# Lega dell'Anello 2007

# ARMATE DA TORNEO

## Basato su Eserciti di J.R.R. Tolkien

A cura di ElvenKnight

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

La Lega dell'Anello promuove il gioco di battaglie strategiche Il Signore degli Anelli rimanendo nell'ambito del background creato da J. R. R. Tolkien o dalla Trilogia Cinematografica.
Nei Tornei della Lega dell'Anello si consiglia al giocatore di comporre un'armata nel pieno rispetto della pubblicazione "Eserciti di J. R. R. Tolkien - Liste e Alleanze basate su Legioni della Terra di Mezzo" nonché di accompagnarla con un breve racconto che la descriva e che ne tracci la storia e l'ambientazione nel fantastico mondo de La Terra di Mezzo.

Questa è una raccolta degli sforzi letterari e delle scelte strategiche fatte dai partecipanti al Torneo dell'Anello di Altopascio svoltosi il 6-7 Ottobre 2007.

## Indice


Armate del Bene ..... 3
I Sentieri dei Morti ..... 3
Il Bianco Consiglio ..... 4
La marea nera si avvicina ..... 5
Il Cancello Nero ..... 6
Gli ultimi difensori del Rhudaur ..... 7
Un giorno di gloria e sangue ..... 8
Per Gondor! ..... 9
Erebor ..... 10
Pattuglia di controllo... ..... 11
Una nuova speranza... ..... 12
Un insperato aiuto... ..... 13
Armate del Male ..... 14
Nessuna speranza per gli uomini ..... 14
Il Fato dell'Oscuro ..... 15
Le belve del nord ..... 17
Un'Ombra ad Est ..... 18
I Predoni di Isengard ..... 19
Isengard ..... 20
Nessun futuro per gli uomini ..... 21
I Goblin Puffi ..... 21
Pioggia Sulle Corazze ..... 23
Harad e Mordor ..... 23
Il Nero Cancello ..... 25

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

## Armate del Bene

### *I Sentieri dei Morti*

| GRIGIA COMPAGNIA | | | | |
|---|---|---|---|---|
| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
| 1 | Halbarad | 3 / 2 / 1 | Stendardo | 125 |
| 2 | Ramingo del Nord | 1 / 1 / 1 | Lancia | 52 |
| 3 | Ramingo del Nord | 2 / 1 / 1 | | 75 |
| | | | Tot | 252 |
| | | | | |
| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | | Punti |
| 8 | Raminghi di Arnor | Lancia | | 72 |
| 12 | Raminghi di Arnor | | | 96 |
| | | | Tot | 168 |
| | | | | |
| I MORTI DI DUNCOLLE | | | | |
| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
| 1 | Re dei Morti | 0 / 6 / 3 | | 100 |
| | | | Tot | 100 |
| | | | | |
| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | | Punti |
| 12 | Guerriero dei Morti | | | 180 |
| | | | Tot | 180 |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | Totale Punti | 700 |
| | | | Totale Modelli | 25 |

La leggera brezza del mattino sfiorava la fredda pietra di quello che rimaneva del Fosso di Helm teatro solo poche ora prima di una delle più terribili battaglie che si ricordi nella Terra di Mezzo. Saruman aveva scelto l'alleanza dell'Oscuro Signore e dopo aver organizzato le sue armate di Uruk-hai aveva tentato di sferrare l'attacco decisivo al popolo di Rohan per porre fine alla loro esistenza.
Re Theoden, che aveva già radunato una buona parte degli uomini provenienti dai campi e dalle valli dell'Ovestfalda, era pronto per partire alla volta della Città Bianca per fornire il proprio supporto ai popoli liberi in quella che molto probabilmente sarebbe stata la battaglia finale. Dall'alto della groppa del suo nobile cavallo Nevecrino, era in attesa di Aragorn, figlio di Arathorn, il quale non aveva passato la notte con i compagni.
Quando il ramingo, tetro in volto e visibilmente stanco per la notte insonne, comparve dal cancello si avvicinò al sovrano di Rohan e, senza nascondere il proprio turbamento, gli comunicò la sua decisione di voler intraprendere un sentiero diverso, un sentiero che nessun vivo fino a quel momento aveva percorso e avrebbe mai voluto percorrere … il Sentiero dei Morti. Questa era stata la sua ardua decisione per cercare di far fronte al grande pericolo proveniente da Sud di Gondor, pericolo di cui era venuto a conoscenza durante la notte precedente scrutando nella Pietra di Orthanc.
Al fianco dell'erede di Isildur cavalcava un cospicuo drappello di Raminghi capitanato da Halbarad il Dunedan, il euale portava con sé il preziosissimo stendardo di Arwen Stella del Vespro, dono della nobile figlia di Elrond. Il sentiero da loro intrapreso conduceva al colle di Erech, luogo freddo e oscuro intorno al quale aleggiava un'aura di terrore. Ivi era la dimora dei Morti Senza Requie, guerrieri maledetti da Isildur agli albori del reame di Gondor quando il Re delle Montagne venne meno al suo giuramento di alleanza contro Sauron.
Non pochi furono i cuori a tremare al momento di oltrepassare la Porta Nera, ma nessuno di loro si tirò indietro o ebbe la minima esitazione. Un popolo nobile e fiero era quello del Nord anche se ormai era rimasto soltanto il ricordo del grande reame che fu.

