

CAMPAGNE E BATTAGLIE NEI MONDI FANTASY

*Espansione non ufficiale per il wargame 3D «FANTASY WARRIORS»¹,
a cura del «Nick Lund's Fans Team».*

N. 1 - gennaio 2002.

LA «BATTAGLIA DEI CINQUE ESERCITI».

Allegato al n. 13 - gennaio 2002 - della *fanzine* (Bollettino) «Naran Fantasy Wars»

GRATUITO

Sommario:

pagina

Fonte: «Lo Hobbit».

L'antefatto

2

1. I Giocatori-Condottieri

3

2. Gli Eserciti

3

3. Scenario

6

4. Schieramento degli eserciti

8

5. La Battaglia

9

ARMY LISTS:

- Esercito degli Elfi

12

- Esercito degli Uomini del Lago

13

- Esercito dei Nani

14

- Beorg e le Aquile

15

- Gandalf, Bilbo, Thorin e i Nani della Montagna

16

- Esercito degli Orchi

18

Il presente elaborato non è stato fatto a scopo di lucro, ma semplicemente a fini ludici, per essere utilizzato da privati o nell'ambito di circoli o associazioni **senza fini di lucro**. In tale contesto potrà quindi essere fotocopiato e distribuito liberamente e gratuitamente.

La proprietà letteraria, con i relativi diritti di esclusiva utilizzazione, è dei sottoscritti Autori, i quali non hanno percepito alcuna remunerazione per la stesura del presente elaborato, ma lo hanno fatto a puro scopo di divertimento.

Si deve intendere proibita - ai sensi delle vigenti leggi sul diritto d'Autore - l'utilizzo parziale o totale del contenuto di questo elaborato **a fini commerciali, o comunque a fini di lucro**, da chicchessia, nonché la riproduzione, ai medesimi fini, totale o parziale del contenuto del presente fascicolo con qualsiasi mezzo meccanico, fotografico od elettronico, se non previo specifico consenso scritto da parte dei sottoscritti Autori, **nonché della contestuale, preventiva autorizzazione da parte dei detentori dei diritti sulle opere citate.**

Sandro & Sergio, gli "Arcieri di Sherwood": «The Nick Lund'S Fans Team»

e-mail: squasa@tiscalinet.it

¹ «Fantasy Warriors» è un marchio registrato della ditta Stratelibri - Nemo Miniature S.r.l. - Milano.

LA «BATTAGLIA DEI CINQUE ESERCITI».

FONTE: «LO HOBBIT»² DI JOHN RONALD REUEL TOLKIEN.

L'ANTEFATTO.

Erebor, la Montagna Solitaria, sorge ad est della parte settentrionale di Bosco Atro, a nord del Lago Lungo, sul quale sorge la città su palafitte di **ESGAROTH** (*denominata anche Pontelagolungo*). Da una grande caverna situata nel fianco meridionale della Montagna sgorga il fiume Fluente, immissario del lago. Sulla riva destra del fiume, nel punto dove forma una ampia ansa, un tempo sorgeva la città di **DALE**, abitata dagli Uomini, ora ridotta a poche rovine.

La Montagna era stata abitata da un gruppo di Nani, che vi avevano costituito un regno: il **REGNO SOTTO LA MONTAGNA**, finché su di essi non si era abbattuto il **drago Smaug**, che li aveva sterminati prendendo possesso delle grotte da essi scavate e del tesoro da essi accumulato. La stessa tragica sorte era accaduta agli abitanti di Dale.

Dopo varie vicissitudini che costituiscono la vicenda del romanzo «**LO HOBBIT**», dodici Nani capitanati da **Thorin-Scudo-di-quercia**, ultimo discendente della stirpe dei re dei Nani di Erebor, accompagnati dallo **hobbit Bilbo**, dopo che il drago è rimasto ucciso nel corso del suo attacco ad Esgaroth, si sono trincerati nella grotta della Montagna Solitaria, fortificandone l'ingresso.

Poco dopo giunsero degli Uomini del Lago della città di Esgaroth, in assetto di guerra, accompagnati da arcieri e guerrieri Elfi, i quali appartengono alla stirpe degli Elfi Silvani (*il nome del loro Re non viene mai dichiarato nel romanzo, ma dovrebbe trattarsi di **THRANDUIL**³, padre di Legolas*). Erano accompagnati da **Gandalf** (Stregone - Ishtar).

Gli Uomini del Lago sono comandati da **Bard**, l'arciere che ha precedentemente ucciso il drago Smaug con una freccia; egli appartiene alla stirpe di Dale, discendente di Girion, ultimo re di codesta città.

Elfi e Uomini sono venuti a chiedere a Thorin una parte del tesoro. Questi sdegnosamente rifiuta. La situazione sta per degenerare in uno scontro che vede gli Uomini e gli Elfi contrapporsi ai Nani.

Nella fortezza i Nani sono in tutto tredici, compreso Thorin. Dopo alcuni giorni, in loro soccorso giunge un piccolo esercito di 500 guerrieri Nani del regno dei **Colli Ferrosi**, guidati dal loro re **DAIN**, al quale Thorin (*che è suo cugino*) aveva chiesto aiuto tramite i messaggeri corvi inviati da **Roac**, un corvo imperiale, il cui linguaggio i Nani sono in grado di capire.

Gli Uomini e gli Elfi bloccano ai Nani di Dain il passo verso la montagna. Dopo alcune inconcludenti trattative, i Nani rompono gli indugi, ed iniziano l'assalto. In quel momento ecco intervenire Gandalf, che li ferma informandoli che stanno per arrivare gli Orchi:

«Fermi! » gridò Gandalf, che subitamente apparve, isolato, in piedi e con le braccia levate, fra i Nani che avanzavano e le schiere che li aspettavano. «Fermi!» egli gridò con voce tonante, e **il suo bastone fiammeggiò con un bagliore simile a quello del fulmine**. «Il terrore è calato su tutti voi! Ahimè! E' arrivato più presto di quanto immaginavo. Gli orchi sono su di voi! Sta arrivando **Bolg** dal Nord, o Dain! Il cui padre [Azog] ammazzasti a Moria. Ecco! **I pipistrelli sono sopra al suo esercito come una marea di cavallette. Ed essi montano i lupi, e i Mannari sono al loro seguito!**»⁴

[...]

Così cominciò la battaglia che nessuno si era aspettato; e fu chiamata **la Battaglia dei Cinque Eserciti**, e fu tremenda. **Da un lato c'erano gli Orchi e i Lupi selvaggi, e dall'altro c'erano Elfi, Uomini e Nani.**

Ed ecco come cominciò: fin da quando era caduto il Grande Orco delle Montagne Nebbiose [*ucciso da Gandalf con un incantesimo molto simile ad una "Tempesta d'energia"*], l'odio della loro razza contro i Nani

² I brani sotto riportati del romanzo sono tratti dall'edizione de «**LO HOBBIT**» a nostra disposizione:

editore **BOMPIANI - 1981, "Tascabili Bompiani"**.

³ Cfr. **J.R.R. TOLKIEN**, "Racconti Incompiuti", Indice dei Nomi:

Thranduil: Elfo Sindarin, Re degli Elfi Silvani nel nord di Bosco Atro; padre di Legolas.

⁴ Cfr.: **J.R.R. TOLKIEN**, "Lo Hobbit", ediz. **BOMPIANI - 1981, "Tascabili Bompiani"**, pag. 315.

si era riacceso più furibondo che mai. Messaggeri avevano fatto la spola tra tutte le loro città, colonie e piazzeforti; ed ora essi decisero di assicurarsi il dominio del Nord. In gran segretezza si erano informati di tutto ciò che potesse servire al loro scopo, e per tutte le montagne si forgiarono armi. Poi marciarono per valli e colline confluendo da ogni parte e avanzando sempre o sottoterra o al buio, finché ai piedi del gran Monte Guerrinferno del Nord, dov'era la loro capitale, non fu raccolto un vasto esercito pronto a riversarsi a sud, di sorpresa, durante una tempesta. [...] ⁵

L'esercito degli Orchi è preceduto da uno stormo di Pipistrelli:

[...] Una tempesta invernale, trasportata da un vento fortissimo, rotolò rombando contro la Montagna, e i fulmini ne illuminarono la vetta. E sotto le nuvole temporalesche si vide un'altra macchia nera che avanzava turbinando; ma non veniva col vento, veniva da nord, come una vasta nube di uccelli, così fitta che nessuna luce poteva filtrare tra le loro ali.

1. I GIOCATORI-CONDOTTIERI.

La partita può essere giocata da due Giocatori: uno impersonifica Bolg, il Re degli Orchi, l'altro si identifica alternativamente in Thranduil, Dain, Bard e Thorin. Più divertente potrebbe dimostrarsi una partita giocata da cinque giocatori diversi, ognuno impersonificante un Condottiero, più eventualmente un sesto ed un settimo Giocatore che impersonifichino rispettivamente **Gandalf** e **Bilbo**.

