L'ULTIMA ALLEANZA

Campagna di battaglie strategiche

Durante la Seconda Era, Sauron dominava quasi tutte le lande della Terra di Mezzo. Soltanto gli Elfi nel Lhun guidati da Gil-galad e dal suo araldo Elrond e i regni Numenoreani di Arnor e Gondor guidati da Elendil e dai suoi figli Isildur ed Anarion si opponevano apertamente all'Oscuro Sire. Quando egli pensò che fosse giunto il momento propizio per diventare padrone di tutte le cose della Terra di Mezzo decise di muovere guerra ai suoi nemici.
La saggezza degli Elfi e degli Uomini dell'Ovesturia, tuttavia, non era però ancora venuta meno del tutto ed essi si unirono in una Lega detta, in seguito, l'Ultima Alleanza proprio perchè mai più si rivide un esercito di una tale forza e le due stirpi andarono, poi, via via estraniandosi.
Essi marciarono da Imladris verso Gondor ed incontrarono il nemico sulla piana di Dagorlad, battendolo. Iniziarono dunque l'assedio di Barad-dur a Mordor, durato sette anni, durante il quale perì Anarion. Sauron in persona affrontò in combattimento Elendil e Gil-galad. Essi rimasero uccisi ma anche Sauron fu abbattuto ed Isildur, col frammento di Narsil, la spada del padre, tagliò il dito di Sauron impossessandosi dell'Unico Anello. Così Sauron, almeno per il momento, fu vinto; abbandonò il proprio corpo e il suo spirito volò via nascondendosi per molti anni ancora non assumendo più forma visibile. Ebbe così termine la Seconda Era del Mondo, quella detta degli anni Neri.

La seguente campagna è composta da cinque scenari che ripercorrono gli eventi principali della guerra e che possono collegarsi tra loro secondo le regole spiegate più avanti in dettaglio oppure essere giocati separatamente.
Buon divertimento!

Pinovipera & Voronwe

PRIMO ATTO – ATTACCO A MINAS ITHIL

SECONDO ATTO – LA DIFESA DI OSGILIATH

TERZO ATTO – LA BATTAGLIA DELLA PIANA DI DAGORLAD

QUARTO ATTO – L'ASSEDIO DI BARAD-DUR

QUINTO ATTO – LA FINE DELLA SECONDA ERA



PRIMO ATTO - ATTACCO A MINAS ITHIL

Nel 3429 della Seconda Era Sauron muove il primo attacco alle forze dei Popoli Liberi della Terra di Mezzo. Decide di attaccare Minas Ithil, la Cittadella residenza di Isildur e baluardo numenoreano più vicino a Mordor posto a guardia delle terre dell'Oscuro Sire.

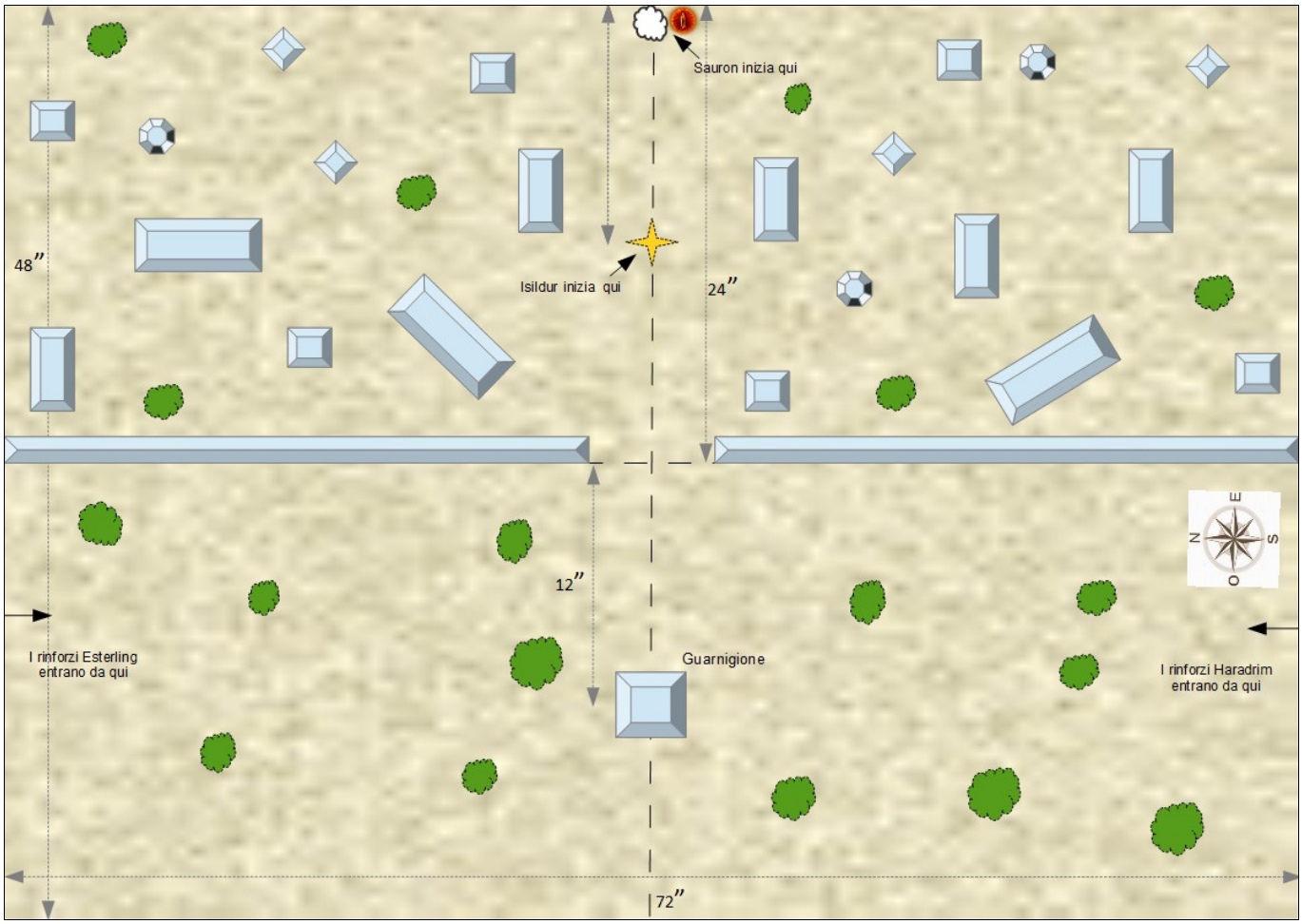
Le forze del Male conquistano la Cittadella, Sauron in persona ne brucia l'Albero Bianco in essa custodito mentre Isildur riesce a stento a fuggire con sua moglie ed i suoi figli e, ridiscendendo l'Anduin verso il Mare, naviga verso il Nord alla ricerca dell'aiuto di suo padre, Elendil.