Arrivati alla Roccia di Erech dove Aragorn aveva convocato i guerrieri maledetti, Elessar promise loro di liberarli dalla maledizione cui erano afflitti se avessero tenuto fede al loro giuramento e li avessero seguiti impugnando un'ultima volta le armi contro l'Oscuro Signore.
La notte passò lenta e silenziosa, ma la mattina successiva, quando avanzò nelle tenebre della Tempesta di Mordor, la Grigia Compagnia non era sola … i Morti la seguivano!!!

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

### *Il Bianco Consiglio*

| Bosco Atro | | | | |
|---|---|---|---|---|
| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
| 1 | *Legolas* | 3 / 2 / 3 | Mantello elfico | 100 |
| | | | Tot | 100 |
| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | | Punti |
| 4 | Guerrieri Elfi Silvani | Arco elfico | | 36 |
| 8 | Guerrieri Elfi Silvani | | | 56 |
| | | | Tot | 92 |

| Gran Burrone | | | | |
|---|---|---|---|---|
| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
| 2 | Elladan & Elrohir | 3 / 2 / 2 | Cavalli e Armature pesanti | 170 |
| | | | Tot | 170 |
| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | | Punti |
| 9 | Guerrieri Elfi | arco elfico | | 81 |
| 3 | Guerrieri Elfi | Arco elfici, Armatura pesante | | 33 |
| 8 | Guerrieri Elfi | Lancia | | 64 |
| 2 | Guerrieri Elfi | | | 14 |
| 8 | Guerrieri Elfi | Scudo, Armatura pesante | | 80 |
| 6 | Guerrieri Elfi | Lancia, Scudo, Aem.pes | | 66 |
| | | | Tot | 338 |
| | | | Totale Punti | 700 |
| | | | Totale Modelli | 51 |