Si potrà giocare questa battaglia cercando di riprodurne esattamente lo svolgimento così come lo ha raccontato Tolkien, oppure in modo diverso, ove ogni Condottiero possa prendere delle iniziative non previste nel romanzo.

2. GLI ESERCITI.

2.1. ESERCITO DEGLI ALLEATI.

Nani, Uomini ed Elfi sono i Difensori. Ad essi nel prosieguo della battaglia si uniranno Beorg (l'Uomo Orso) ed un grande stormo di Aquile. In più ci sono i dodici Nani di Thorin nella Montagna Solitaria.

I Nani, Uomini ed Elfi devono difendersi dall'assalto dell'orda degli Orchi, il cui Re è fermamente deciso ad impadronirsi del tesoro che si trova nella Montagna Solitaria, e con l'obbiettivo di estendere il suo dominio su tutta quella regione.

2.1.1. COMPOSIZIONE DELL'ESERCITO:

½ dei punti disponibili (*esclusi quelli da utilizzare per le Aquile, per Beorg e per la squadra di Thorin*), saranno riservati agli Elfi; la rimanente metà sarà utilizzata in parti uguali per i Nani di Dain e per gli Uomini di Bard.

Nel romanzo è detto che i Nani di Dain erano 500, e ad un certo punto viene fatto riferimento ad “*un migliaio di Arcieri Elfi*”, quindi gli Elfi erano almeno il doppio dei Nani.

Per le Aquile e per Beorg: 30% dei punti disponibili per l'intero esercito (Creature Terribili).

Condottieri: il Re degli Elfi, Bard, Dain e Thorin.

Si applicherà la regola prevista per gli Eserciti Alleati, ognuno comandato da un proprio Condottiero. Tutti e quattro i Condottieri Alleati potranno cambiare gli Ordini a loro discrezione.

Thorin avrà ai suoi ordini solo i dodici Nani che lo avevano seguito nella Montagna.

Bilbo (Personaggio Speciale) quando inizia la battaglia si trova accanto a Gandalf ed al Re degli Elfi.

Gandalf, oltre a fungere da Mago, può essere considerato il **Comandante Supremo**; in questa veste dovrà essergli assegnato un **Valore di Comando 5** (costo +80 punti), che gli fornirà conseguentemente la possibilità di disporre di una Ferita (a piedi) o due Ferite (a cavallo).

⁵ *Ibidem.*

2.1.2. SPECIALITÀ PRESENTI (Tipi di Guerrieri).

Riguardo alla tipologia dei guerrieri, Tolkien non specifica quale fosse, limitandosi a dire che il Re degli Elfi era giunto accompagnato da **Guerrieri ed Arcieri**⁶. La stessa composizione è indicata per gli Uomini di Bard.⁷ Riguardo all'armamento degli Uomini riporta solo la seguente indicazione:

«Il mattino seguente, di buon'ora, una compagnia di **soldati armati di lancia** fu vista attraversare il fiume e marciare su per la valle. Portavano con loro il grande stendardo del re degli Elfi e l'azzurro stendardo del lago, e avanzarono finché non si fermarono proprio davanti al muro della porta.»⁸

Più avanti Tolkien fa riferimento agli Uomini "**armati di lunghe spade**".

Un po' più preciso Tolkien lo è riguardo ai Nani:

«Dain era arrivato. [...] Ogni nano del suo popolo era rivestito di un usbergo di maglia d'acciaio che gli arrivava fino alle ginocchia, e le gambe erano coperte da schinieri fatti di una lega metallica e flessibile, il cui segreto era prerogativa del popolo di Dain. [...] In battaglia brandivano delle doppie picozze; ma ciascuno di loro aveva al fianco anche una spada corta e larga, e uno scudo rotondo gli pendeva dietro la schiena. [...] Portavano scarpe ferrate, di ferro erano i loro elmi, e i loro volti erano spietati.»⁹

Vi erano gli Araldi: «Le trombe chiamarono uomini ed elfi alle armi.»¹⁰

Si può ipotizzare una composizione degli eserciti con una preponderanza di Arcieri nello schieramento degli Elfi e di Guerrieri in quello degli Uomini.

2.1.3. ESERCITO DEGLI ELFI.

Il **50%** dei punti disponibili per l'intero esercito gli Elfi potrà essere utilizzato **per gli Arcieri**; la restante parte sarà formata dai Personaggi Individuali e dai Guerrieri (*armati di Arma ad una mano e scudo, Arma a due mani e Lancia e scudo*). Qualità dei Guerrieri ed Arcieri: Veterana od Elite.

Dato il loro maggior numero, gli Elfi potranno essere suddivisi tra il Comando del Condottiero (Thranduil) ed altri due o più Comandi, con a capo dei Generali (a cavallo oppure a piedi). Ad esempio può essere previsto un Comando degli Arcieri ed un altro per i Guerrieri, mentre dal Comando di Thranduil dipenderanno solo i Cavalieri della sua Guardia.

2.1.4. ESERCITO DEGLI UOMINI.

Per gli Uomini la percentuale di **Arcieri** non dovrà essere superiore al **30%** dei punti disponibili.

I Guerrieri saranno armati con lancia e scudo, arma a una mano e scudo, arma a due mani.

Qualità dei Guerrieri ed Arcieri: Media e Veterana (*all'incirca in parti uguali, come numero di Unità*).

Saranno raggruppati in un unico Comando, agli ordini di Bard.

2.1.5. ESERCITO DEI NANI.

Seguendo alla lettera l'indicazione di Tolkien, i Nani dovrebbero essere tutti armati con arma ad una mano e scudo. Ovviamente si potranno utilizzare anche dei Lancieri con scudo e Guerrieri con arma a 2 mani, in funzione delle miniature possedute (*ad esempio quelle della scatola base del gioco*).

Saranno raggruppati in un unico Comando, agli ordini di Dain.

⁶ *Op. cit.*, pag. 288, Il Re degli Elfi si è messo in marcia con il suo esercito in direzione del Lago:

«[...] Fu così che i messaggeri di Bard lo trovarono intento a marciare con molti soldati e arcieri; [...]

⁷ *Op. cit.*, pag. 314: «Pazzi! Rise Bard [...] Ci sono molti dei nostri arcieri e soldati nascosti tra le rocce sul loro fianco destro. [...]

⁸ *Op. cit.*, pag. 298.

⁹ *Op. cit.*, pag. 313

¹⁰ *Op. cit.*, pag. 313

2.1.6. CAVALLERIA.

Nulla dice Tolkien riguardo alla Cavalleria. Si può presumere che almeno uno squadrone di Cavalieri Elfi scortasse il loro Re, anch'egli a cavallo.¹¹

Si può presumere che anche Gandalf sia arrivato a cavallo (*con l'animale che gli diede Beorg*).

Gli Uomini del Lago e Bard, invece, dovrebbero essere tutti a piedi, trattandosi di abitanti di una città fluviale, più avvezzi a muoversi sulle barche che non a cavallo.

Per i Nani di Dain si potrebbe ipotizzare che nel loro esercito fosse presente anche una limitata componente di Cavalleria (sugli Orsi), e che anche il loro Re fosse su orso, visto che questa specialità è prevista nell'elenco dell'esercito dei Nani che si trova in appendice al Regolamento Base.

L'opzione dei Nani tutti a piedi sarà comunque giocabile, ma dovendosi essi scontrare contro Orchi su lupi e Orchi Giganti... un po' di cavalleria su orsi sarebbe quanto mai utile. Si possono quindi inserire due squadroni (Unità) di Cavalleria: una di Guerrieri ed una di Balestrieri/Lancieri. Dain sarà accompagnato da un Portabandiera ed un Araldo, entrambi su orso, se anche lui sarà montato su orso.

2.2. ESERCITO DEGLI ORCHI.

Gli Orchi sono gli Attaccanti.

2.2.1. COMPOSIZIONE DELL'ESERCITO.

Il Valore in punti dell'esercito degli Orchi dovrà essere pari a quello dello schieramento avversario (comprese le Aquile, Beorg ed i Nani di Thorin), con in **più un 20%** (*in punti*) di Guerrieri Orchi a piedi di Qualità Scadente. Questo 20% in più sarà tenuto **“di riserva”**, ed entrerà nella battaglia come più avanti indicato.

Gli Orchi possono schierare una sola Unità di Qualità Elite e non più i due di Qualità Veterana; il resto dell'orda dovrà essere di Qualità Media e Scadente, in proporzione all'incirca uguale, escludendo dal conteggio la maggiorazione di punti (20% in più) loro concessa, che dovrà essere - come detto sopra - di Qualità Scadente.

Gli standardi degli Orchi sono «rossi e neri.»¹²

Bolg, il Condottiero degli Orchi è un Orco Gigante e la sua Guardia sarà formata da Orchi Giganti.