Preparazione del campo di battaglia

Il campo di battaglia è grande 72” x 48”. Metà campo (72” x 24”) rappresenta la Cittadella di Minas Ithil. Il lato lungo dalla parte della Cittadella rappresenta il lato EST esposto verso i monti di Mordor.

È consigliabile predisporre edifici cittadini e militari all'interno della Cittadella ed è possibile predisporre anche delle mura a metà del campo di battaglia con un portale d'entrata largo non meno di 6” divelto e posto al centro. Al centro del bordo EST viene posto l'Albero Bianco.

L'altra metà è un campo aperto cosparso di piccole rocce ed alberi sparsi con una Guarnigione Esterna come piccolo edificio numenoreano della grandezza massima di 5” x 5” disposto a 12” dal lato OVEST.



Composizione delle forze in campo

	BENE		
Capitano di Numenor a piedi con scudo e armatura pesante	**60**	**60**	**1**
Numenoreano con lancia e scudo	36	9	4
Numenoreano con spada e scudo	32	8	4
Numenoreano con arco	32	8	4
Isildur	**100**	**100**	**1**
Numenoreano con lancia e scudo	54	9	6
Numenoreano con spada e scudo	48	8	6

Capitano di Numenor a piedi con arco e armatura pesante	**60**	**60**	**1**
Numenoreano con lancia e scudo	36	9	4
Numenoreano con spada e scudo	32	8	4
Numenoreano con arco	32	8	4
Capitano di Numenor a cavallo con scudo, armatura pesante e lancia da cavalleria	**75**	**75**	**1**
Numenoreano con lancia e scudo	36	9	4
Numenoreano con spada e scudo	32	8	4
Numenoreano con arco	32	8	4
PUNTI	697	PZ	52

MALE

Sauron l'Oscuro Sire con l'Unico Anello	**450**	**450**	**1**
Orchetti di Mordor con scudo e spada	24	6	4
Orchetti di Mordor con scudo e lancia	28	7	4
Orchetti Battitori su Warg	44	11	4
Maresciallo Nero Numenoreano con scudo	**65**	**65**	**1**
Numenoreano Nero (vedi Regole Speciali dello Scenario)	96	8	12
Capo Haradrim	**45**	**45**	**1**
Haradrim con lancia	42	7	6
Haradrim con arco	21	7	3
Predoni Haradrim con lancia	36	12	3
Capitano Esterling con scudo e cavallo bardato	**65**	**65**	**1**
Esterling con picca	54	9	6
Esterling con arco	24	8	3
Catafratto Esterling	42	14	3
PUNTI	1036	PZ	52

Schieramento delle forze in campo

Il Bene schiera per primo tutto l'esercito entro la Cittadella di Minas Ithil come più preferisce ma comunque entro 24” dal bordo EST. Isildur viene schierato obbligatoriamente a 12” dall'Albero Bianco e lungo la metà del campo.

Il Male schiera gli Orchetti, gli Orchetti Battitori su Warg e tutta la fanteria (tranne gli arcieri) sul bordo EST del campo. Sauron viene schierato obbligatoriamente a contatto con l'Albero Bianco.
All'inizio del quarto turno di gioco, Il Male potrà far sopraggiungere gli altri rinforzi come segue:
Dal bordo SUD entreranno il Capo Haradrim, gli arcieri Haradrim e i Predoni;
Dal bordo NORD entreranno il Capitano Esterling, gli arcieri Esterling e i Catafratti.
Questi rinforzi entreranno a non meno di 24” dal bordo EST.

Obiettivi

La battaglia dura 12 turni.
Il Bene vince la battaglia se Isildur riesce a scappare dal bordo NORD, SUD o OVEST entro il dodicesimo turno di gioco.
Il Male vince la Battaglia se Isildur non riesce a fuggire entro 12 turni di gioco oppure viene ucciso.

Regole Speciali dello Scenario

1.Accecato dall'Odio Antico

Sauron arde dal desiderio di bruciare l'Albero Bianco, simbolo dei suoi più acerrimi rivali, gli Elfi di Aman. Tutte le sue energie sono inizialmente volte a questo obiettivo. In virtù di ciò, Sauron non può effettuare incantesimi o magie per i primi tre turni, né può lasciare la Citadella o attaccare Isildur. Alla fine del terzo turno l'Albero Bianco ormai bruciato viene rimosso e Sauron torna ad agire normalmente.

2.Traditori di Numenor, nuovi servi del Male

I Numenoreani Neri si sono da poco tempo al servizio dell'Oscuro Sire. Per questo, i guerrieri di questa

schiatta (Eroi esclusi) NON incutono ancora Terrore (e vengono reclutati ad un costo di -1pt).
3.Il seme dell'Ovesturia
Isildur è conscio dell'importanza di portare in salvo i propri cari, il pollone dell'Albero Bianco e la Pietra Veggente oltre che di avvisare gli alleati dell'inizio della guerra aperta. La sua fuga è decisa ma rallentata da tutto ciò.
In questo scenario egli è Resistente alla Magia ma non può chiamare né partecipare a Marce Eroiche.
4.Per il Re e per la Terra!
L'unico obiettivo delle truppe Numenoreane è quello di permettere al loro Sire Isildur di mettersi in salvo. Ogni perdita del Bene all'interno della Cittadella ritorna in forza nella Guarnigione Esterna all'inizio del turno successivo.

Regole di Campagna scenario 1 "Attacco a Minas Ithil"
Se si gioca questo scenario come parte della Campagna, applica le seguenti regole:
La fazione che vince questo scenario, sceglie tutti gli edifici-obiettivo dello scenario successivo "La difesa di Osgiliath".
Inoltre, se Isildur muore tira un D6:
Risultato 1: Isildur è in fin di vita e viene sostituito da un semplice Capitano di Numenor (equipaggiato con cavallo, scudo, armatura pesante e lancia da cavalleria) nello scenario successivo "La Battaglia della Piana di Dagorlad".
Risultato 2-5: Isildur partecipa comunque allo scenario successivo "La Battaglia della Piana di Dagorlad" nonostante non si sia rimesso completamente. Si tirano tre ulteriori D3 per determinare quanti punti vengono persi per ognuna delle caratteristiche di Possanza, Volontà e Fato.
Risultato 6: Isildur, nonostante sia stato gravemente ferito, riesce a riprendersi in tempo ed incolume grazie alle cure dei maestri di Numenor.