L'odore di sangue raggrumato che esalava dalle logori vesti era nauseabondo. Faceva da contrasto con il profumo del bosco nel quale erano riusciti a nascondersi, il Bosco che tante volte li aveva visti giocare con la sorella ed altri simili in un tempo ormai tanto lontano da essere solo un labile ricordo. Sapevano che lì gli orchi mai li avrebbero seguiti; per quei mostri era un luogo stregato, dove la bianca strega elfica tesseva trame orripilanti e sortilegi nefasti verso gli ospiti indesiderati.
Barcollavano stremati dalla fame e dalla stanchezza, avevano combattuto come eroi una battaglia interminabile, presi in un imboscata imprevedibile da quegli esseri abominevoli, ma a stento erano riusciti a salvarsi la vita.
Non si curavano del terribile aspetto che presentavano, con i lunghi capelli incollati dal sudore e dal sangue e le nobili vesti ormai vetuste e distrutte, sapevano con certezza che le sentinelle di Lothlorien li avrebbero riconosciuti anche in quelle devastate condizioni.
Come era bella Lorien. Un giardino di speranza in un mondo sporco e devastato, mantenuto salubre e vitale dai segreti della Regina che lo guidava.
Svennero.
Si svegliarono puliti e profumati dopo un sonno ristoratore di due giorni, curati nelle ferite e rinfrancati nello spirito.
Usciti dalla stanza che li aveva ospitati, una sorpresa inaspettata li attendeva:schierata nella piazza del consiglio vi era l'ambasciata di Thranduil del reame Boscoso guidata da suo figlio Legolas.
La Signora dei Galadhrim in piedi davanti al marito declamava parole che sapevano di amore nonostante parlassero di morte. Era tempo che la feccia del Necromante venisse scacciata dalle terre di arda, ricacciata nell'abisso che l'aveva generata. Aveva già scrutato lo specchio. Sapeva che non le poteva mentire e ciò che le aveva mostrato non le dava tranquillità. Non diede mai a vedere in quel lungo discorso e nei giorni a seguire la premonizione che aveva avuto.
Avrebbero vinto quella battaglia a caro prezzo, e ciononostante sapeva che la guerra generata da quello scontro sarebbe scoppiata solo parecchi anni dopo. Sauron il Necromante era ancora debole e incorporeo, ma il suo potere era destinato a ridestarsi e ripresentarsi al mondo in tutta la sua potenza. A dispetto della visione che sapeva veritiera in cuor suo ancora sperava che le sorti della battaglia fossero definitive.
Il Bianco Consiglio aveva deciso l'attacco all'unanimità. Elrond a Imladris stava radunando il suo esercito e si sarebbe mosso per tempo alla volta di Bosco Atro, mentre Cirdan dai Porti Grigi aveva già mosso le sue truppe. Gandalf il Grigio era certo della collaborazione che i nani gli avrebbero concesso e stava intavolando le trattative necessarie, in ultimo Saruman il Bianco cercava nei vecchi testi di Orthanc le informazioni per debellare la calamità che si preparavano ad affrontare. Ancora confidava nell'aiuto che gli uomini avrebbero potuto fornire alla causa.

Spaventati e al tempo stesso eccitati dalla Dama del Bosco che mai avevano visto in quel favore guerresco che tanto contrastava con il suo aspetto austero e gentile nemmeno un istante esitarono ad offrire le proprie lame al servizio di quella unione. Elladan ed Elrohir, giovani e fieri principi elfi, avrebbero calcato il campo di battaglia al fianco dei loro simili un'altra volta.
La Bianca Signora si avvide della loro presenza. Con un solo gesto della mano comandò quattro dei suoi che con passo spedito si mossero verso la Sua dimora, tornando dopo pochi istanti con il dono che per secoli aveva conservato per i due valorosi nipoti: il tempo era giunto. Gliele avrebbe consegnate: Le antiche armature di Elros ed Elrond avevano finalmente trovato chi era degno di indossarle.

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

### *La marea nera si avvicina*

La città di Minas Tirith aveva conosciuto innumerevoli guerre e molte volte le sue strade erano state bagnate col sangue, ma di fronte al male che si avvicinava, gli abitanti sentivano una speranza viva nel loro animo; Re Elessar era con loro. Non nella città, non nelle strade che loro stessi tutti i giorni percorrevano ma poco lontano questo ramingo dal volto scavato da innumerevoli battaglie, eppure così pieno di gentilezza, guidava la sua gente contro il male che da oriente si espandeva.

Lo scudiero di Dol Amroth, fin da bambino educato a servire il suo padrone, osservava il cielo oscurarsi di nuvole innaturalmente nere e minacciose. Da lontano poteva vedere legioni di creature malvagie avvicinarsi alle mura della città. Era come se una marea si avvicinasse su due fronti, cielo e terra, per essere sicura di non lasciare scampo agli assediati.

La visione di quelle truppe che sciamavano lungo la pianura del Pelennor verso Minas Tirith faceva gelare il sangue al povero servitore e d'istinto egli si rivolse verso il suo padrone, come spesso faceva nei momenti di maggior sconforto, in cerca di un cenno che rifondasse la sua speranza.
Il cavaliere che egli serviva si trovava, insieme a tutti gli altri, stagliato contro il cielo plumbeo, ritto sulle mura della città, col volto rivolto al nemico. In quella lugubre oscurità, le armature dei cavalieri del cigno, così come quelle delle Guradie della Cittadella, sembravano brillare di luce propria.