L'esercito degli Orchi sarà organizzato su due o al massimo tre Comandi:

- Comando del Condottiero
- Uno o due Comandi di Cavalleria sui lupi e di Lupi.

Per estendere il proprio raggio di Comando, viste le dimensioni che la sua Orda dovrebbe avere, Bolg dovrà essere affiancato da un Portabandiera e due Araldi.

2.2.2. CAVALLERIA SU LUPI - BRANCHI DI LUPI E PIPISTRELLI:

Gli Orchi su lupo (Lancieri e Arcieri) non potranno superare il 30% (in punti) dell'intero esercito; potranno schierare al massimo due Unità (Branchi) di Lupi, uno per ogni Comando di Cavalleria; alle dipendenze del Condottiero potranno essere schierati due Stormi (Unità) di Pipistrelli (*vedere il loro profilo più avanti riportato*).

¹¹ Una conferma in questo senso la fornisce Tolkien, in occasione del ritorno verso le loro case dei partecipanti alla battaglia:

«La schiera degli elfi era in marcia; e se era tristemente rimpicciolita, molti erano tuttavia felici, poiché il mondo del Nord sarebbe stato più lieto per molti anni. [...]»

«**Gandalf e Bilbo cavalcavano dietro il re degli Elfi**, e accanto a loro camminava a grandi passi Beorn, di nuovo in forma umana, [...]»

Op. cit., pag. 328.

¹² *Op. cit.*, pag. 317: «Innumerevoli erano i loro standardi, rossi e neri, ed essi avanzavano come una marea furibonda e disordinata.

3. SCENARIO.

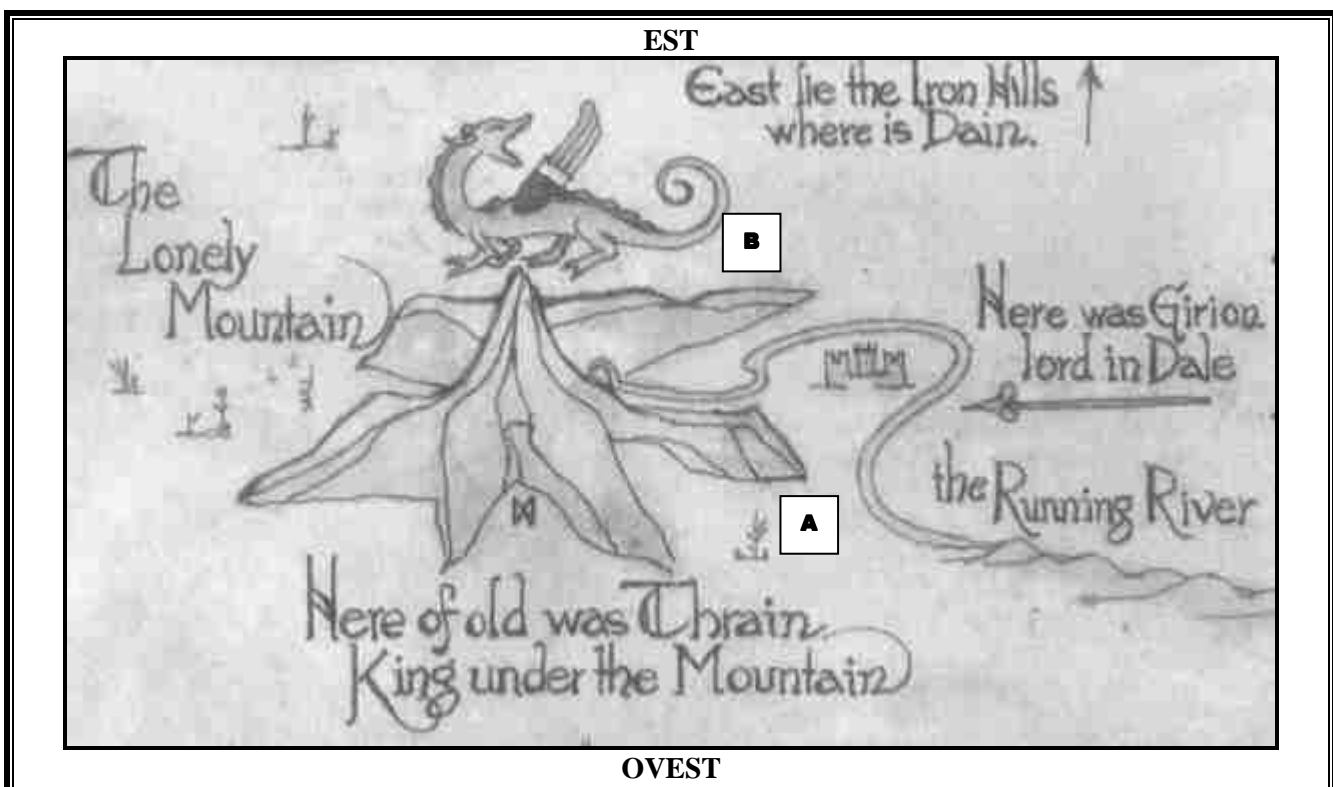
3.1. TAVOLO DA GIOCO.

Tavolo standard per le partite di **FANTASY WARRIORS**: cm. **180 x 120**, oppure (*se possibile*) due tavoli standard accostati sul lato più lungo, in modo da avere una superficie sfruttabile di **cm. 240 x 180**.

3.2. AMBIENTAZIONE.

Tolkien ha lasciato una mappa, che nel romanzo è attribuita al nano Thrór, il nonno di Thorin. La mappa è riprodotta nel libro, orientata est-ovest-sud-nord (*anziché nord-sud-est-ovest, come normalmente viene fatto*), pertanto il lato in alto indica l'est (anziché il nord) e quello a destra il sud (anziché l'est).

Vedere il disegno qui sotto riportato (*ricavato dalla mappa riportata nella versione a fumetti de "Lo Hobbit" - ediz. Rusconi*).



Nel descrivere lo schieramento dei due opposti eserciti, Tolkien fa riferimento ai due “*contrafforti*” della montagna, uno meridionale [«**A**»], terminante con l’altura di Collectorvo, ed un altro orientale [«**B**»], entro i quali si trova la valle di Dale, prospiciente l’ingresso alla grotta nella quale in precedenza vi era il drago, dove si è trincerato Thorin con i suoi dodici Nani, e dalla quale esce il fiume:

[...] la scura apertura di una caverna in una grande parete rocciosa proprio in mezzo ai contrafforti della Montagna. Ne sgorgavano le acque del Fiume Fluente; [...]¹³

[*I Nani di Thorin*] Stabilirono il primo accampamento sul lato occidentale del grande sperone meridionale, che finiva in un’altura chiamata **COLLECTORVO**. Un tempo c’era stato un posto di guardia. [...]¹⁴

[...] la zona a sud dov’era la Porta Principale. [...]¹⁵

[...] ai piedi di Collectorvo; lì il fiume, dopo avere disegnato una larga ansa sopra la valle di Dale, dirigeva il suo corso dalla Montagna verso il lago.¹⁶

¹³ *Op. cit.*, pag. 232.

¹⁴ *Op. cit.*, pag. 231.

¹⁵ *Op. cit.*, pag. 231-232.

¹⁶ *Op. cit.* pag. 232.

3.3. RAPPRESENTAZIONE DELLO SCENARIO SUL TAVOLO DA GIOCO.

3.3.1. ORIENTAMENTO.

Si consiglia di mantenere lo stesso orientamento est - ovest per il tavolo, così come indicato nella mappa, sistemando la configurazione che rappresenterà la montagna nell'angolo alla sinistra del giocatore che gioca i Difensori.

3.3.2. LA MONTAGNA.

Nell'angolo sinistro (*dello schieramento dei Difensori*) del tavolo si sistemerà la configurazione di terreno che rappresenta la Montagna. Ai fini del gioco è sufficiente rappresentare le balze inferiori del monte, realizzandole con una serie di elementi sovrapposti e scalati, di dimensioni minime di 5 cm. di larghezza, in modo che su di esse possano essere appoggiate le miniature in basetta cm. 2,5 x 2,5.

3.3.3. LA CAVERNA DI SMAUG E IL FIUME.

A contatto con la sezione frontale della Montagna, ed in posizione sopraelevata, sarà sistemata una configurazione che rappresenterà l'ingresso alla caverna, che sarà difeso sul davanti da un Muretto (*innalzato dai Nani di Thorin*), dietro il quale ci sarà Thorin con i suoi Nani.

Per questa configurazione potrebbe essere utilizzata quella della «Fortezza dei Nani» prodotta dalla Games Workshop, acquistabile tramite Mail Order.



[Foto tratta dal N. 33 - Giugno 2001 - di WHITE DWARF, pag. 59.]