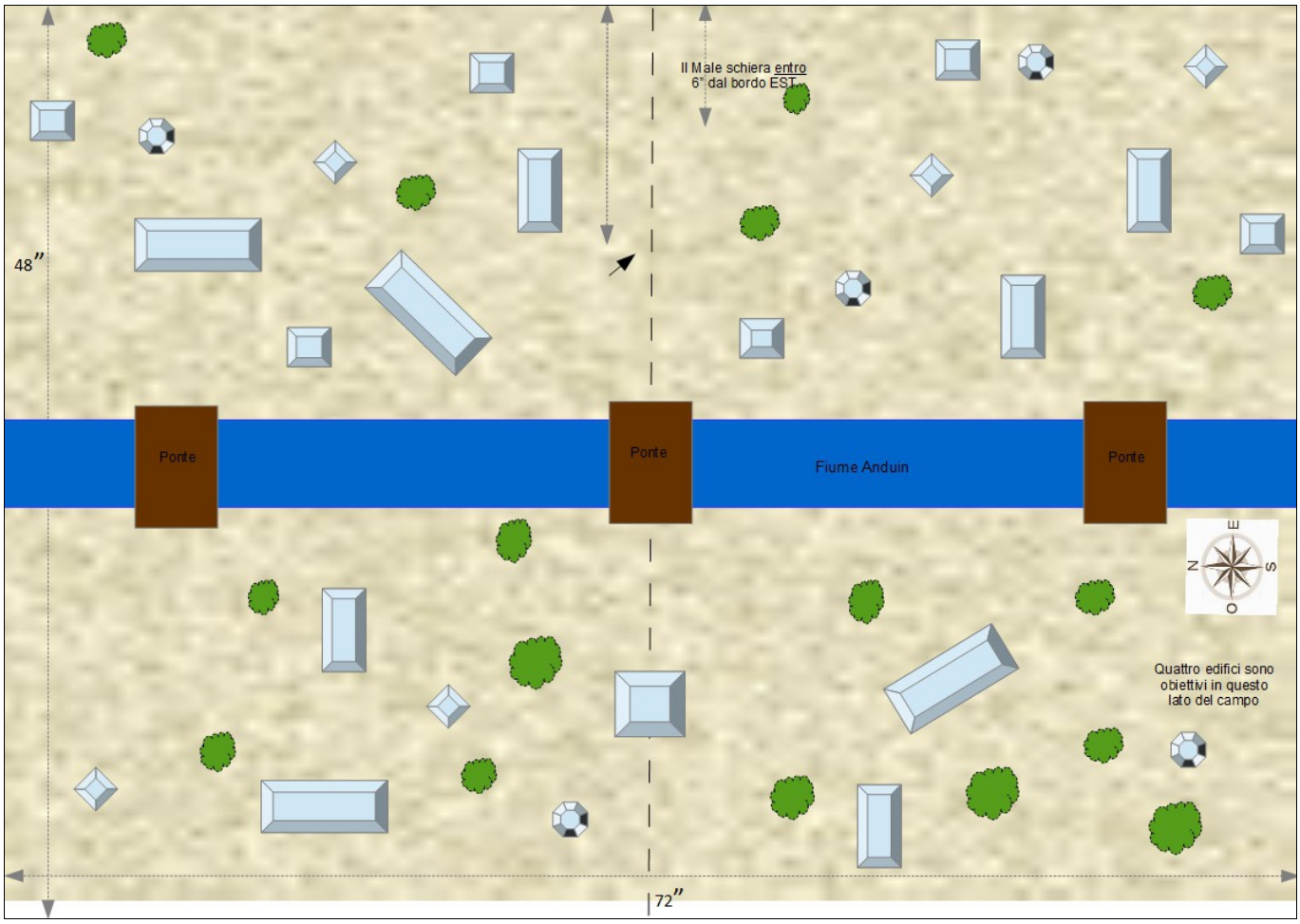


SECONDO ATTO – LA DIFESA DI OSGILIATH

Dopo aver attaccato e conquistato Minas Ithil, Sauron decide di muovere le sue truppe e di far attaccare la città di Osgiliath, capitale di Gondor. Anarion, rimasto solo, organizza le difese della città per respingere il Nemico. L'impresa riesce, almeno temporaneamente. Tuttavia egli si rende conto che, senza l'aiuto di suo padre Elendil e dei suoi rinforzi (motivo della partenza di suo fratello Isildur), ben presto il suo regno cadrà sotto il dominio dell'Oscuro Sire.

Preparazione del campo di battaglia

Il campo di battaglia è grande 72” x 48” ed è attraversato al centro dal fiume Anduin che scorre parallelo al lato più lungo del tavolo, largo tra 6” e 8”. Sul fiume sono presenti tre ponti (o guadi) larghi al massimo 6”, uno posto al centro del campo di battaglia e gli altri due equidistanti dai bordi SUD e NORD. In entrambe le sponde sono presenti edifici e strutture cittadini e militari di varie misure poste a non meno di 6” l'una dall'altra. Quattro edifici sul lato Ovest fungeranno da obiettivi così come i tre ponti per un totale di sette obiettivi sul campo di battaglia.



Composizione delle forze in campo

BENE

Anarion *	**100**	**100**	**1**
Numenoreano con lancia e scudo	36	9	4
Numenoreano con spada e scudo	32	8	4
Numenoreano con arco	32	8	4
Capitano di Numenor a piedi con scudo e armatura pesante	**60**	**60**	**1**
Numenoreano con lancia e scudo	36	9	4
Numenoreano con spada e scudo	32	8	4
Numenoreano con arco	32	8	4
Capitano di Numenor a piedi con scudo e armatura pesante	**60**	**60**	**1**
Numenoreano con lancia e scudo	36	9	4

Numenoreano con spada e scudo	32	8	4
Numenoreano con arco	32	8	4
Capitano di Numenor a piedi con arco e armatura pesante	**60**	**60**	**1**
Numenoreano con lancia e scudo	36	9	4
Numenoreano con spada e scudo	32	8	4
Numenoreano con arco	32	8	4
Capitano di Numenor a cavallo con scudo, armatura pesante e lancia da cavalleria	**75**	**75**	**1**
Numenoreano con lancia e scudo	36	9	4
Numenoreano con spada e scudo	32	8	4
Numenoreano con arco	24	8	3
Numenoreano con stendardo e scudo	33	33	1
PUNTI	880	PZ	65

