava già muovendo, avvantaggiandosi del suo olfatto e della sua portentosa vista nell'assenza di luce. Si mosse silenziosamente verso la sua prima vittima, Tolman Woormwood. L'uomo di Brea, con i piedi radicati nel terreno per la paura, non urlò nemmeno quando le sue interiora si riversarono sul pavimento e Gargantuil si mise a banchettare con esse.

Elthor girò intorno a una colonna nell'oscurità e vide la scura forma di Gargantuil. Guardò con orrore mentre il mostro si nutriva del suo amico, e, ingoiando la bile che risaliva su per la sua gola, il Ramingo si mosse silenziosamente alle spalle di Gargantuil, ebbro di sangue. Ma, alla sua insaputa, questa parte di Carn Dum era coperta di trappole. Il pavimento si aprì sotto i piedi di Elthor ed egli cadde in una fossa profonda con un grido di sorpresa.

Nel frattempo, Robert Thistlewool e Hador si erano uniti a Sorandilun e si erano posizionati schiena contro schiena per proteggersi a vicenda, muovendosi lentamente e a tentoni attraverso l'oscurità, ascoltando i suoni provenienti da essa. Ma non guardarono sopra di loro – un corpo enorme balzò sui Compagni, spaccando in due l'elmo di Sorandilun e lasciando quest'ultimo sul freddo pavimento di pietra privo di sensi. Il tempo che gli altri si girassero e Gargantuil era già sparito nell'oscurità. Ma i suoi movimenti non erano rimasti inosservati.

Uruviel, vedendo la bestia, fece appello ai suoi poteri interiori. La pietra si aprì sotto gli artigli di Gargantuil ed egli cadde pesantemente sul pavimento. Kalatri, che si era aggrappato a Uruviel quando era caduta l'oscurità, raccolse il suo coraggio e caricò la grande creatura distesa. La sua alabarda, con la forza di entrambe le braccia di Kalatri, si conficcò profondamente nella schiena della creatura. Ma, girandosi rapidamente, il lupo mannaro strappò l'arma dalla presa di Kalatri e balzò in avanti. Le enormi fauci di Gargantuil si chiusero sul braccio dell'Esterling, strappandolo quasi dal corpo. Il sangue macchiò il pavimento circostante mentre Kalatri crollava per il dolore, e Gargantuil leccò il fluido rosso dalle sue fauci prima di volgersi verso Uruviel.

Girando intorno alla vergine elfa, Gargantuil balzò – ma, prima che potesse venire a contatto con Uruviel, un'enorme zampa di pelliccia afferrò la gamba del lupo mannaro e lanciò la bestia contro una colonna vicina. L'orso, che era Aneron, ruggì, incalzando il grande lupo, e artigliò Gargantuil che rispose alla stessa maniera. I due mastodonti combatterono, strappando a vicenda carne e pelliccia dai propri corpi, ma Gargantuil era il più forte e stava quasi per strappare la gola dal corpo di Aneron quando una pietra fece scricchiolare il suo teschio. Quando il furioso Gargantuil si girò verso Barney, l'origine del lancio della pietra, Uruviel corse verso il ragazzo di Brea per proteggerlo al massimo delle sue possibilità dalla bestia. Gargantuil avanzò per finire la coppia – ma quando il demone stava per balzare, l'orso Aneron saltò sulla schiena della creatura malvagia e la gettò a terra. Un'altra trappola fu azionata dal colpo: numerose robuste lance spuntarono da buchi nel pavimento, trafiggendo sia l'orso che il lupo. Ma Gargantuil non era ancora sconfitto. Sebbene notevolmente indebolito, iniziò a rialzarsi, avendo ancora la forza di spingere via il grande orso dalla sua schiena e di cercare di mordere la gola di questo con le sue grandi fauci irte di denti acuminati.

Ma in piedi sopra di lui c'era Hador, e con un solo fendente della sua antica lama l'elfo staccò la testa del mostro dal suo corpo.