Da sotto il muretto uscirà la configurazione rappresentante il fiume che, dopo aver formato una piccola cascata ed un laghetto, si snoderà in senso longitudinale, tagliando all'incirca a metà il campo di battaglia (tavolo), così come indicato nella mappa:

[...] l'ingresso era ormai bloccato da un muro molto spesso e alto, formato da pietre squadrate e appoggiate semplicemente l'una sull'altra a sbarrare completamente l'apertura. Nel muro c'erano diversi buchi attraverso i quali essi [*i Nani di Thorin*] potevano vedere (o tirare), ma nessun ingresso. Entravano o uscivano servendosi di scale a pioli, e issavano su la roba con le corde. Per permettere al fiume di uscire, avevano lasciato un basso archetto sotto al nuovo muro; ma vicino all'ingresso avevano talmente alterato lo stretto letto del fiume che una pozza larga e profonda si estendeva dalla parete della Montagna fino all'inizio delle cascate, superate le quali il fiume si dirigeva verso Dale. Avvicinarsi alla Porta era ora possibile, se non si voleva nuotare, solo grazie a una stretta cornice rocciosa, a destra guardando in fuori verso la valle. [...]¹⁷

Tranne nel tratto iniziale, dove vi sono la cascata ed il laghetto, il letto del fiume è basso, quindi è attraversabile a guado; la configurazione che rappresenta il fiume potrà essere larga all'incirca 10 cm.; si applicano le regole stabilite nel Regolamento per i fiumi. Per rappresentare il laghetto, dal quale scende la cascata, sarà sufficiente una configurazione particolare di terreno di cm. 15 x 15.

¹⁷ *Op. cit.*, pag. 293.

3.3.4. CONTRAFFORTE MERIDIONALE E COLLECORVO.

Dal lato della Montagna che si verrà a trovare “*in basso*” si staccherà il contrafforte meridionale, e cioè quello che termina con Collectorvo, che quindi si verrà a trovare più o meno lungo il bordo più lungo del tavolo, all’incirca nella normale area di schieramento (30 cm dal bordo) prevista dal Regolamento.

Collectorvo sarà rappresentato da una configurazione di terreno difficoltoso, rappresentante una collinetta, che si eleva dalla parte terminale del contrafforte, a contatto con il bordo del tavolo (*sul lato più lungo, nella zona di schieramento dei Difensori*), all’incirca alla metà del lato più lungo.

Le dimensioni della configurazione di terreno rappresentante il contrafforte meridionale compreso Collectorvo e compresa anche la parte che si unisce ai contrafforti della Montagna, sul tavolo da 180 x 120 cm. sarà tale da arrivare a coprire la metà del lato più lungo del tavolo (90 cm), con una larghezza non superiore ai 30 cm, in modo da essere compreso entro la normale fascia di schieramento dell’esercito.

3.3.5. CONTRAFFORTE ORIENTALE.

La configurazione di terreno difficoltoso che rappresenterà l’altro contrafforte (*quello orientale, indicato nella mappa con la lettera «B»*), sarà sistemata in verticale, orientata in modo da puntare verso il lato opposto del tavolo, quello cioè ove si schiererà l’esercito nemico.

Questo contrafforte dovrebbe arrivare fino a circa la metà del lato più corto del tavolo (60 cm.), alla sinistra del giocatore che gioca i Difensori, formando un tutt’uno con il lato della Montagna che si trova orientato “*verso l’alto*”, e sarà anch’esso largo non più di 30 cm.

3.3.6. LA VALLE DI DALE E LE ROVINE DELLA CITTÀ.

La restante parte del tavolo rappresenterà la Valle di Dale, tagliata all’incirca a metà. come si è detto, dal fiume.

Le rovine di Dale potranno essere sistemate se si gioca su un doppio tavolo (180 x 240), mentre se si utilizza un solo tavolo standard da 120 x 180 cm. si dovrà ipotizzare che le stesse si trovino “*alle spalle*” dello schieramento degli Orchi.

Le configurazioni che rappresenteranno le rovine copriranno una superficie di almeno 60 x 60 cm.; saranno sistemate all’incirca alla metà del lato più corto del tavolo alla sinistra del giocatore che schiera gli Orchi, e dovranno distare almeno 30 cm sia dal fiume che dall’altura di Collectorvo.

4. SCHIERAMENTO DEGLI ESERCITI.

4.1. IL PIANO DI GANDALF.

Questo è il piano che egli [*Gandalf*] elaborò in consiglio con il re degli Elfi e con Bard e Dain, visto che ora il signore dei nani si era unito a loro: infatti gli orchi erano nemici di tutti, e al loro arrivo ogni altro dissidio fu dimenticato. La loro sola speranza era di attirare gli orchi nella valle tra i contrafforti della Montagna; e di potere essi stessi occupare i grandi speroni che si sporgevano a sud e ad est. Questo poteva però essere pericoloso se gli orchi fossero stati in numero sufficiente da invadere la Montagna stessa, così da attaccare contemporaneamente da dietro e da sopra; [...]

Sui pendii più bassi dello sperone meridionale e tra le rocce ai suoi piedi, si disposero gli elfi; sullo sperone orientale stavano gli uomini e i nani. Ma Bard e parecchi fra gli uomini e gli elfi più agili si arrampicarono in alto sul dorso orientale per riuscire a vedere che cosa succedeva a nord. Presto scossero le terre ai piedi della Montagna nere per la moltitudine che si affrettava. Non ci volle molto perché **l'avanguardia aggirasse l'estremità dello sperone ed entrasse precipitosamente a Dale. Erano i più veloci, quelli che cavalcavano i lupi,** e l'aria era già piena delle loro grida e dei loro ululati. **Un manipolo di uomini coraggiosi si era schierato davanti in quel punto col compito di fingere di resistere, e molti caddero lì prima che il resto si ritirasse aprendosi su entrambi i lati.** Come Gandalf aveva sperato, il grosso dell'esercito degli orchi si era ammassato dietro all'avanguardia mentre a questa veniva contrastato il passo, e ora essi **si riversarono furiosi dentro la valle, spingendosi selvaggiamente in mezzo ai due contrafforti della Montagna,** in cerca del nemico. Innumerevoli erano i loro stendardi, rossi e neri, ed essi avanzavano come una marea furibonda e disordinata.¹⁸

4.2. SCHIERAMENTI.

Per questo particolare scenario **non** si utilizzerà la normale fascia di schieramento lungo il lato più lungo del tavolo ed entro 30 cm dal bordo dello stesso.

4.2.1. Orchi.

Gli Orchi si schierano nel quarto di tavolo che si trova alla sinistra del Giocatore che li utilizza, in una fascia compresa **entro 30 cm. dal bordo del tavolo (su entrambi i lati).**

Se il loro numero dovesse essere tale da non poter stare entro tale fascia, allora li si farà entrare un po' alla volta: per primi arriveranno i Pipistrelli, i Lupi e gli Orchi a cavallo dei lupi, poi la Fanteria e gli Arcieri, e per ultimi gli Orchi Giganti e la Guardia di Bolg.

Si simula cioè il fatto che gli Orchi attaccano *“a ondate successive”* i Difensori della Montagna.

In codesto caso, all'inizio della battaglia saranno schierate solo quelle Unità che trovano posto nella suddetta fascia di schieramento; appena queste, nella fase di Movimento, si saranno spinte più avanti, il loro posto potrà essere preso da quelle che sono *“in attesa”* (*fuori dal tavolo*), che così all'inizio del nuovo turno potranno essere schierate; e così via, per ogni turno successivo.

Il Condottiero degli Orchi invierà delle truppe (*la “Riserva” costituita dal 20% di truppe in più*) sulla montagna, in modo da cercare di aggirare i difensori per prenderli alle spalle, dal lato delle rovine della città:

- **questa “Riserva” entrerà in battaglia solo all'inizio del 4° turno di gioco, quando, dopo aver aggirato i nemici, inizierà la discesa dai dirupi che si trovano alle spalle dei Difensori.**

La Cavalleria sui lupi potrà manovrare per cercare di portarsi sul fianco dei Difensori posti sui contrafforti della Montagna. Applicando la nostra versione del Regolamento, ai Generali Orchi che comandano queste truppe potrà essere fornito *“l'ordine segreto”*, per consentire di Manovrare (in Ordine Giallo) e poi Attaccare (Ordine Rosso).

4.2.2. Alleati.

Gli Alleati si schierano nel quarto di tavolo che si trova alla sinistra del Giocatore che li utilizza.

I Difensori si dovranno schierare, per quanto possibile, sui due contrafforti:

- **su quello superiore (orientale: “B”) i Nani di Dain e gli Uomini di Bard,**
- **su quello inferiore (meridionale, che termina con Collocorvo: “A”) gli Elfi.**

Il Re degli Elfi, con la sua Guardia, Gandalf e Bilbo, si posiziona su Collocorvo.

¹⁸ *Op. cit.*, pagg. 316-317.