MALE

Capo Troll di Mordor	**140**	**140**	**1**
Cavalcawarg con scudo	78	13	6
Orchetti Battitori	30	5	6
Capitano degli Orchi del Morannon con scudo	**50**	**50**	**1**
Orchi del Morannon con scudo	16	8	2
Orchi del Morannon con scudo e lancia	90	9	10
Maresciallo Nero Numenoreano con scudo, cavallo e lancia da cavalleria	**85**	**85**	**1**
Numenoreano Nero (vedi Regole Speciali dello Scenario)	96	8	12
Nazgul a cavallo (3-12-3)	**120**	**120**	**1**
Orchetti di Mordor con scudo e lancia	84	7	12
Sciamano degli Orchetti su warg	**60**	**60**	**1**
Orchetto con stendardo e scudo	31	31	1
PUNTI	880	PZ	54

Schieramento delle forze in campo

Il Male schiera per primo tutta la forza in campo posizionando i modelli entro 6” dal bordo EST del tavolo. Successivamente, la fazione del Bene schiera i propri modelli su tutto il campo di battaglia ma ad almeno 12” da qualsiasi modello del Male. Dopo aver schierato le forze in campo si procede in maniera alternata (con un tiro di dado) alla scelta dei quattro obiettivi sul lato OVEST del campo: il giocatore che ottiene il risultato di dado più alto, comincia a scegliere l’edificio-obiettivo, poi l’altro giocatore fa lo stesso e così via.

Nota Bene: se si gioca questo scenario come parte della Campagna, la fazione vincente nel precedente scenario “Attacco a Minas Ithil” sceglie tutti gli edifici-obiettivi.

Obiettivi

La battaglia finisce immediatamente non appena una delle forze in campo viene ridotta al 25% della forza iniziale (arrotondando per difetto). La fazione che avrà totalizzato più punti vincerà la battaglia. I punti vengono assegnati in questo modo:
1 PUNTO per la fazione che alla fine della battaglia controlla più obiettivi;
1 PUNTO se si riesce a mandare la fazione avversaria in ROTTA;
1 PUNTO se si riesce a mandare la forza avversaria sotto il 25%.
La fazione che ha più modelli entro 3”(con l'intera basetta) da un obiettivo, sia gli edifici sia i ponti, controlla quell'obiettivo.

Regole Speciali dello Scenario

Traditori di Numenor, nuovi servi del Male

I Numenoreani Neri sono da poco tempo al servizio dell'Oscuro Sire. Per questo, i guerrieri di questa schiatta (Eroi esclusi) NON incutono ancora Terrore (e vengono reclutati ad un costo di -1pt).

Regole di Campagna scenario 2 "La Difesa di Osgiliath"

Se si gioca questo scenario come parte della Campagna, applica le seguenti regole:

Chi perde questa battaglia, nello scenario successivo "La Battaglia della Piana di Dagorlad", è costretto a schierare per primo le forze iniziali (a prescindere da chi vince il tiro per l'Iniziativa).

Inoltre, se Anarion muore tira un D6:

Risultato 1: Anarion è definitivamente morto e viene sostituito da un semplice Capitano di Numenor (equipaggiato con cavallo, scudo, armatura pesante e lancia da cavalleria) nello scenario successivo "La Battaglia della Piana di Dagorlad".

Risultato 2-5: Anarion partecipa comunque allo scenario successivo "La Battaglia della Piana di Dagorlad" nonostante non si sia rimesso completamente. Si tirano tre ulteriori D3 per determinare quanti punti vengono persi per ognuna delle caratteristiche di Possanza, Volontà e Fato.

Risultato 6: Anarion, nonostante sia stato gravemente ferito, riesce a riprendersi in tempo ed incolume grazie alle cure dei maestri di Numenor.

*** Profilo di Anarion**

M	FO	D	A	FE	C	P	V	FA	PT
6/4+	4	7	2	3	6	3	3	1	100
Equipaggiamento: Armatura molto pesante. **Opzioni:** Scudo 5 pt; Cavallo 10 pt.									
Regole speciali: ***Regale Condottiero di Numenor*****:** Tutti i guerrieri numenoreani entro 6" da Anarion aggiungono al loro profilo un +1 Coraggio e +1 Maestria (combattimento).									