Come il corpo senza vita di Gargantuil crollò a terra, Uruviel accorse per prendersi cura di Aneron. La vergine elfa si chinò di fianco a questi, e quando vide che la gola del grande orso era stata lacerata dal morso del lupo mannaro e che gli occhi di Aneron erano fissi e senza vita, cadde a terra e cominciò a piangere.

Fu poche ore dopo che i Compagni lasciarono la stanza. Uruviel si occupò delle ferite di Kalatri e di Sorandilun con le lacrime a rigarle il volto, Hador lanciò una corda all'intrappolato Elthor, e poi i sopravvissuti tristemente trasportarono i corpi dei due eroi caduti fuori dalla scura cittadella e li seppellirono con onore. Quando erano passati attraverso gli scuri cancelli per la prima volta, c'erano dieci Compagni. Ora ne rimanevano solo sette per il loro viaggio a Gundabad.

## GARGANTUIL (Lupo Mannaro)

by Drashkurz

*Nei giorni prima del Sole e della Luna quando Melkor il Vala reggeva un grande potere sulla Terra di Mezzo, molti grandi spiriti Maiar, della stessa genia dei Valar – si unirono a lui, e altri furono corrotti da bugie e inganni. Tra di questi c'erano i lupi mannari, Maiar che avevano assunto le sembianze di grandi lupi affamati. Essi erano governati da Sauron sull'isola di Tol-in-Gaurhoth, il più grande di tutti loro era Draugluin.*

*Gargantuil era un altro di questi, meno potente di Draugluin ma ancora in possesso di grande ferocia in battaglia. Era il messaggero tra Tol-in-Gaurhoth e Utumno, si trovava nelle grandi cave a nord quando i lupi mannari di Tol-in-Gaurhoth vennero sterminati da Huan il cane da caccia. Sin da allora ha dimorato nell'oscurità dell'antica fortezza di Melkor, e ora, attirato a sud dal potere di Sauron, ha messo piede in terre più civilizzate.*

### Gargantuil

Valore in punti: 200

	M	Fo	D	A	Fe	C	Possanza: 5
Gargantuil	6/6	6	5	4	4	5	Volontà: 5
							Fato: 4

### Equipaggiamento

Gargantuil ha grandi artigli e denti affilati, che contano come una arma bianca, e una spessa pelliccia.



### Regole Speciali

**Lupo.** Gargantuil ha scelto la forma di un grande e veloce lupo, e per questo il suo movimento è di 10"/24cm.

**Terrore.** Gargantuil è un antico Maiar dell'antica oscurità, e l'odore di sangue e il senso di dolore che lo circondano causano paura tra i suoi nemici. Un nemico che vuole caricare Gargantuil deve superare un test di coraggio come descritto nelle regole del Coraggio.

**Banchettare.** Gargantuil non è soddisfatto da normali animali come cibo; desidera l'essenza di esseri viventi. Perciò, quando Gargantuil uccide qualsiasi modello che non sia non-morto, può restare sul corpo per un turno a divorarne le carni. Questo significa che non può essere mosso nel turno seguente l'uccisione, ma recupererà un punto Possanza (fino ad un massimo di 5) per ogni uccisione dove banchetta. Se viene colpito dal tiro o da magie (anche se non viene ferito) o viene ingaggiato in combattimento durante il suo banchettare, questo punto Possanza non viene recuperato e l'opportunità è persa.

## SCENARIO NOVE – L'ATTACCO DI GARGANTUIL

by Findalf & hithero

*Gargantuil aspetta i Compagni in un'enorme caverna oscura. Con la vendetta e il desiderio dello spargimento di sangue nella sua mente, ucciderà e divorerà le creature del bene una dopo l'altra. Qualcuno dei Compagni sopravviverà?*

### Partecipanti

Bene – I Compagni a piedi senza Foradan.

Male – Gargantuil.