Un ultimo baluardo scintillante contro l'oscurità che invadeva la Terra di Mezzo.
Sentì il suo padrone cominciare a pronunciare ad alta voce il codice dei Cavalieri di Dol Amroth, e di lì a poco tutti gli altri, compreso Sua Maestà il Principe Imrahil, e con loro tutti gli scudieri come lui, che fin da bambini avevano imparato ad amare quelle parole come la loro stessa vita.

"...un cavaliere è nobile nel cuore e puro nei pensieri. La sua bocca dice solo la verità, anche se questa lo porterà a morte certa. La sua spada difende i deboli. La sua parola è un giuramento..."

I FEUDI

| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Principe Imrahil | 3 / 3 / 3 | Cavallo b.e lancia da cav. | 155 |
| 1 | Forlong Il Grasso | 3 / 1 / 1 | | 60 |
| | | | Tot | 215 |

| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|
| 12 | Cavaliere di Dol Amroth | | 108 |
| 4 | Cavaliere di Dol Amroth | Cavallo b.e lancia da cav. | 76 |
| 7 | Armigeri di Dol Amroth | | 63 |
| 6 | Raminghi di Gondor | | 48 |
| 6 | Raminghi di Gondor | lancia | 54 |
| 3 | Fanti con Ascia di Loss. | | 27 |
| | | Tot | 376 |

LA TORRE DI ECHTELION

| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Beregond di Gondor | 1 / 1 / 1 | | 25 |
| | | | Tot | 25 |

| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|
| 6 | Guardie della Cittadella | lancia | 54 |
| 3 | Guardie della Cittadella | arco lungo | 30 |
| | | Tot | 84 |

| | |
|---|---|
| Totale Punti | 700 |
| Totale Modelli | 50 |

L'antico codice diede nuova speranza al giovane scudiero e agli uomini che di lì a poco avrebbero cominciato una battaglia per la propria sopravvivenza.
Il Principe Imrahil sguaino' la sua spada e così fecero tutti i suoi cavalieri. Subito dopo le guardie della sfoderarono le armi tenendole alte sopra la testa, ben visibili al nemico fuori dalle mura.
In quel momento la voce del principe tuono' profonda e terribile: "...che vengano pure..." diceva "...che vengano..."
I popoli liberi gli fecero eco, mentre la marea nera, inesorabile, avanzava...

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

### *Il Cancello Nero*

E' finalmente giunto il momento della verità. Si decide ora il destino della Terra di Mezzo e di tutti i popoli liberi.
Dopo aver vinto la Battaglia dei Campi del Pelennor ora qui si riuniscono tutti gli eserciti del Bene per dare l'ultima spallata agli eserciti di Mordor e nello stesso tempo consentire a Frodo e Sam di compiere il loro dovere.
Lo scopo è quello di sviare lo sguardo di Sauron dalle gesta dei piccoli hobbit e tenerlo impegnato in battaglia fino a quando la distruzione dell'Anello sarà avvenuta.
Qui è presente Rohan con i suoi esperti cavalieri, Condor con i fanti, cavalieri e raminghi dell'Ithilien e dal dimenticato Regno di Arnor sono arrivati anche i mitici Raminghi e Dunedain del Nord con la loro Grigia Compagnia.
A guidarli c'è finalmente un Re, Aragorn Re Elessar che riunisce tutti i popoli sotto un'unica bandiera. Ancora però non è finita, tutti devono far fronte all'ultimo disperato sforzo di tener testa alla miriade di orchi che si riversano fuori del Nero Cancello.
La situazione è drammatica, la disparità numerica a vantaggio del male impressionante, ma fortunatamente eroi come Gandalf il Bianco, Legolas, Gimli, Eomer e lo stesso Aragorn infondono un altissimo morale ai loro uomini grazie alle loro gesta e al loro coraggio.
Lo scontro è violentissimo e ben presto le forze del Bene si trovano circondate dall'enorme esercito avversario che continua a fluire come un'orda senza fine dalle vicine pianure del Nurn dove si era ammassato.
Orchi del Morannon, Uruk di Mordor, Troll e Cavakcawarg lanciano la carica all'esercito dei Popoli liberi che si trova costretto a fare cerchio per respingere gli attacchi sempre più numerosi.
Delle macchie scure si vedono all'orizzonte: arrivano anche i Nazgul sulle loro orribili bestie alate per unirsi al violento attacco accerchiante.
Sembra che nonostante tutto l'ardore per il Bene non ci sia scampo, ma quando la speranza sta per cedere esso che un alleato prezioso arriva a dare una mano ai Popoli Liberi, sono le Aquile che con la loro immensa mole ed agilità si avventano sugli spettri volanti posticipando ancora per un po' il momento della disfatta totale.
La battaglia infuria, sembra proprio giunto il momento della resa per il Bene, ma quando tutto sembra perduto ecco che i Nazgul fuggono immediatamente richiamati da Sauron verso il Monte Fato.
Qualcosa di strano è successo, non passano che pochi minuti che la Torre di Barad-Dur crolla di schianto con Sauron in testa e il Nero Cancello e tutto ciò che era stato creato dall'Ingannatore si distrugge; si aprono voragini enormi che inghiottono valanghe di creature malvagie, mentre chi si riesce a salvare cerca di fuggire più lontano che può, ora che la loro guida è distrutta.
Dal centro del campo di battaglia tutti inneggiano a Frodo e Sam, grazie ai quali l'Unico Anello è stato finalmente inghiottito dalla lava del Monte Fato.
La Terza Era è finita la Quarta è appena cominciata con gli auspici di una vita migliore senza l'assillo di doversi sempre difendere da un nemico malvagio e malefico.

