

Le principali dinamiche di gioco di MESBG

(testo e immagini a cura del Sito dell'Anello)

Come sono fatti gli eserciti: le Warband

A differenza di altri wargame, in MESBG non si schierano blocchi anonimi di truppe. L'esercito è composto da Warband (Bande da Guerra): ogni Warband deve essere guidata da un Eroe, che funge da capitano per un gruppo di seguaci.

Quanti guerrieri un Eroe possa guidare dipende dal suo Tier Eroico, una scala che misura il carisma e la statura del personaggio all'interno della storia: un grande condottiero come Aragorn può portare in battaglia fino a diciotto soldati, mentre un anonimo comandante di Arnor ne guida al massimo dodici. Più un Eroe è centrale nella narrazione, insomma, più uomini è in grado di guidare.

Questa struttura "a bande" riflette perfettamente lo spirito dei libri: non grandi masse informi, ma leader carismatici seguiti da uomini fidati, esattamente come accade nei racconti di Tolkien, dai sopravvissuti di Lake Twon guidati da Bard alle schiere di Théoden al Fosso di Helm.

1

2

ELROND, MASTER OF RIVENDELL.....170 POINTS

Elrond was the herald of the High King Gil-galad during the War of the Last Alliance, fighting against the armies of Mordor. It was Elrond who tried to convince Isildur to destroy the One Ring, and also Elrond who founded the halls of Rivendell. Elrond carries Vilya, one of the three Elven Rings, whose power is used to protect the borders of Rivendell and sustain the power of the Elves. An Elf of great wisdom, Elrond also possesses the gift of foresight, allowing him to see some things that have not yet come to pass.

4

5

MOV	FV	SV	S	D	A	W	C	I	HEIGHT	WILL	DATE
6"	7	3+	4	7	3	3	3+	3+	3	3	3

7

6

Race: ELF **Faction:** RIVENDELL **Unit Type:** HERO, INFANTRY, UNIQUE **Base size:** 25MM

Figura 1. Anatomia di un profilo di MESBG – estratto.

Costruire l'esercito: l'alchimia e l'arte del listaggio

Prima ancora di scendere in campo, ogni giocatore deve comporre la propria lista entro un limite di punti prestabilito, che dipende dal formato torneistico o dallo scenario, e qui iniziano le scelte più delicate del gioco. Si può puntare su pochi Eroi potentissimi, capaci da soli di risolvere un duello o di reggere un intero fianco dello schieramento, oppure su molti Eroi minori, ciascuno alla guida di una piccola Warband che garantiscono maggiore flessibilità tattica, ma anche maggiore fragilità individuale. Allo stesso modo si può scegliere tra poche truppe d'élite, costose ma quasi impossibili da abbattere in corpo a corpo, o un numero maggiore di soldati semplici, singolarmente più fragili ma capaci di sommergere l'avversario e presidiare più zone del tavolo insieme.

Altre decisioni riguardano il tipo di truppe da schierare: fanteria solida contro cavalleria veloce, dirompente in carica ma più vulnerabile alle frecce; oppure un'armata orientata al tiro, che punta a logorare il nemico da lontano prima ancora del contatto, contro una pensata per il puro corpo a corpo. Non esiste una combinazione "giusta" in assoluto: ogni scelta comporta dei compromessi, e trovare la propria alchimia — l'equilibrio tra Eroi, truppe ed equipaggiamento che meglio si adatta al proprio stile di gioco — fa parte della sfida di MESBG ancora prima che la partita abbia inizio.

In questo gioco, il costo in punti di un modello non è solo un numero matematico, ma riflette direttamente la sua importanza e potenza all'interno della narrazione tolkieniana. Un umile Guerriero Goblin di Moria costa appena 4 punti, rappresentando la carne da cannone che punta a travolgere il nemico con il numero. Al contrario, figure leggendarie come il drago Smaug raggiungono i 700 punti, un costo enorme che lo rende un esercito a sé stante, capace di incenerire intere schiere con il suo soffio di fuoco. La cavalleria occupa un posto d'onore nel mondo di MESBG, proprio come nei canti di Rohan, ma la sua superiorità tattica ha un prezzo: un Guerriero di Rohan a piedi costa 7 punti, mentre un Cavaliere di Rohan ne costa 14. Questo raddoppio riflette non solo la maggiore velocità di manovra, ma anche la devastante capacità di travolgere i nemici, guadagnando attacchi extra e gettando a terra i fanti nemici durante la carica.