4.2.3. Thorin.

Thorin con i suoi 12 (max) Nani sarà schierato dietro il muretto che protegge l'ingresso alla grotta scavata nella Montagna.

4.3. ARTIGLIERIA E MAGIA.

NON saranno impiegate Balestre Pesanti, Balliste o altre artiglierie.

Gandalf fungerà da Mago dell'esercito Alleato, avendo a disposizione 40 Punti Magia di base, e poi altri 10 punti per ogni 1000 punti (o frazione) oltre i 1000 punti di esercito¹⁹.

Gli Orchi NON hanno alcun Mago, né Sacerdoti né altri Personaggi Individuali, solo i Generali, Portabandiera ed Araldi. A parte gli Orchi Giganti, non potranno schierare nessun'altra Creatura Terribile, e neppure il Carro da guerra.

5. LA BATTAGLIA.

5.1. ESPLORAZIONE - TEMPO DEL GIORNO.

L'Esplorazione NON viene effettuata. **Per primi si schierano i Difensori.**

Tempo del giorno: Terza ora della NOTTE.

- Sebbene la battaglia inizi durante il giorno, la valle è stata coperta da una spessa cortina di nubi che oscurano il sole generando una situazione di **“Luce Sfavorevole”** per gli Uomini del Lago. Nani ed Elfi non patiscono alcuna luce sfavorevole, mentre gli Orchi avranno il vantaggio di combattere quasi al buio, quindi in situazione di **“Luce Favorevole”**:

«**Presto il buio si infittì nel cielo tempestoso; [...]**»²⁰.

- Trascorsi tre turni, e cioè all'inizio del **sesto turno di notte**, l'orologio sarà spostato alla **quinta** ora del giorno (*per simulare una situazione prossima al tramonto*), perché quando arrivano le Aquile (**inizio del 4° turno di gioco**) la penombra svanisce ed appare il chiarore del cielo, ma si è già al tramonto (*vedere il brano riportato più avanti*).
- All'inizio del **settimo turno**, quando sarà notte (*cioè sarà la prima ora della notte*), Gandalf, come mago, potrebbe lanciare l'incantesimo che ritarda il tramonto del sole, per combattere quel turno ed eventualmente i successivi con luce favorevole per gli Uomini e sfavorevole per gli Orchi.

5.2. SVILUPPO DELLA BATTAGLIA.

Gli Orchi inizieranno con l'Ordine di Attaccare (**ovviamente!**), con l'eccezione dei Comandi di Cavalleria (**uno o due**) che hanno ricevuto **“l'ordine segreto”**, come in precedenza indicato. Se si vuole restare fedeli al racconto, le varie Unità faranno a gara per entrare nella valle, spintonandosi ed ammicchiandosi. Il Regolamento prevede questa ipotesi, così potrebbe verificarsi la situazione della COLLISIONE (cap. 4.3.6. MANOVRE).

Anche gli Arcieri degli Orchi dovranno iniziare la battaglia con l'Ordine di Attaccare. Riguardo a questi, Tolkien non dice nulla, ma si può ipotizzare che ce ne fossero. La loro Qualità NON dovrà essere superiore a quella Media.

5.2.1. PER PRIMI SI MUOVONO GLI SCIAMI DI PIPISTRELLI:

Presto il temporale passò, rombando, verso sud-est; ma la nube di pipistrelli, volando più bassa, giunse sopra lo schienale della Montagna, e volteggiò su di loro togliendogli la vista della luce e riempiendoli di terrore.

[...] e i grandi pipistrelli volteggiavano attorno alla testa e alle orecchie degli elfi e degli uomini, o si attaccavano come vampiri sui caduti sul campo di battaglia.[...]

¹⁹ Se lo schieramento Alleato sarà di 3000 punti, Gandalf potrà avere a disposizione 40 + 10 + 10 = 60 Punti Magia, il cui costo (300 punti) dovrà ovviamente essere conteggiato nel totale dei punti concessi per l'intero esercito.

²⁰ *Op. cit.*, pag. 317.

5.2.2. ALL'AVANZARE DEGLI ORCHI, GLI ELFI SONO I PRIMI A CONTRATTACCARE.

Gli elfi furono i primi a caricare. Il loro odio contro gli orchi è freddo e spietato. **Lance e spade** brillavano nella penombra con un gelido bagliore di fiamma, tanto mortale era l'ira delle mani che le reggevano. Appena le schiere nemiche si infittirono nella valle, **essi scagliarono una pioggia di frecce**, e ciascuna guizzò volando come un fuoco pungente. **Dietro le frecce un migliaio dei loro arcieri strisciò giù e caricò.** Le urla erano assordanti. Le rocce erano macchiate di nero dal sangue degli orchi.

Nota.

Se si vuole restare fedeli al racconto, gli Elfi dovranno iniziare la battaglia con l'ordine di Attaccare; gli Arcieri dovranno effettuare il lancio delle frecce con la modalità *“oscurare il cielo”*, e quindi, dopo aver esaurito le frecce, andare anch'essi all'assalto.

5.2.3. ANCHE I NANI E GLI UOMINI VANNO ALL'ATTACCO.

Proprio mentre questi si riprendevano dall'assalto furioso, e la carica degli elfi si arrestava, attraverso la valle si levò un ruggito roco. Con grida di «Moria!» e «Dain, Dain!», i nani dei Colli Ferrosi si lanciarono all'attacco sull'altro lato, **brandendo le loro piccozze**; e dietro di essi venivano gli **Uomini del Lago dalle lunghe spade**.

Il panico si impadronì degli orchi; e mentre si voltavano a fronteggiare questo nuovo attacco, gli elfi caricarono di nuovo con maggiore impeto. Già molti orchi fuggivano giù per il fiume per sfuggire alla trappola; e molti dei lupi gli si rivoltavano contro e squarciavano morti e feriti. Pareva che la vittoria fosse a portata di mano quando un grido risuonò sulle alture sovrastanti.

Nota.

Per simulare la situazione sopra descritta, il Condottiero degli Orchi dovrà far effettuare un **test di morale** ad ognuna delle Unità al suo comando che siano già state ingaggiate dagli Elfi, come se fossero state minacciate, e poi effettuare un **test di Comando**.

5.2.4. ARRIVANO GLI ORCHI CHE HANNO SCALATO LA MONTAGNA.

Una parte degli orchi aveva scalato la Montagna dall'altro lato e molti erano già sui pendii sopra la Porta, e altri ancora scendevano a fiotti incuranti del pericolo, senza badare a quelli che cadevano gridando da rupi e precipizi, per attaccare gli speroni da sopra. Ognuno di questi poteva essere raggiunto dai sentieri che correvano giù dal massiccio centrale della Montagna; e i difensori avevano troppi pochi soldati per poter sbarrare loro la via. Svaniva ora ogni speranza di vittoria. Avevano solo arginato il primo assalto furioso della nera marea.²¹

Nota.

Questa situazione sarà realizzata nel modo seguente:

- all'inizio del **4° turno** di gioco, quel 20% (in punti) di Orchi che costituivano la “Riserva” verranno raggruppati in squadre (Unità) di max 10 Guerrieri (*solo con il Capo*), sistemati sulla configurazione di terreno che rappresenta le balze inferiori della Montagna, quasi a ridosso dei due speroni dove si trovano (o si trovavano) i Difensori;
- per ogni Unità di questi Orchi, quando ci sarà la fase di Movimento si lancerà 1D6: il risultato ottenuto darà il numero di quelli che sono precipitati nei dirupi restando uccisi. Questo test si effettuerà una sola volta, non verrà più ripetuto nei turni successivi. Non si dovrà effettuare alcun test di Morale, salvo nel caso della morte del Capo dell'Unità:
 - per ogni 3 o frazione di ogni Unità rimasti uccisi si tirerà un ulteriore D6;
 - con un risultato di 6 il Capo sarà considerato ucciso, ed allora l'Unità dovrà effettuare un Test di Morale come se fosse stata colpita da Armi da lancio.

5.2.5. AVANZA BOLG CON LA SUA GUARDIA DI ORCHI GIGANTI.

Le ore passavano. Gli orchi si raccolsero di nuovo nella valle. Ed ecco che **una schiera di Mannari** arrivò in cerca di preda, e con essi arrivò **la guardia del corpo di Bolg, grandi orchi dalle scimitarre d'acciaio**. Presto il buio si infittì nel cielo tempestoso; e i grandi pipistrelli volteggiavano attorno alla testa e alle orecchie degli elfi e degli uomini, o si attaccavano come vampiri sui caduti sul campo di battaglia. Bard combatteva ora per difendere lo sperone orientale e retrocedeva a poco a poco; **i nobili elfi resistevano attorno al loro re sullo sperone meridionale**, vicino al posto di guardia di Collecervo.²²

²¹ *Op. cit.*, pag. 317- 319.

²² *Ibidem*.