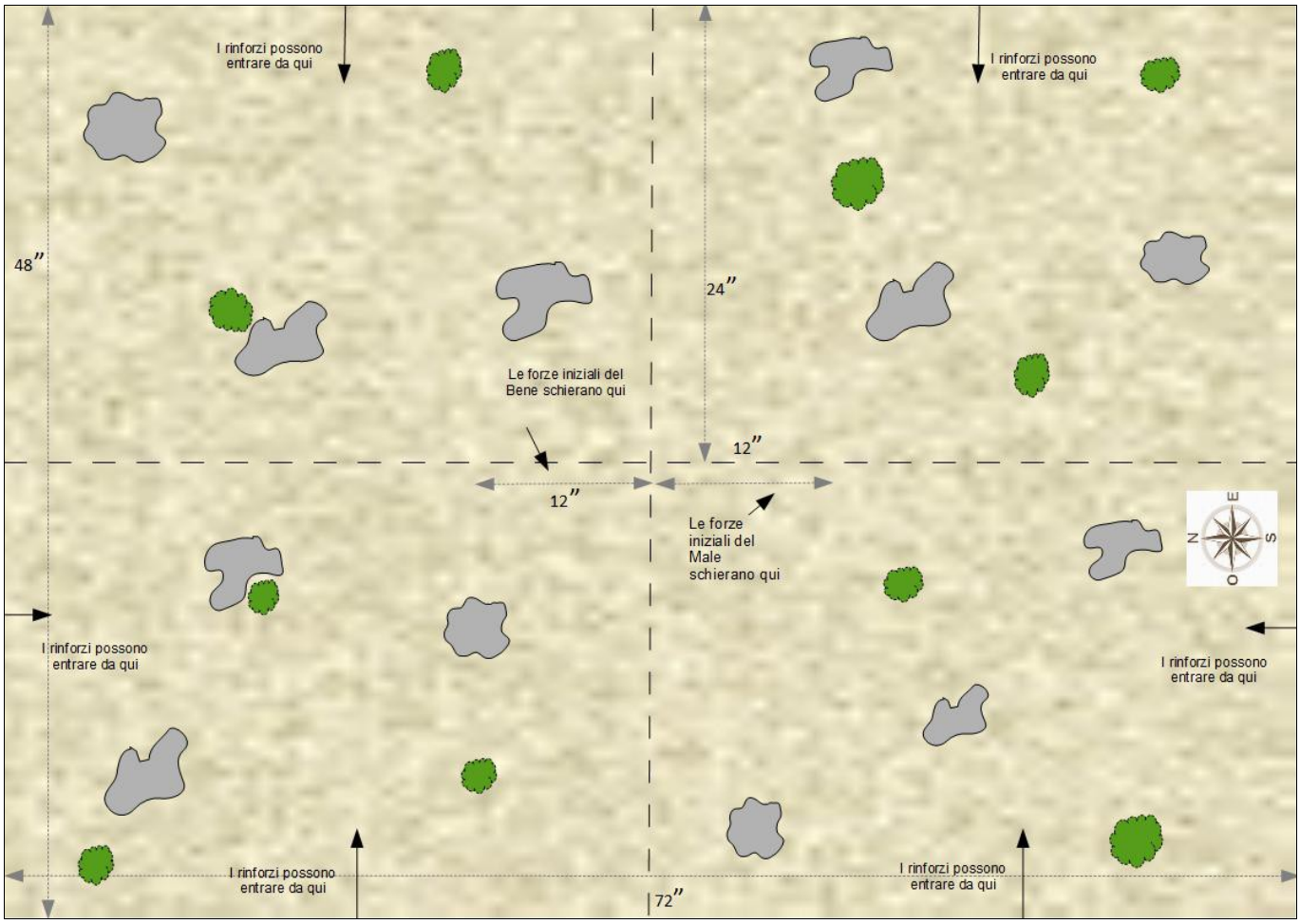


TERZO ATTO – LA BATTAGLIA DELLA PIANA DI DAGORLAD

L'Ultima Alleanza di Uomini ed Elfi con a capo Elendil e Gil-galad marcia da Imladris verso Mordor. Essi attraversano le Montagne Nebbiose, scendono lungo il Fiume Anduin ed infine affrontano il Nemico nel Dagorlad, la Piana che si apre davanti alle porte della Terra Nera. Tutte le creature viventi prendono parte dall'una o dall'altra parte a questa leggendaria Battaglia. Solo gli Elfi non si dividono e marciano uniti sotto le insegne dell'ultimo Sommo Re dei Noldor.

Preparazione del campo di battaglia

Il campo di battaglia è grande 72” x 48”. Essendo una pianura, è quasi completamente sgombro da elementi scenici di grandi dimensioni. Si può cospargere tutto il terreno con rocce piccole, pochi alberi e rovine non voluminose.



Composizione delle forze in campo

BENE

Elendil	165	165	1
Numenoreano con lancia e scudo	27	9	3
Numenoreano con spada e scudo	24	8	3
Numenoreano con stendardo e scudo	33	33	1
Numenoreano con arco	16	8	2
Isildur a cavallo	110	110	1
Numenoreano con lancia e scudo	36	9	4
Numenoreano con spada e scudo	32	8	4
Numenoreano con arco	16	8	2
Anarion (vedi Profilo più in alto)	100	100	1
Numenoreano con lancia e scudo	36	9	4
Numenoreano con spada e scudo	32	8	4
Numenoreano con arco	8	8	1

Elrond	170	170	1
Elnaith con scudo	88	22	4
Alto Elfo con scudo	10	10	1
Alto Elfo con lancia e scudo	33	11	3
Alto Elfo con arco	22	11	2
Gil-galad con scudo	145	145	1
Alto Elfo con stendardo	34	34	1
Alto Elfo con arco	22	11	2
Alto Elfo con scudo	10	10	1
Alto Elfo con lancia e scudo	44	11	4
Re dei Nani con ascia a due mani	80	80	1
Guardie di Khazad	55	11	5
Ghan-Buri-Ghan	45	45	1
Aquila Gigante	90	90	1
Guerriero dei Woses	28	7	4
PUNTI	1511	PZ	63

MALE

Re degli Stregoni a cavallo (2-13-2)	**115**	**115**	**1**
Troll di Mordor	100	100	1
Orchetti di Mordor con scudo e lancia	28	7	4
Orchetti di Mordor con scudo	36	6	6
Orchetto con stendardo	30	30	1
Sciamano	**50**	**50**	**1**
Orchi del Morannon con scudo	40	8	5
Orchetti di Mordor con scudo e lancia	28	7	4
Ragni Giganti	40	20	2
Maresciallo Nero Numenoreano con scudo	**65**	**65**	**1**
Guardie Nere con scudo	48	12	4
Cavalcawarg con scudo	39	13	3
Orchetti Battitori	20	5	4
Dalamyr	**100**	**100**	**1**
Numenoreano Nero (vedi Regole Speciali dello Scenario)	32	8	4
Mahud Guerrieri con lancia	36	9	4
Suladan a cavallo	**100**	**100**	**1**
Haradrim con lancia	28	7	4
Haradrim con arco	28	7	4
Khamul l'Esterling a cavallo (2-12-2)	**130**	**130**	**1**
Esterling con picca	54	9	6
Catafratti Esterling	28	14	2
Dragoni Neri a piedi	44	11	4
Capitano Esterling con scudo	**50**	**50**	**1**
Cavalieri del Khand	**26**	13	2
Guerrieri del Khand	32	8	4
Capo Troll di Mordor	**140**	**140**	**1**
Guerrieri Nani Neri (Martelli Torvi)	**44**	11	4
PUNTI	1511	PZ	80

Schieramento delle forze in campo

All'inizio della battaglia le due fazioni si alternano nello schierare parte dell'armata entro 12” dalla metà del campo parallelamente al lato corto come segue:

BENE

Anarion e la sua banda da guerra;

Isildur e la sua banda da guerra.
MALE
Il Re degli Stregoni e la sua banda da guerra;
Orco Sciamano e la sua banda da guerra.

Nota Bene: se si gioca questo scenario come parte della Campagna, la fazione sconfitta nel precedente scenario "La Difesa di Osgiliath" schiera per prima sia le forze iniziali sia i rinforzi a prescindere da chi abbia vinto il tiro per l'Iniziativa.

Non appena le due fazioni entrano in combattimento corpo a corpo, possono subentrare i rinforzi all'inizio del turno successivo, partendo dalla fazione che ha l'Iniziativa.
Il primo gruppo di rinforzi entra da qualsiasi lato della propria metà del campo di battaglia ad almeno 6" dalla linea immaginaria che divide il campo a metà lungo il lato corto. Nel turno in cui entrano, essi possono muoversi e/o tirare ma non combattere in corpo a corpo.