| La Compagnia | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 1 | Gandalf il Bianco | 3 / 6* / 3 | Ombromanto | 235 |
| | | | **Tot** | **235** |

| La Torre di Ecthelino | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 1 | Beregond | 1 / 1 / 1 | Cavallo | 31 |
| | | | **Tot** | **31** |
| **#** | **Guerrieri** | | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 5 | Cavalieri di Minas Tirith | | Scudo | 70 |
| | | | **Tot** | **70** |

| La Grigia Compagnia | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 1 | Menelith (Ramingo del Nord) | 1 / 1 / 1 | Cavallo | 31 |
| 1 | Veldor (Ramingo del Nord) | 1 / 1 / 1 | | 25 |
| | | | **Tot** | **56** |
| **#** | **Guerrieri** | | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 4 | Raminghi di Arnor | | | 32 |
| 4 | Raminghi di Arnor | | Lancia | 36 |
| | | | **Tot** | **68** |

| Raminghi dell'Ithilien | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 1 | Cirion | 3 / 1 / 1 | Temerario | 55 |
| | | | **Tot** | **55** |
| **#** | **Guerrieri** | | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 7 | Guerrieri di Minas Tirith | | Scudo | 56 |
| 9 | Guerrieri di Minas Tirith | | Lancia e Scudo | 81 |
| 2 | Guerrieri di Minas Tirith | | Arco | 16 |
| 4 | Raminghi di Gondor | | | 32 |
| | | | **Tot** | **185** |
| | | | **Totale Punti** | **700** |
| | | | **Totale Modelli** | **40** |

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

### *Gli ultimi difensori del Rhudaur*

Anno 3011 della Terza Era ... Terra di Mezzo

Dalla caduta del Regno di Arnor i Raminghi, o Dunedain che dir si voglia, proteggono silenziosi e invisibili le terre e i confini del Nord, soprattutto la Contea, i cui abitanti vivono ignari dei pericoli che li circondano.

Gandalf, il Grigio Pellegrino, e Aragorn, il Ramingo sire dei Dunedain, pattugliano freneticamente le Regioni del Nord nella vana speranza di trovare la creatura Gollum prima che lo facciano i servi dell'Oscuro Signore ... ma i Nove sono ormai in movimento alla ricerca del Flagello di Isildur e nulla potrà fermarli ...