5.2.6. THORIN FA LA SUA SORTITA.

Improvvisamente ci fu un grido fortissimo, e dalla Porta venne uno squillo di tromba. Avevano tutti dimenticato Thorin! Parte del muro, scalzato da leve, crollò e cadde nella pozza. Il Re sotto la Montana balzò fuori, e i suoi compagni lo seguirono. Cappuccio e mantello erano spariti; **erano tutti rivestiti di abbaglianti armature**, e dai loro occhi divampava una luce rossa. Nella penombra il grande nano brillava come oro in un fuoco morente.

Dall'alto, gli orchi fecero rotolare su di loro dei macigni, ma essi resistettero, superarono le cascate, e si precipitarono a dar battaglia. Lupi e cavalieri caddero o fuggirono davanti a loro. **Thorin assestava con la sua ascia colpi possenti, e sembrava invulnerabile.**

« A me! A me! Elfi e Uomini! A me! o miei consanguinei» egli gridò, e la sua voce squillava come un corno nella vallata.

Tutti i nani di Dain si precipitarono in suo aiuto, senza badare allo schieramento. [...] ²³

Nota.

- La sortita di Thorin è facoltativa: il Giocatore che gioca gli Alleati potrà decidere se e quando farlo uscire dalla caverna.
- All'inizio della battaglia, l'Ordine da dare a questo Comando sarà quello di «Attendere» (Blu); a discrezione del Giocatore che impersonifica Thorin, tale ordine potrà essere cambiato in qualsiasi momento, passando a quello di «Attaccare» (Rosso) oppure «Opporre» (Giallo).

5.2.7. ARRIVANO LE AQUILE.

Ma ecco che le nuvole furono spazzate via dal vento e un rosso tramonto squarciò l'occidente. Vedendo quell'improvviso chiarore fuggire la penombra Bilbo si guardò attorno, e lanciò un grido altissimo: [...] «Le aquile! Le aquile!» egli urlò. «Arrivano le aquile!» ²⁴

[*le aquile*] si erano radunate in gran numero, al comando della grande aquila delle Montagne Nebbiose.

Nota.

- All'inizio del **quarto turno** entrano in campo al fianco dei Difensori le Aquile, organizzate in uno o più stormi (Unità), in relazione al monte punti disponibile per le Creature Terribili (*30% del totale dei punti disponibili per l'Armata Alleata, ivi incluso il costo - obbligatorio - per Beorg*).
- Facoltativamente potrà essere schierato **Gwaihir**, il Re delle Aquile (Aquila Gigante).
- Le Aquile si faranno entrare all'incirca a metà di uno dei lati più corti del tavolo, entro 15 cm dal bordo.
- Le Aquile si considerano come facenti parte del Comando di Thranduil; inizieranno a combattere come se avessero ricevuto l'Ordine di Attaccare (Rosso), indipendentemente dall'Ordine col quale stia operando il Comando di Thranduil.

5.2.8. ENTRA IN AZIONE BEORG.

[...] Ma all'ultima ora era apparso Beorn in persona - nessuno sapeva come o da dove. Venne da solo, e in forma d'orso; e nella sua furia pareva fosse diventato grande come un gigante.[...]

[...] I nani tenevano ancora la posizione attorno ai loro signori, su una bassa collina accerchiata ²⁵. Beorn si fermò e sollevò Thorin, che era caduto trafitto dalle lance, e lo trasse fuori dalla mischia.

Subito ritornò, la sua furia raddoppiata, così che nulla gli si poteva frapporre, e sembrava che nessun'arma gli facesse del male. Egli sbaragliò le guardie del corpo, afferrò Bolg e lo fece a pezzi. Allora il terrore piombò nel cuore degli orchi, ed essi fuggirono in tutte le direzioni. [...]. ²⁶

Nota.

All'inizio del **sesto turno** di gioco può entrare in campo anche Beorg. Quando **“arriverà”**, lo si posizionerà a dieci cm. da dove si trova Thorin, se questi è ancora vivo, altrimenti lo si posizionerà più o meno al centro di Collecervo. Però per **“farlo arrivare”** si dovrà effettuare il seguente test:

- con un lancio di 1D6 si dovrà ottenere un risultato di 5 o 6;
 - se il risultato è inferiore a 5 Beorg non è ancora arrivato;
- si tenterà il turno successivo, con un bonus di - 1 (cioè sarà sufficiente un 4), e così via, scalando di un punto per ogni turno precedente nel quale il lancio sia risultato fallito.

²³ *Op. cit.*, pagg. 318 - 319.

²⁴ *Op. cit.*, pagg. 321.

²⁵ Questa **“collina”** dovrebbe essere **Collecervo**.

²⁶ *Op. cit.*, pagg. 325.

Esercito degli Elfi

Thranduil - Re degli Elfi - Condottiero - a cavallo - V.C. 5

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Thranduil	Elite	Disc.	.+2	-1	4	p/sc	1m	32	4	no	no	170	-	-	-

Note:

- Thranduil, come tutti i Condottieri su cavalcatura, disporrà di 2 ferite.
- Il V.C. 5 (+80 punti) è già compreso nel costo.

Araldo e Portabandiera (Elfi Alti) - a cavallo.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Araldo	Elite	Disc.	.+1	-1	3	p/sc	1m	32	6	no	no	51	-	-	-
Portab.	Elite	Disc.	.+1	-1	3	p/sc	1m	32	6	no	no	54	-	-	-

Note:

- Thranduil può essere affiancato da due Araldi e da un Portabandiera.
- Araldi e Portabandiera devono stare a non più di 10 cm di distanza dal loro Generale o Condottiero.

Cavalleria della Guardia del Re (Elfi Alti)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Lancieri	Elite	Disc.	.+1	-1	1	p/sc	ln/1m	30	6	no	no	53	-	3	10
cavallo	"	"	.+1	"	3	"	c&z	"	"	"	"	"	"	"	"

Generali (Elfi Silvani)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
a piedi	Elite	Trib.	.+1	-	2	p/sc	1m	20	7	no	no	43+C	-	-	-
a cavallo	Elite	Trib.	.+2	-1	4	p/sc	1m	37	6	no	no	90+C	-	-	-

Fanteria (Elfi Silvani)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanti	Vet.	Trib.	-	-	1	lg/sc	1m	20	no	no	no	8	"+4el"	5	20
Fanti	Vet.	Trib.	-	-	1	lg	2m	20	no	no	no	8	"+4el"	5	20
Fanti	Vet.	Trib.	-	-	1	lg/sc	ln	20	no	no	no	8	"+4el"	5	20

Arcieri (Elfi Silvani)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arcieri	Vet.	Trib.	-	-	1	lg	al/1m	20	no	no	no	11	"+6el"	10	16

Campioni Arcieri.

- Le Unità di Arcieri degli Elfi Silvani possono schierare un "Campione Arciere".
- Tale personaggio costerà il doppio rispetto ad un arciere normale e seguirà le seguenti regole:
 - ◆ Tirerà il suo 1D6 per ogni salva tirata insieme all'unità di cui fa parte secondo le normali regole previste dal R.B.
 - ◆ Tirerà, lui solo, un ulteriore 1D6 per ogni salva tirata dall'Unità in quella fase ed avrà un ulteriore bonus di +1 al Tiro per Colpire; questo tiro dovrà essere fatto obbligatoriamente contro il bersaglio attaccato dall'Unità di cui il Campione fa parte e, se infliggerà perdite, potrà tirare 1D6 per verificare se ha colpito un Personaggio Speciale dell'unità nemica (Capo, Campione, Alfiere o Tamburino).
- Unità di Arcieri degli Elfi Silvani potranno schierare solo questo tipo di Campione.

Esercito degli Uomini del Lago

Bard - Condottiero - a piedi - V.C. 4.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Bard	Elite	Disc.	.+1	-	2	p/sc	Al/1m	15	5	no	notte	92	-	-	-

Note:

- ♦ Vista la natura particolare del personaggio, la cui morte causa quasi sicuramente la fuga di tutto il suo esercito, Bard in quanto Condottiero (a piedi) avrà un T.S 5 e disporrà di 1 ferita; inoltre sarà armato anche con un arco lungo.
- ♦ Il V.C. 4 (+50 punti) è già compreso nel suo costo.

Araldo e Portabandiera - a piedi

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Araldo	Vet.	Disc.	-	-	1	p/sc	1m	15	7	no	notte	38	-	-	-
Portab.	Vet.	Disc.	-	-	1	p/sc	1m	15	7	no	notte	40	-	-	-

Note:

- Bard può essere affiancato da due Araldi e da un Portabandiera.
- Araldi e Portabandiera devono stare a non più di 10 cm di distanza dal loro Generale o Condottiero.