PRIMI RINFORZI DEL BENE	**PRIMI RINFORZI DEL MALE**
Elendil e la sua banda da guerra; Gil-galad e la sua banda da guerra; Elrond e la sua banda da guerra.	Suladan e la sua banda da guerra; Khamul e la sua banda da guerra; Dalamyr e la sua banda da guerra; Capitano Esterling e la sua banda da guerra; Maresciallo Nero Numenoreano e la sua banda da guerra.

Dopo due successivi turni di gioco, gli ulteriori rinforzi possono subentrare da qualsiasi lato della propria metà di campo senza vincoli di distanze. Nel turno in cui entrano, essi possono muoversi e/o tirare ma non combattere in corpo a corpo.

ULTERIORI RINFORZI DEL BENE	**ULTERIORI RINFORZI DEL MALE**
Ghan-Buri-Ghan e la sua banda da guerra.	Capo Troll di Mordor e la sua banda da guerra.

Obiettivi
La battaglia finisce immediatamente non appena entrambe le forze in campo vanno in Rotta. La fazione che avrà totalizzato più punti vincerà la battaglia. I punti vengono assegnati in questo modo:
1 PUNTO alla prima fazione che manda l'avversario in ROTTA;
2 PUNTI se si riesce a mandare la forza avversaria sotto il 25%;
1 PUNTO per ogni eroe avversario ucciso;
Si assegnano inoltre punti per il DELTA MASSACRO (DM) nel seguente modo:

DM minore di 50	**0 PT**
DM compreso tra 50 e 100	**1 PT**
DM compreso tra 101 e 149	**2 PT**
DM compreso tra 150 e 200	**3 PT**
DM maggiore di 200	**5 PT**

Per DELTA MASSACRO si intende la differenza in punti tra i modelli uccisi o fuggiti rispettivamente dalle due fazioni. I punti, ovviamente, si assegnano alla fazione con DM positivo.

Regole Speciali dello Scenario
Traditori di Numenor, nuovi servi del Male
I Numenoreani Neri sono da poco tempo al servizio dell'Oscuro Sire. Per questo, i guerrieri di questa schiatta (Eroi esclusi) NON incutono ancora Terrore (e vengono reclutati ad un costo di -1pt).

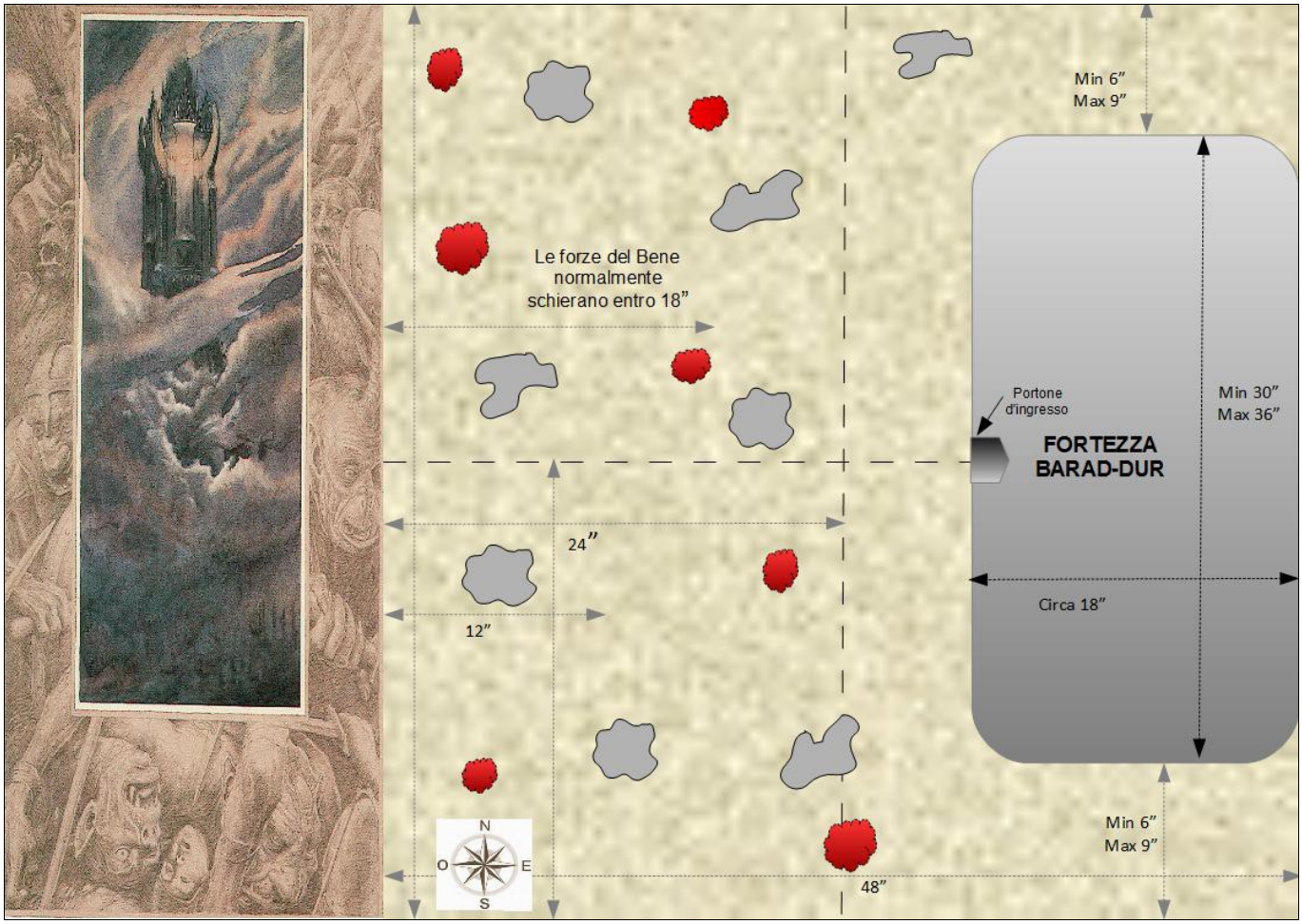
Regole di Campagna scenario 3 "La Battaglia della Piana di Dagorlad"
Se si gioca questo scenario come parte della Campagna, applica le seguenti regole:
Se la fazione del Bene si aggiudica la Battaglia, nel successivo scenario "L'Assedio di Barad-dur" potrà schierare le proprie forze ad una distanza minima di 12" dalla fortezza di Barad-dur.
Se la fazione del Male si aggiudica la Battaglia, la fazione del Bene è costretta a schierare le proprie forze ad una distanza minima di 24" dalla fortezza di Barad-dur.
Inoltre, la fazione vincente in questo scenario, nello scenario successivo "L'Assedio di Barad-dur" potrà vincerlo anche in caso di pareggio nel conteggio del punti.