WARRIOR OF ROHAN6 POINTS

MV	FV	SV	B	D	A	W	C	I
6"	3	4+	3	4	1	1	7+	6+

Race Man **Faction** Rohan **Unit Type** Warrior, Infantry **Base size** 25mm

WARGEAR
Armour and hand weapons.

OPTIONS
A Warrior of Rohan must have one of the following options for the listed points cost:

- War horn, shield and throwing spears 28 points
- Banner 25 points
- Shield and throwing spears 3 points
- Bow 1 point
- Shield 1 point

SPECIAL RULES
Spear Mastery **Basic** – Throwing spears are a common weapon in Rohan and the Rohirrim have become adept at using them both up close and from afar.

This model may use its throwing spears as a normal spear during the Fight Phase, so long as it hasn't made a shooting attack with it in either the preceding Move Phase or Shoot Phase.

The Rohirrim are a hardy people, having defended their lands from the forces of evil for many years. Though Rohan does not have a standing army in the same manner as that of Gondor, those who live in the various villages and settlements still possess enough martial skill to take up arms should the need arise. Though they live in constant fear of Sauron's shadow, and in more recent years the threat of Isengard has become a reality, the Rohirrim choose to fight this threat head-on with spear, sword and bow.



RIDER OF ROHAN14 POINTS

MV	FV	SV	B	D	A	W	C	I
6"	3	4+	3	5	1	1	7+	6+

Race Man **Faction** Rohan **Unit Type** Warrior, Cavalry **Base size** 25mm

WARGEAR
Armour, shield, hand weapon, bow and horse.

OPTIONS
A Rider of Rohan may have one of the following options for the listed points cost:

- Banner 25 points
- Throwing spears 2 points

SPECIAL RULES
Expert Rider

Spear Mastery **Basic** – See page 46.

Arise, Riders of Rohan! **Basic** – When inspired to fight, the Riders of Rohan will charge forth into the fray for the glory of Rohan and its people.

If this model is within 12" of a Rohan General and has the Cavalry keyword, then it gains a bonus of +1 to its Fight Value in a turn in which it Charges.

The pride of Rohan's armies are her riders. It has long been said that the skill of the horse lords of Rohan are without rival amongst the riders of Men, and there are some who claim that they can even match that of the Elves. Regardless, their skill from horseback is undeniable, born out of generations of training, wisdom and experience. Many a general has been on the receiving end of a devastating Rohirrim charge, only to find their forces scattered and cut down.

Una delle decisioni più affascinanti nel creare la propria armata è il dilemma tra élite e massa, un tema che richiama costantemente la lotta dei pochi contro i molti che caratterizza molte epopee in Arda. Fazioni come gli Elfi di Rivendell schierano guerrieri da 9 punti ciascuno. Sono pochi, ma dotati di Maestria e disciplina superiori, capaci di resistere a lungo contro avversari meno abili. Le legioni di Mordor o i Goblin puntano invece sulla quantità. Sacrificare decine di seguaci per intrappolare un solo, potente Eroe nemico è una tattica brutale ma efficace.

Questa scala di valori permette di bilanciare le partite: schiererai un manipolo di eroi inossidabili o una marea infinita di creature spregevoli? Tale dinamica trasforma ogni partita in una narrazione vivente: vedremo la solida linea di scudi dei Nani resistere eroicamente all'assalto, o sarà la marea dell'Oscuro Signore a soffocare ogni speranza con il puro peso dei propri numeri?

ARMY COMPOSITION

HEROES OF LEGEND

- EARNUR, LAST KING OF GONDOR110 POINTS
 - Armoured horse and lance30 points
- GLORFINDÉL, LORD OF THE WEST160 POINTS
 - Asfaloth20 points

HEROES OF VALOUR

- ARANARTH, FIRST CHIEFTAIN OF THE DÚNEBAIN80 POINTS

HEROES OF FORTITUDE

- CÍRDAN OF THE GREY HAVENS75 POINTS
- CAPTAIN OF MINAS TIRITH60 POINTS
- RIVENDELL CAPTAIN70 POINTS
 - Shield5 points

MINOR HEROES

- RANGER OF THE NORTH25 POINTS
 - Armour5 points
 - Spear1 point

WARRIORS

- WARRIOR OF MINAS TIRITH8 POINTS
 - War horn and shield26 points
 - Banner25 points
 - Shield and spear2 points
 - Bow1 point
 - Shield1 point
- KNIGHT OF MINAS TIRITH15 POINTS
 - Exchange lance and shield for banner25 points
- RIVENDELL WARRIOR9 POINTS
 - Banner25 points
 - Elf bow2 points
 - Shield and Elven spear2 points
 - Shield1 point
- HOBBIT ARCHER5 POINTS
 - War horn25 points

ADDITIONAL RULES

- A Battle of Fornost Army must always contain Eärnur and Glorfindel. Eärnur must always be the Army's General.
- Gondor Warrior models can only be Included in the Warband of a Gondor Hero.
- Rivendell Warrior models can only be Included in the Warband of a Rivendell Hero.
- Hobbit Warrior models can only be Included in the Warband of a Dúnedain Hero.
- Rangers of the North can instead be taken as Independent Heroes; however, if they are then the only Hero whose Warband they can be Included in is Aranarth.