Fanteria

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanti	Vet.	Disc.	-	-	1	p/sc	1m	15	no	no	notte	10	"+3el"	5	20
Fanti	Vet.	Disc.	-	-	1	p	2m	15	no	no	notte	10	"+3el"	5	20
Fanti	Vet.	Disc.	-	-	1	p/sc	ln	15	no	no	notte	10	"+3el"	5	20

Arcieri

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arcieri	Vet.	Disc.	-	-	1	p	al/1m	15	no	no	notte	14	"+7el"	8	16
Cacciatori	Med.	Trib.	-	-	1	md	al/1m	15	no	no	notte	7	"+3vet"	10	16

Miniature:

I guerrieri di **ESGAROTH** dovrebbero essere rappresentati con miniature 28-30 mm di serie storiche dedicate ai Vichinghi, Sassoni e Normanni del periodo della battaglia di Hasting (A.D.1066).

Per dare una maggiore caratterizzazione "*fantasy*" si consiglia di scegliere delle miniature della **ICON Miniatures (ex Harlequin)** - serie *The Lords of the Realm*:

Fanteria:

- ♦ #LR5001 - LR5002 - LR5003 - LR5004
- ♦ # LR5005 - LR5006 - LR5007 - LR5008
- ♦ #LR007 - #LRB016

Arcieri:

- ♦ #LR5018 - LR5019 - LR5020 - LR5021
- ♦ #LR009

Esercito dei Nani

Dain - Condottiero - V.C. 5 - (può essere a piedi o su orso)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
a piedi	Elite	Disc.	.+1	-	2	p/sc	1m	10	5	no	no	34+C	-	-	-
su orso	Elite	Disc.	.+2	-1	4	p/sc	1m	18	4	no	no	76+C	-	-	-

Note:

- Vista la natura particolare del personaggio, la cui morte causa quasi sicuramente la fuga di tutto il suo esercito, Dain come condottiero avrà un T.S di 5 se a piedi o di 4 se su orso, ed inoltre disporrà di 2 ferite (quello su cavalcatura) o di una ferita (quello a piedi).

Araldo e Portabandiera

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Araldo	Vet.	Disc.	-	-	1	p	1m	10	7	no	no	31	-	-	-
su orso	Vet.	Disc.	.+1	-1	5	p	1m	18	6	no	no	54	-	-	-
Portab.	Vet.	Disc.	-	-	1	p	1m	10	7	no	no	33	-	-	-
su orso	Vet.	Disc.	.+1	-1	5	p	1m	18	6	no	no	56	-	-	-

Note:

- Dain può essere affiancato da due Araldi e da un Portabandiera.
- araldi e portabandiera devono stare a non più di 10 cm di distanza dal loro generale o condottiero.
- Se Dain sarà su orso anche i due Araldi e il Portabandiera dovranno essere su orso, viceversa se Dain è a piedi.

Cavalleria

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerrieri	Vet.	Disc.	.+1	-1	1	p/sc	2m	18	6	no	no	34	"+13el"	3	10
su orso	"	"	.+2	"	3	"	z&a	"	"	"	"	"	"	"	"
Lancieri	Vet.	Disc.	-	-1	1	p/sc	bal/l'n	18	6	no	no	45	"+15el"	3	10
su orso	"	"	.+2	"	3	"	z&a	"	"	"	"	"	"	"	"

Note:

- I Guerrieri su orso possono utilizzare lo scudo solo nei confronti delle armi da tiro.
- Per ogni Balestriere/Lanciere che viene schierato dovrà essere schierato obbligatoriamente anche un Guerriero su orso.

Fanteria

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanti	Vet.	Disc.	-	-	1	p/sc	1m	10	no	no	no	11	"+4el"	5	20
Fanti	Vet.	Disc.	-	-	1	p	2m	10	no	no	no	11	"+4el"	5	20
Lancieri	Vet.	Disc.	-	-	1	p/sc	ln	10	no	no	no	11	"+4el"	5	20

Beorg e le Aquile

Beorg : Orso gigante - (basetta cm. 5 x 5).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Orso gigante	Vet.	Fan.	.+6	-3	6	md	z&a	20	5	si	no	116	-	1	1

Note:

- **Beorg**, nella forma di orso gigante, è considerato creatura terribile che conta come una Unità.
- Quando verrà schierato lo si considererà far parte del Comando di Thranduil.
- Entra in battaglia come se avesse ricevuto l'Ordine di Attaccare, indipendentemente dall'Ordine sotto il quale stia operando il Comando di Thranduil.
- Si applicano le Regole previste per i **Giganti Mercenari** nella versione "advanced" del Regolamento (da noi elaborata).

Miniatura:

- ♦ Esisteva nella serie delle miniature prodotte dalla ditta Mitrill la versione di Beorg nella forma di un orso gigante; se non si riesce a trovare codesta miniatura, o altra simile prodotta da qualche altra ditta, si potrebbe usare - come "proxy" - la miniatura del **Gigante** prodotta dalla Nemo Miniature per l'esercito dei **Barbari** di **FANTASY WARRIORS**.

Gwaihir - Re delle Aquile - Aquila Gigante - (basetta 5x10 cm).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Gwaihir	Med.	Disc.	.+6	-4	8	md	z&a	30	4	si	no	330	-	1	1

Note:

- Se Gwaihir deve effettuare 4 o più Tiri Salvezza dovrà effettuare anche l'opportuno Test di Morale ed obbedire alle eventuali reazioni.
- Si comporta come una Unità Volante e non come un personaggio individuale.
- Il capo è già compreso nel costo. Aggiungere 10 punti se si vuole che questa creatura sia Campione.
- Può essere minacciato o controminacciato solo da unità di creature terribili o da creature terribili. Nelle minacce e controminacce si considera che abbia compreso il Musicista e l'Alfiere.
- Il profilo è stato derivato da quello del Giovane Grifone (vedere il nostro Compendio n. 1 - Esercito degli Elfi Alti).

Miniatura:

- la Games Workshop ha messo in vendita una apposita miniatura di Gwaihir realizzata per il suo gioco dedicato al «Signore degli Anelli», venduta in una confezione intitolata "**Fuga da Orthanc**", assieme alle miniature di Gandalf e di Saruman (entrambi a piedi) e del Palantir su piedistallo.

Stormo di Aquile - (basetta cm. 5 x 5).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Aquila	Vet.	Fan.	.+2	-2	3	lg	z&a	37	6	si	no	32	-	2	6

Note:

- Max una Unità (Stormo) per esercito; potrà avere facoltativamente un Campione.
- Essendo animali, non possono minacciare né essere minacciati. Non patiscono il "**Gelo di Sangue**".
- Non sono soggette agli Ordini: iniziano la battaglia come se avessero ricevuto l'Ordine di Attaccare (Rosso). Combattono con le regole previste per i Volanti (mischia).
- Si considerano alle dipendenze del Condottiero, quindi muoveranno quando muoverà il Comando del Condottiero, ma potranno essere schierate inizialmente anche al di fuori del raggio di Comando.
- In combattimento si considerano "**Disorganizzate**".

Miniature:

- Si possono usare le miniature delle Aquile (Nemo - GW - o di altre ditte) o dei Falchi (GW o simili di altre ditte) con o senza il Cavaliere (di solito un Elfo Silvano, del quale non si terrà conto).

Gandalf - Bilbo - Thorin ed i Nani della Montagna

Gandalf - Stregone (a piedi o a cavallo)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Stregone	Elite.	Disc.	-	-	1	md/sc	1m	20	7	no	no	40+M	-	-	-
a cavallo	Elite.	Disc.	.+1	-1	2	md/sc	1m	37	6	no	no	90+M	-	-	-

Note:

- Ricopre le normali funzioni del **Mago** nell'esercito Alleato; ha inoltre gli stessi poteri che sono previsti per i **Druidi** degli Elfi Silvani (*vedere l'esercito degli Elfi dei Boschi nel "nostro" Compendio n. 1*).
- Può ricoprire il ruolo di Comandante Supremo (Condottiero) con Valore di Comando 5 (+80 punti): in tal caso se è a piedi avrà a disposizione una Ferita, se è a cavallo disporrà di due Ferite.
- Se non è anche Condottiero Supremo, sarà schierato nel Comando di Thranduil.
- gli può essere assegnato un Bastone Magico:
 - **Anrahnor: il Bastone dei Druidi - costo 10 punti.**
 - E' un'arma magica che ha le stesse funzionalità di un «Archibugio», benché non scagli pallottole bensì proiettili di magica energia.