QUARTO ATTO – L'ASSEDIO DI BARAD-DUR

L'Ultima Alleanza marcia compatta verso le terre di Mordor, nella valle di Gorgoroth. Il Nemico è messo alle strette ma troppo grande e vicino è il Potere dell'Oscuro Sire per essere abbattuto rapidamente. Sette anni di lungo assedio alla Fortezza Nera di Barad-dur attendono le schiere dei Popoli Liberi della Terra di Mezzo durante i quali molte saranno le gesta eroiche ma altrettanto numerose e dolorose le perdite degli alleati.

Preparazione del campo di battaglia

Il campo di battaglia è grande 48" x 48". La fortezza di Barad-dur che si trova nella metà del campo di battaglia della fazione del Male occupa circa 30" (ma non più di 36") in larghezza e circa 18" in lunghezza. Essa possiede un portone rinforzato largo non più di 6" e con valori di Difesa 10 e Ferite 3.
Il resto del campo rappresenta l'altopiano di Gorgoroth ed è privo di grossi elementi scenici; si possono inserire alberi secchi e rocce sparse e piccole barriere difensive.



Composizione delle forze in campo

BENE

La fazione del Bene ha a disposizione 4 scale d'assedio e un ariete.

Elendil	**165**	**165**	**1**
Numenoreano con lancia e scudo	45	9	5
Numenoreano con spada e scudo	40	8	5
Numenoreano con arco	16	8	2
Isildur	**100**	**100**	**1**
Numenoreano con lancia e scudo	36	9	4
Numenoreano con spada e scudo	32	8	4
Numenoreano con arco	32	8	4
Elrond	**170**	**170**	**1**
Alto Elfo con scudo	50	10	5

Alto Elfo con lancia e scudo		55	11	5
Alto Elfo con arco		22	11	2
Gil-galad con scudo		**145**	**145**	**1**
Alto Elfo con arco		44	11	4
Alto Elfo con scudo		40	10	4
Alto Elfo con lancia e scudo		44	11	4
	PUNTI	1036	PZ	52

MALE

Capitano della Guardia Nera		**60**	**60**	**1**
Guardie Nere di Barad-Dur		72	12	6
Uruk-hai di Mordor con arco		54	9	6
Capo Troll		**140**	**140**	**1**
Orchetti di Mordor con scudo e lancia		42	7	6
Orchetti Battitori		30	5	6
Capitano degli Orchi del Morannon con scudo		**80**	**80**	**1**
Orchi del Morannon con scudo		48	8	6
Orchi del Morannon con scudo e lancia		54	9	6
Maresciallo dei Numenoreani Neri con scudo		**65**	**65**	**1**
Numenoreani Neri con scudo		54	9	6
Orchetti di Mordor con scudo e lancia		42	7	6
	PUNTI	741	PZ	52

Schieramento delle forze in campo
La fazione del Male schiera per prima le proprie forze all'interno della fortezza che si trova a ridosso del bordo EST. Il Generale del Male può scegliere se posizionare al massimo una banda da guerra fuori dalle mura della fortezza entro 6” dalle mura stesse.
Successivamente la fazione del Bene schiera le proprie forze entro 18” dal bordo OVEST.

Nota Bene: se si gioca questo scenario come parte della Campagna, se la fazione del Bene ha vinto il precedente scenario “La Battaglia della Piana di Dagorlad” schiera entro 24” dal bordo OVEST; in caso di sconfitta precedente, il Bene schiera entro 12” dal bordo OVEST.

Obiettivi
La battaglia dura 12 turni. La fazione che avrà totalizzato più punti vincerà la battaglia. I punti vengono assegnati in questo modo:
1 PUNTO alla fazione che possiede più modelli nella fortezza;
1 PUNTO se la fazione avversaria è in ROTTA;
2 PUNTI se si riesce a mandare la forza avversaria sotto il 25%;
1 PUNTO per ogni eroe avversario ucciso.

Regole Speciali dello Scenario
Il Potere Antico dei Noldor
Se Gil-galad è tra i modelli che trasportano l'ariete, può spendere punti Volontà per modificare il tiro per Ferire il portone; se il Sommo Re dei Noldor si trova invece entro 6” dall'ariete, può usare un solo punto Volontà per turno per modificare il suddetto tiro per Ferire.
Qui risiede il Male Ancestrale
Tutti i modelli del Male all'interno della fortezza ricevono un bonus di +1 al Coraggio.

Regole di Campagna scenario 4 “L'Assedio di Barad-dur”
Se si gioca questo scenario come parte della Campagna, applica le seguenti regole:

La fazione che ha vinto lo Scenario “La Battaglia della Piana di Dagorlad”, in questo scenario, “L'Assedio di Barad-dur”, in caso di pareggio si aggiudica comunque la vittoria (dopo il conteggio finale

dei Punti Vittoria).

Se nel corso dell'assedio un Eroe muore, al termine della battaglia tira un D3 per ognuno di essi. Nello scenario successivo “La Fine della Seconda Era”, diminuisci il numero di punti Possanza iniziali dell'Eroe in base al risultato del tiro di dado (fino ad un minimo di 0).