SPECIAL RULES

The Charge of Gondor – *The charge of the Gondor cavalry is a devastating force, fuelled by the desire to avenge their fallen sister kingdom.*

Friendly Gondor Cavalry models gain a bonus of +1 to their Fight Value on a turn in which they Charge.

Power of the Elves – *To face the armies of Angmar, and the dark sorceries of the Witch-king, the Elves have prepared to weather the malign powers that the Nazgûl will unleash.*

Friendly models gain the Resistant to Magic special rule.

Eärnur's Defiance – *Eärnur will stand firm in the face of all but the most terrifying of enemies.*

Eärnur cannot have his Courage reduced by enemy special rules or Magical Powers.



Figura 2. Esempio di una lista di MESBG (la lista della “Battaglia di Fornost”), con i profili fra cui scegliere: meglio Eärnur e tanta cavalleria, o inserire anche Círdan e basarsi più sulla fanteria? Basarsi sul tiro dei Noldor o sul solido muro di scudi degli Edain?

Obiettivi e vittorie sul campo: non ci sono mai due partite uguali

Oltre allo scontro fra schiere, MESBG è un gioco di obiettivi strategici. Non sempre vince chi elimina più nemici: spesso la vittoria arride a chi dimostra la migliore visione tattica del campo di battaglia. Nelle partite tematiche (Narrative Play), gli obiettivi riflettono fedelmente la storia: i Difensori del Fosso di Helm, ad esempio, vincono se riescono a resistere per un certo numero di turni, mentre l'Attaccante deve cercare di sfondare il cancello prima che scada il tempo. Nelle partite da torneo (Matched Play), invece, si utilizzano scenari bilanciati in cui si accumulano Punti Vittoria in vari modi: catturando e presidiando posizioni chiave sul terreno segnalate da appositi segnalini, uccidendo il Generale avversario, o mandando in rotta l'esercito nemico. Alcuni scenari introducono persino elementi di mistero, come gli Obiettivi Segreti: missioni nascoste — ad esempio uccidere un eroe specifico o proteggere una porzione di foresta — che possono ribaltare il punteggio all'ultimo istante, mantenendo alta la tensione fino al termine della partita.

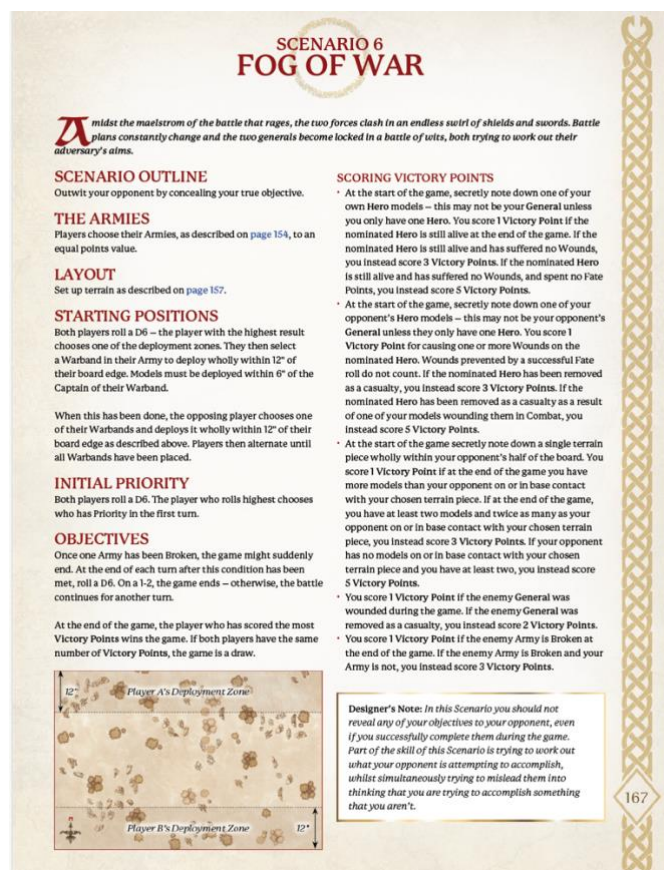


Figura 3. Un esempio di scenario da torneo.