Bilbo - Combattente Speciale (basetta cm. 2 x 2).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Bilbo	Medio	Disc.	-	-	1	p	1m	10	7	no	notte	15+A+P	-	-	-

Nota:

- **profilo di riferimento:** *Condottiero dei Mezzi Uomini (Compendio n. 2).*
- Bilbo, il "**Portatore dell'Anello**" può diventare invisibile. Il costo dell'Anello (facoltativo) è stato basato su quello di un normale Talismano, quindi costerà **100 punti**.
- Indossa l'usbergo di mitril, il cui costo è già compreso nel suo costo; gli può essere assegnata la spada elfica «Pungolo», che ha un costo di **+60 punti (vedere sotto le «spade magiche»)**.
- **Se ha l'anello**, quando inizia la battaglia lo infila al dito e **diventa invisibile:**
 - In questo stato avrà la capacità di avvicinarsi ad un nemico e tentare di ucciderlo.
 - Il nemico potrà rispondere con una penalità di -2 nel tiro per colpire, ma se il colpo va a segno e poi risulta mortale, dovrà effettuare un terzo lancio di dado col quale dovrà effettuare un «6»; in questo caso Bilbo dovrà tentare il Tiro Salvezza.
 - **NON può allontanarsi da Collocorvo (cioè non può andarsene in giro per il campo di battaglia, magari per andare a cercare di uccidere Bolg!).**
 - Una Unità nemica con la quale sia venuto a contatto NON lo potrà avvolgere: al massimo potrà combattere il solo guerriero col quale Bilbo sia a contatto.
 - Bilbo muoverà sempre per primo, indipendentemente da chi abbia vinto l'Iniziativa.
 - Per lui si applica la vecchia regola che era stata inserita da Nick Lund, per la quale un Personaggio Individuale che avesse vinto l'iniziativa poteva disingaggiarsi dal combattimento contro un P.I. nemico od una Unità nemica.
 - Non può essere fatto segno dalle armi da lancio.
- In quanto Combattente Speciale, avrà a disposizione **una Ferita**.

Thorin Scudo-di-quercia - Condottiero - V.C. 5 - a piedi.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Thorin	Elite	Disc.	.+1	-1	2	p/sc	2m	10	7	no	no	108	-	-	-

Note.

- La sua forza è tale che egli è in grado di maneggiare una pesantissima ascia (arma a 2 mani) con una mano sola e quindi proteggersi contemporaneamente con lo scudo.
- In alternativa all'ascia, potrà essergli data la spada magica (*vedere sotto*).
- In quanto anche lui considerato condottiero, avrà a disposizione una ferita.
- Il Valore Comando 5 (+80 punti) è già compreso nel costo.

Nani della Montagna: la Guardia di Thorin

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guardia	Elite	Disc.	.+1	-	2	xp/sc	1m	10	6	no	no	25	-	4	12

Note:

- il numero dei Nani di Thorin dovrebbe essere proporzionale alle dimensioni (in punti) dell'esercito dei Nani di Dain: da un minimo di 4 (*per un esercito di Nani di 500 punti*) ad un massimo di 12.

* * *

ARMI MAGICHE.

Gandalf²⁷, Thorin e Thranduil possono indossare delle magiche armature elfiche ed impugnare una spada elfica, dai poteri magici, che avranno le seguenti caratteristiche:

Usbergo di Argento Mithrill - costo 30 punti.

Fornisce il seguente bonus:

- ◆ abbassa di -1 il Tiro Salvezza.

Spada elfica magica - arma a una mano - costo 60 punti.

Fornisce i seguenti bonus:

- ◆ +1 al Tiro per Colpire;
- ◆ +1 al Tiro per uccidere;
- ◆ sottrae 1 al Tiro Salvezza dell'avversario.

* * *

²⁷ Gandalf potrà quindi essere equipaggiato con l'usbergo di mithrill, il bastone magico e la spada magica.

Esercito degli Orchi

Bolg - Condottiero Orco-Gigante (basetta cm 4x4)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Bolg	Elite	Trib.	.+3	-1	4	p	2m	15	4	si	giorno	70+C	-	-	-

Note:

- Vista la natura particolare del personaggio, la cui morte causa quasi sicuramente la fuga di tutto il suo esercito (come avviene nel romanzo!), Bolg come condottiero è equiparato ad un Condottiero su cavalcatura (trattandosi di un Orco Gigante) quindi avrà un T.S di 4, ed inoltre disporrà di 2 ferite.

La Guardia di Bolg: Orchi giganti (basetta cm 4x4) - Creature terribili

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanteria	Med.	Tribale	.+3	-1	4	md/sc	1m	15	6	si	giorno	42	"+12vet"	2	10
Fanteria	Med.	Tribale	.+3	-1	4	md	2m	15	6	si	giorno	42	"+12vet"	2	10

Note:

- Max due Unità (una per tipo) nel Comando del Condottiero.

Generali Orchi

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
a piedi	Elite	Trib.	.+2	-	2	p/sc	1m	15	7	no	giorno	32+C	-	-	-
su lupo	Elite	Trib.	.+2	-1	5	p/sc	1m	25	6	no	giorno	79+C	-	-	-

Araldo e Portabandiera

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Araldo	Vet.	Tribale	.+1	-	1	md	1m	15	7	no	giorno	32	-	-	-
su lupo	Vet.	Tribale	.+2	-1	5	md	1m	25	6	no	giorno	51	-	-	-
Portab.	Vet.	Tribale	.+1	-	1	md	1m	15	7	no	giorno	35	-	-	-
su lupo	Vet.	Tribale	.+2	-1	5	md	1m	25	6	no	giorno	57	-	-	-

Note:

- araldi e portabandiera devono stare a non più di 10 cm di distanza dal loro generale o condottiero.

Cavalleria

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Lancieri	Med.	Tribale	.+1	-1	1	md/sc	ln/1m	30	6	no	giorno	23	"+12vet"	3	10
su lupo	"	"	.+2	"	4	"	z&a	"	"	"	"	"	"	"	"
Arcieri	Med.	Tribale	.+1	-1	1	lg	a/1m	30	6	no	giorno	18	"+8vet"	3	10
su lupo	"	"	.+2	"	4	"	z&a	"	"	"	"	"	"	"	"

Fanteria

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanteria	Med	Tribale	.+1	-	1	md/sc	1m	15	no	no	giorno	5	"+3vet"	5	20
Fanteria	Med	Tribale	.+1	-	1	md	2m	15	no	no	giorno	5	"+3vet"	5	20
Fanteria	Med	Tribale	.+1	-	1	md/sc	ln	15	no	no	giorno	5	"+3vet"	5	20

Arcieri

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arcieri	Med.	Tribale	.+1	-	1	md	a/1m	15	no	no	giorno	7	"+3vet"	5	20

Marmaglia

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanteria	Scad.	Tribale	-	-	1	lg/sc	1m	20	no	no	giorno	2	"+1med"	5	20
Arcieri	Scad.	Tribale	-	-	1	lg	a/1m	20	no	no	giorno	4	"+1med"	5	20

Note:

- Almeno il 20% (in punti) di questo esercito dovrà essere composto con queste Unità di Qualità «Scadente».

Branco di Lupi - (basetta cm. 2,5 x 5).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Lupo	Vet.	Fan.	.+2	-1	2	md	z&a	30	8	sì	giorno	20	-	2	6

Note:

- Max una Unità (Branco) per esercito; potrà avere facoltativamente un Campione.
- Essendo animali, non possono minacciare né essere minacciati. Non patiscono il “*Gelo di Sangue*”.
- Non sono soggetti agli Ordini: iniziano la battaglia come se avessero ricevuto l’Ordine di Attaccare (Rosso).
- Nei confronti delle Armi da Lancio ed incantesimi distruttivi godono di copertura totale da parte di miniature in basetta cm. 2,5 x 2,5.

Miniature: Lupi senza cavaliere della GW - o di altre ditte.

Sciame di pipistrelli (basetta 5x5).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Sciame	Scad.	NM	-	-	-	ns	-	20	7	no	giorno	35	-	1	1

Note:

- Pur essendo di tipo “*Non-morto*” i Pipistrelli (in questo particolare scenario) non necessitano di essere attivati dal «Potere Necromantico».
- Per ogni 1000 (o frazione) punti di esercito, si potrà schierare una basetta di pipistrelli.
- Per questo particolare scenario verranno utilizzate le seguenti regole, parzialmente tratte dal **COMPANION 1°** edito dalla **NEMO-STRATELIBRI** (pag. 44), adattate con alcune modifiche :
 - I Pipistrelli possono essere utilizzati come un’unica Unità composta dalle differenti basette o come tante Unità composte ognuna da una differente basetta.
 - Le Unità sono da considerarsi prive di Capo. Non fanno parte di alcun Comando e possono essere mosse liberamente dal giocatore che le controlla.
 - Muovono nella fase di Movimento del Comando del Condottiero.
 - Se dovessero entrare in contatto con il nemico e in combattimento dovessero ricevere una ferita *senza riuscire a superare il T.S.*, lo sciame verrà disperso.
 - **Non** possono essere dispersi con le armi da lancio (*contrariamente a quanto era invece indicato nel Compendio n. 1*).
 - Sono incapaci di causare ferite, quindi non combattono ma subiscono i colpi dei guerrieri che hanno assalito.
 - La loro utilità deriva dal poter essere impiegati come schermo per dare copertura ad altre Unità (ostacolano la vista e rendono più difficile prendere la mira).