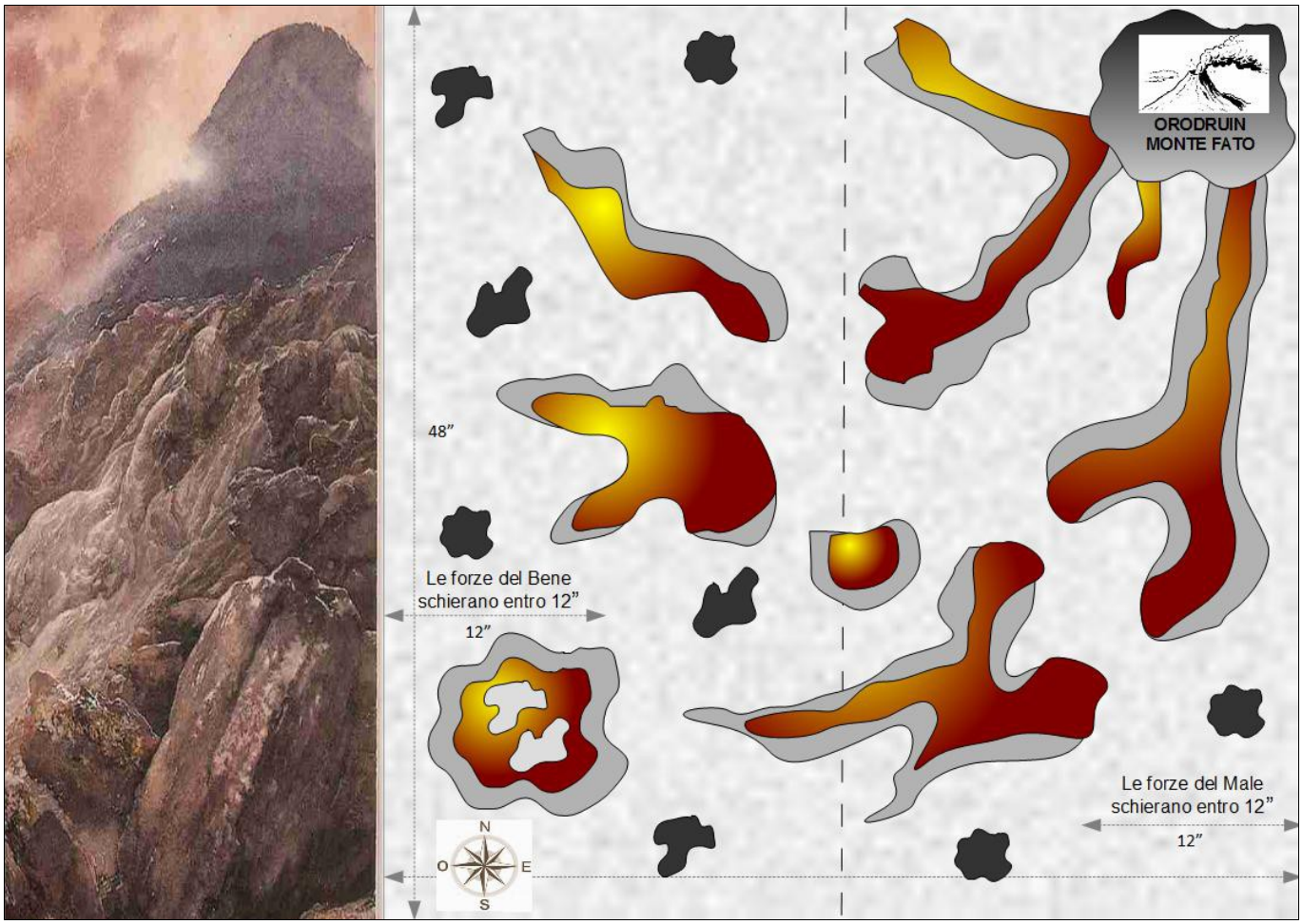
QUINTO ATTO – LA FINE DELLA SECONDA ERA

L'assedio alla Fortezza Nera nelle terre di Mordor si fa sempre più serrato tanto che Sauron in persona esce fuori dal suo fortilizio: un ultimo scontro contro i suoi antichi nemici lo attende.

L'esito della battaglia, qualsiasi sia, porterà comunque alla fine di una Età della Terra di Mezzo e l'inizio di una nuova Era. Sarà un tempo all'insegna di una nuova speranza di libertà o sotto un rinnovato dominio del Potere dell'Oscuro Signore?

Preparazione del campo di battaglia

Il campo di battaglia è grande 48" x 48". Esso rappresenta la regione nei pressi dell'Orodruin (Monte Fato) e della fortezza Barad-dur. Mentre la guerra infuria ovunque nelle terre del Gorgoroth, nel cuore della battaglia l'Oscuro Sire sfida direttamente i suoi antichi rivali in un duello che deciderà le sorti della Terra di Mezzo. É consigliabile creare un campo caratterizzato da un terreno brullo con scarsissima vegetazione, ricco di bassi crepacci e piccoli dirupi di varie misure e rocce aguzze sparse ovunque. Se possibile, ricreare anche rivoli di lava che scendono da un promontorio roccioso sistemato in un angolo.



Composizione delle forze in campo

BENE

Elendil	**165**	**165**	**1**
Numenoreano con lancia e scudo	45	9	5
Isildur	**100**	**100**	**1**
Numenoreano con lancia e scudo	45	9	5
Elrond	**170**	**170**	**1**
Alto Elfo con scudo	20	10	2
Alto Elfo con lancia e scudo	33	11	3
Gil-galad con scudo	**145**	**145**	**1**
Alto Elfo con scudo	11	10	1
Alto Elfo con stendardo	34	34	1

Alto Elfo con lancia e scudo		33	11	3
	PUNTI	800	PZ	24

MALE

Sauron l'Oscuro Sire con l'Unico Anello		**450**	**450**	**1**
Orchi del Morannon con lancia e scudo		99	9	11
Capitano della Guardia Nera		**60**	**60**	**1**
Guardie Nere di Barad-Dur		72	12	6
Maresciallo dei Numenoreani Neri con scudo		**65**	**65**	**1**
Numenoreani Neri con scudo		54	9	6
	PUNTI	800	PZ	26

Schieramento delle forze in campo
Entrambe le fazioni schierano le proprie forze in maniera alternata ad una distanza massima di 12” dal proprio bordo dividendo l'armata in due metà. Il Male schiererà due eroi in una metà e Sauron nell'altra metà. Il Bene schiererà due eroi in ogni metà. Se presente il promontorio roccioso che rappresenta l'Orodruin, la fazione del Male schiera dal bordo dove è presente questo elemento scenico.

Obiettivi
La battaglia assume i toni di una sfida all'ultimo sangue. Il Male vince la battaglia se vengono uccisi tre eroi avversari. Il Bene vince la battaglia se Sauron viene ucciso. La battaglia termina quando una delle due fazione ha raggiunto il proprio obiettivo. Una volta superato il punto di rotta, le due fazione seguono le normali regole per la rotta, effettuando i test di coraggio.

VITTORIA DELLA CAMPAGNA
La fazione che totalizza più punti secondo la seguente tabella si aggiudica la vittoria dell'intera Campagna di Guerra.

PRIMO ATTO – ATTACCO A MINAS ITHIL	**PUNTI 3**
SECONDO ATTO – LA DIFESA DI OSGILIATH	**PUNTI 3**
TERZO ATTO – LA BATTAGLIA DELLA PIANA DI DAGORLAD	**PUNTI 5**
QUARTO ATTO – L'ASSEDIO DI BARAD-DUR	**PUNTI 5**
QUINTO ATTO – LA FINE DELLA SECONDA ERA	**PUNTI 3**
UCCISIONE DI OGNI EROE AVVERSARIO	**PUNTI 1**

Materiale ad uso interno. Tutti i marchi e i diritti sono proprietà dei rispettivi proprietari.