Unità e dadi: il fato (...e l'eucatastrofe?)

A differenza di molti giochi da tavolo tradizionali, in MESBG ogni miniatura rappresenta un singolo guerriero, con le proprie abilità, la propria forza e il proprio coraggio, che insieme ad altri guerrieri ed eroi compone un intero esercito.

Il "cuore" del gioco è il tiro dei dadi. Quando due guerrieri si scontrano in corpo a corpo, entrambi tirano un dado a sei facce (D6) per ciascun attacco previsto dal proprio profilo, per determinare chi vince il duello, a cui segue un tiro di dado per provare a ferire il nemico; nel combattimento a distanza, invece, si procede in due fasi distinte: un primo tiro stabilisce se la freccia va a segno, un secondo se il colpo riesce davvero a ferire il bersaglio.

È qui che entra in gioco il "fattore fortuna": un umile Hobbit potrebbe, in teoria, avere la meglio su un Númenóreano Nero, se il dado sorride al primo e tradisce il secondo. Gli Eroi, tuttavia, dispongono di più attacchi — e quindi di più dadi — e possono spendere risorse per alterare l'esito del tiro, a seconda del loro profilo. In questo gioco non c'è un

profilo uguale all'altro ed ogni eroe o tipologia di guerriero (un soldato di Dale con spada e scudo, con arco o lancia) contribuisce a creare dinamiche uniche e strategie proprie.

I giocatori più forti a livello internazionale tendono a dipendere il meno possibile dalla fortuna, avendo calcolato le proprie mosse con turni di anticipo, un po' come negli scacchi.

Detto questo, a volte un tiro fortunato di un semplice guerriero di Gondor, piazzato nel punto giusto a difesa di un obiettivo, può davvero cambiare le sorti della battaglia: è forse la traccia più diretta, nel regolamento, di quella "eucatastrofe" tanto cara a Tolkien — l'improvvisa svolta felice che nessuno, nemmeno i più scafati generali, può dare per scontata.



WOSES WARRIOR9 POINTS

MV	FV	SV	S	D	A	W	C	I
6"	3	3+	3	3	1	1	7+	7+

RACE
MAN

FRACTION
DRÚADAN

UNIT TYPE
WARRIOR, INFANTRY

Base size
25MM

WARGEAR
Hand weapon, spear and blowpipe.

SPECIAL RULES
Hatred (Goblin), Hatred (Orc), Hatred (Uruk-hai), Poisoned Attacks (blowpipe), Stalk Unseen, Woodland Creature

The Woses rarely venture beyond the borders of the Drúadan, instead they have remained sheltered beneath its branches since the time of Elendil. Though they are affable and merry during times of peace, the Woses are dangerous foes for any who tread the forest paths uninvited. Swift and agile, the Woses can shoot their blowpipes with deadly accuracy, propelling darts laced with poison at their foes.

Il ritmo della battaglia: la dinamica a turni

Il gioco si sviluppa attraverso una sequenza di turni strutturati, pensati per simulare il caos e la simultaneità di uno scontro reale. Ogni turno è diviso in quattro fasi fisse:

- 1. Fase della Priorità:** i due giocatori tirano un dado ciascuno per stabilire chi ha l'iniziativa (Priorità) in quel turno.
- 2. Fase di Movimento (e magia):** i guerrieri manovrano sul campo, caricano il nemico o cercano posizioni vantaggiose; muove per primo chi ha la Priorità, poi l'avversario.
- 3. Fase di Tiro:** gli arcieri scoccano le loro frecce, sempre nell'ordine dato dalla Priorità.
- 4. Fase di Combattimento:** gli scontri corpo a corpo vengono risolti tutti insieme, come se avvenissero in contemporanea.

Al turno successivo la Priorità si ritira da capo, e il ciclo ricomincia. Questa struttura garantisce che ogni decisione pesi sull'andamento della partita, rendendo il posizionamento e il tempismo fattori cruciali per il successo — spesso più della semplice potenza di fuoco.



Figura 4. La Fase di Movimento: sfruttare i terreni e muovere ordinatamente le proprie falangi (Foto dal Final 2025).