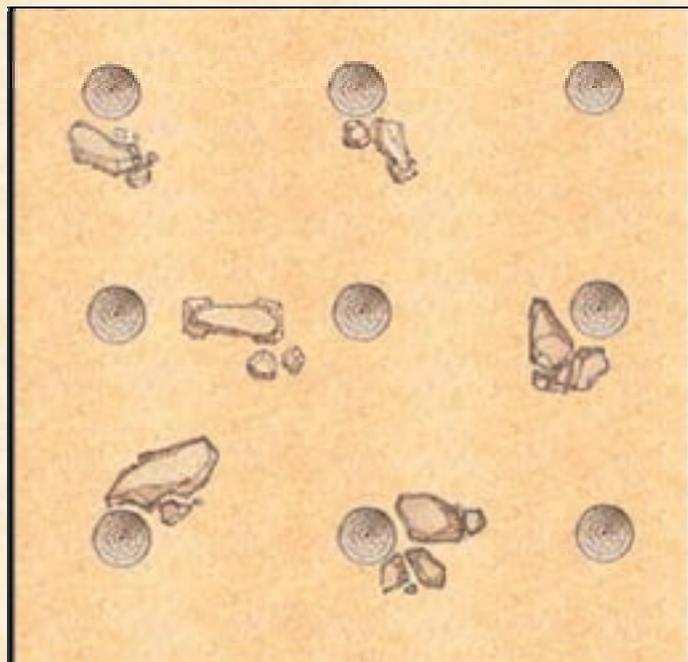
### Disposizione

Il tavolo da 48"/112cm x 48"/112cm rappresenta una grande caverna. Copri il tavolo con colonne e mura diroccate e con qualsiasi altro elemento scenico sotterraneo tu possa avere.

### Schieramento

Barney o il modello con il minor valore in punti è posizionato nel centro del tavolo. Partendo dal giocatore del Bene, posizionate a turno gli altri gli altri Compagni – nessun Compagno può essere posizionato entro 8"/20cm da un altro o entro 4"/8cm da un segnalino trappola.

Il giocatore del Male posiziona poi Gargantuil lungo qualsiasi lato del tavolo e ha l'iniziativa.



### Obiettivi

Il giocatore del Bene vince se uccide Gargantuil.

Il giocatore del Male vince se uccide tutti i Compagni.

### REGOLE SPECIALI

**Oscurità.** Nessun modello del Bene può vedere oltre 6"/14cm.

**Imboscata.** Gargantuil ha atteso l'arrivo dei Compagni, e adesso fa scattare la sua trappola. Il giocatore del Male ha l'iniziativa nel primo turno e il giocatore del Bene non può muovere i suoi modelli fino al secondo turno.

**Persi.** I Compagni si muovono secondo la regola Sentinella fino a quando non possono vedere Gargantuil all'inizio della loro fase di movimento. Se qualunque Compagno si trova entro 3"/8cm da un altro allora si muoveranno insieme, facendo solo un tiro Sentinella per il gruppo.

## I COMPAGNI – MALE NELL'ERIADOR

**Trappole.** La caverna è coperta di trappole mortali. Prepara dodici segnalini; segnane due come fosse, due come lance e due come trappole a freccia, lascia bianche le restanti sei. Prima di posizionare i Compagni, il giocatore del Bene mescola le trappole a faccia in giù e il giocatore del Male le dispone ovunque sul tavolo. Quando qualsiasi modello muove a contatto con un segnalino giralo; se è bianco allora è tutto ok, se no consulta la tabella sottostante e rimuovi la trappola.

Trappola	Effetto
Fossa	Il modello cade in un buco profondo con il fondo coperto di pali acuminati. Il modello subisce 3 colpi a Forza 4. Se il modello sopravvive allora può tentare di risalire, ottenendo un 6 su un D6. Se un altro modello lo sta aiutando da sopra, il risultato del tiro riceve un +1; se uno dei modelli, intrappolato o in aiuto, ha una corda, il risultato del tiro riceve un +2.
Freccia	Ogni modello entro 1”/2cm dalla trappola subisce D3 colpi a Forza 2
Lancia	Ogni modello entro 1”/2cm dalla trappola subisce D3 colpi a Forza 4

**Reclutamento Campagna.** Gror il nano, in arrivo nel libro 2