Mostruose creature percorrono le terre desolate e perfino gli Elfi sembra che abbiano perso ogni speranza e interesse per il futuro della Terra di Mezzo e delle genti che la popolano.
Re Elrond ha richiamato ad Imlradis la figlia, Arwen Undomiel, dal suo girovagare per le terre degli Elfi ... e degli Uomini: le creature dell'Oscuro Signore rendono i sentieri e le vie troppo pericolose anche per chi sa proteggersi con le antiche magie ... il ricordo del pericolo corso dalla madre è ancora vivo ... e gli Elfi conservano tenacemente la memoria dei fatti.

Ma i due figli gemelli di Re Elrond, Elladan ed Elrohir, da sempre fedeli alleati dei Duneain e dei loro Capitani, riescono a convincere il padre a portare aiuti alla causa di Aragorn: da Granburrone, guidato dai due Gemelli, parte un manipolo di Elfi per supportare la Grigia Compagnia del futuro Re degli Uomini.

| GRAN BURRONE | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 2 | Elladan & Elrohir | 3 / 2 / 2 | Armature pesanti | 150 |
| | | | **Tot** | **150** |
| | | | | |
| **#** | **Guerrieri** | **Equipaggiamenti** | | **Punti** |
| 10 | Guerrieri Elfi | Arco elfici, Armatura pesante | | 110 |
| 1 | Guerrieri Elfi | | | 7 |
| 14 | Guerrieri Elfi | Scudo, Armatura pesante | | 140 |
| 5 | Guerrieri Elfi | Lancia, Scudo, Aem.pes | | 55 |
| | | | **Tot** | **312** |
| | | | | |
| LA GRIGIA COMPAGNIA | | | | |
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 1 | Aragorn | 3* / 3 / 3 | Armatura e Arco | 185 |
| 1 | Ramingo del Nord | 1 / 1 / 1 | Lancia | 26 |
| | | | **Tot** | **211** |
| | | | | |
| **#** | **Guerrieri** | **Equipaggiamenti** | | **Punti** |
| 3 | Raminghi di Arnor | Lancia | | 27 |
| | | | **Tot** | **27** |
| | | | | |
| | | | **Totale Punti** | **700** |
| | | | **Totale Modelli** | **37** |

Aragorn sposta il suo accampamento ogni notte, per evitare di essere scoperto ed ucciso dai servi di Sauron ... anche se l'Oscuro Signore è ancora ignaro dell'esistenza dell'Erede di Isildur, i Dunedain rappresentano comunque per lui da molti anni un ostacolo verso la vittoria finale!

Una staffetta elfica, Firiod, viaggiando leggera ad equipaggiamento ridotto, va alla ricerca di Aragorn per annunciargli l'arrivo dei preziosi rinforzi ... e dopo lungo girovagare per le Terre del Nord, alla fine lo raggiunge presso un bivacco sito a Nord del Rhudaur. Sono terre tristi per il Ramingo ... ma il ricordo della morte del padre e del nonno sembra quasi essere un presentimento che gli fa da sudario e lo avvolge nei suoi pensieri.

Aragorn ha da poco assegnato i servizi di pattuglia a tutti i suoi Dunedain e accanto a lui rimangono solo Bregadic, discendente di una delle più nobili famiglie di Arnor, e tre raminghi, gente dura e rude, che in tempo di pace lavorano come boscaioli.

Estel non ha il tempo di rallegrarsi dell'arrivo dei rinforzi ... uno dei tre raminghi, appena montato di guardia al limitare del bivacco, torna indietro precipitosamente: nell'oscurità la brughiera brulica di malvagie creature!

Firiod non perde tempo e parte immediatamente alla volta dei Gemelli per accelerare il loro arrivo!
Nel frattempo Aragorn e i suoi si apprestano a difendere strenuamente e con ogni mezzo la loro posizione! I raminghi hanno appena incoccato le frecce quando un lungo urlo gela loro il sangue nelle vene e incute nei loro cuori un terrore impossibile da descrivere ... e mentre l'eco dell'urlo rimbomba ancora nell'oscurità della notte una certezza si fa strada nelle loro menti ... gli orchi non sono soli! Arrivano i Nazgul!

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

### *Un giorno di gloria e sangue*

Dai diari personali di Beregond di Gondor, comandante della Bianca Compagnia dell'Ithilien.