La centralità degli Eroi e il controllo del destino

In MESBG gli Eroi non sono semplici pedine più forti delle altre, ma il vero cuore pulsante dell'armata. Oltre a statistiche superiori (più attacchi e più ferite), ogni Eroe possiede una riserva di tre risorse fondamentali: Possanza (Might), Volontà (Will) e Fato (Fate). Un anonimo capitano di Rohan naturalmente non avrà tante risorse come Legolas o Elrond.

Il Fato permette di evitare ferite letali, simulando la fortuna, o la protezione dei Valar (o di Morgoth, per lo schieramento del Male) che sembra vegliare sui protagonisti delle grandi storie.

La Volontà serve a resistere ai poteri magici altrui o a lanciare i propri incantesimi.

La Possanza è la risorsa più tattica delle tre: permette di modificare il risultato dei dadi, piegando la fortuna alla volontà eroica del personaggio.

Quando un Eroe esaurisce queste riserve, torna a essere vulnerabile come chiunque altro sul campo: gestirle con parsimonia, sapendo quando spenderle e quando risparmiarle, è una delle abilità che distingue i giocatori più esperti.



ELROHIR

MV	FV	SV	S	D	A	W	C	I	WIGHT	WILL	FATE
6"	6	3+	4	6	2	2	4+	4+	2	2	2

♦ **RACE**
ELF

♦ **FACTION**
RIVENDELL

♦ **UNIT TYPE**
HERO, INFANTRY, UNIQUE

♦ **Base size**
25MM

WARGEAR
Heavy armour and Elven hand weapons.

HEROIC ACTIONS

- Heroic Defence
- Heroic Strike

OPTIONS

- Horse20 points

SPECIAL RULES
Woodland Creature

Unbreakable Bond ACTIVE — Such is the bond between the twins that should one fall, the other will stop at nothing to avenge their fallen brother.

Rompere la fortuna: le Azioni Eroiche

Uno degli aspetti più affascinanti del gioco è come la “fortuna” del tiro per la Priorità possa essere sovvertita tatticamente. Normalmente chi vince la Priorità muove per primo, decidendo chi caricare; chi la perde, invece, rischia di subire la carica (e se non si è piazzato bene il turno precedente, rischia di essere soverchiato). Ma un Eroe può spendere un punto Possanza per dichiarare un’Azione Eroica — ad esempio un Movimento Eroico — che gli permette, insieme ai soldati vicini, di agire prima dell’avversario, rubandogli di fatto l’iniziativa e ribaltando una situazione di svantaggio.

L’avversario, a sua volta, può rispondere con la propria Azione Eroica, portando talvolta a una sequenza di mosse e contromosse che si rincorrono prima ancora che inizi il vero movimento del turno. Allo stesso modo, in combattimento, un Eroe può dichiarare un Combattimento Eroico: se riesce a uccidere il proprio avversario, può muoversi di nuovo e caricare un altro nemico nello stesso turno, incatenando così più duelli in successione.

Queste meccaniche rendono MESBG, in fondo, una sfida di gestione delle risorse tanto quanto di tattica e movimento: sapere quando spendere l’ultimo punto Possanza, e su quale Eroe, può decidere l’esito di un’intera battaglia — non diversamente da come, nei racconti di Tolkien, il coraggio di un singolo personaggio nel momento giusto può ribaltare le sorti di un’intera guerra. Insomma, «Aurë entuluv!».

Due modi di vivere l’avventura: partite tematiche vs tornei

MESBG offre due approcci distinti, entrambi ugualmente gratificanti:

Narrative Play (Partite Tematiche): qui l’obiettivo è ricreare fedelmente le scene dei film o dei libri. Le liste dei partecipanti sono fisse — ad esempio la Compagnia dell’Anello contro i Goblin di Moria — e vigono regole speciali che privilegiano la narrazione rispetto al bilanciamento perfetto. È la modalità ideale per chi vuole letteralmente “vivere” il racconto di Tolkien sul tavolo di gioco.

Matched Play (Partite da Torneo): qui i giocatori si sfidano con eserciti costruiti entro un limite di punti prestabilito — solitamente tra i 500 e i 1000 — per garantire una sfida equilibrata. Si utilizzano scenari standardizzati, tratti da un pool specifico, che mettono alla prova la capacità strategica complessiva dei contendenti: il controllo di obiettivi, la gestione del terreno, l’uccisione del generale nemico, etc.

A queste due dinamiche principali si affiancano campagne tematiche a lungo termine e partite con regole “fan made”, che arricchiscono ulteriormente il panorama e permettono di non annoiarsi mai, qualunque sia il proprio stile di gioco preferito.