Minas Tirith, III Era, 14 Marzo 3019
Abbiamo combattuto tutto il giorno contro le orde di Sauron che hanno posto l'assedio alla nostra bianca città dopo aver razziato il Pelennor.
Di quella la magnifica piana rimangono ormai solo le macerie delle fattorie saccheggiate e i campi orrendamente calpestati dai luridi piedi degli orchi. Ora abbiamo un attimo di tregua, quanto basta per medicare i feriti e riorganizzare le nostre fila in attesa del prossimo scontro.
A tarda notte una enorme macchina è stata trascinata fino al grande cancello e il condottiero nero si è avvicinato spargendo un'aura di terrore…

Minas Tirith, III Era, 15 Marzo 3019
E' giunta la nostra fine! Il grande cancello, che credevamo indistruttibile, giace a terra divelto e contorto, distrutto dal maleficio di Angmar e dai potenti colpi di un ariete mostruoso.
L'oscurità si fa opprimente e l'animo cede, ma dobbiamo combattere nelle strade del primo livello della città per salvare la nostra gente.
Tutte le guardie accorrono ed innalzano un muro di lance e scudi su cui si infrangono le orde malefiche di Sauron. Un'altra ondata la segue, ed un'altra ancora… e ancora… E' stato solo un attimo, la marea nera sale inarrestabile.
Ma non tutto è perduto: all'alba è giunto un suono di corno, seguito da innumerevoli altri ed i guerrieri del Calenardhon in sella ai loro destrieri hanno travolto il nemico mandandolo in rotta.
Rianimati nello spirito se non nel corpo, abbiamo caricato seguendo Forlong, il Grasso di Lossarnach, una vera forza della natura; ma il nostro impeto si è presto infranto contro le rinnovate fila del nemico che da Osgiliath ha fatto arrivare truppe fresche.

| I Feudi | | | | |
|---|---|---|---|---|
| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
| 1 | Forlong il Grasso | 3 / 1 / 1 | | 60 |
| | | | Tot | 60 |
| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | | Punti |
| 2 | Uomini con ascia di Lossarnach | | | 18 |
| 4 | Armigeri di DA | | Picca | 36 |
| 3 | Raminghi di Gondor | | Lancia | 27 |
| | | | Tot | 81 |

| La Grigia Compagnia | | | | |
|---|---|---|---|---|
| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
| 2 | Gemellini | 3 / 2 / 2 | Arm. Pes e Cavallo | 170 |
| | | | Tot | 170 |

| La Torre di Ecthelion | | | | |
|---|---|---|---|---|
| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
| 1 | Beregond | 3 / 1 / 1 | | 25 |
| | | | Tot | 25 |
| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | | Punti |
| 4 | Cavaliere di MT | | Scudo | 56 |
| 10 | Guardia della Fontana | | Scudo | 110 |
| 4 | Guardia della Cittadella | | Arco | 40 |
| 7 | Guardia della Cittadella | | Arco e Lancia | 77 |
| 9 | Guerriero MT | | Lancia e Scudo | 81 |
| | | | Tot | 364 |
| | | | Totale Punti | 700 |
| | | | Totale Modelli | 47 |

Sembrava tutto perduto quando abbiamo visto le navi nere dei corsari giungere a Harlond ma la sorpresa è stata grande quando si è dispiegato un vessillo blu con intarsiato l'albero bianco di Gondor e la corona reale e le sette stelle che brillavano accecanti alla luce del mattino: il Re è tornato!
Con lui le genti del Lebennin ed alti guerrieri grigio vestiti. Tra loro spiccavano per nobiltà, e fierezza, e maestria, coloro che seppi poi essere i figli di Elrond, il sire elfico, giunti per combattere al nostro fianco.

E abbiamo combattuto per tutto il giorno, quando il braccio o lo spirito cedevano la vista dello stendardo infondeva rinnovate forze.
Alla fine il nemico è stato completamente sbaragliato, non senza amare e numerose perdite tra le nostre genti. Tra tutti, vidi cadere Forlong di Lossarnach circondato dai nemici …

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

### *Per Gondor!*

| La Torre di Ecthelion | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 1 | Boromi cap. della Torre Bianca | 6 / 3 / 3 | Cavallo, Scudo e lancia da cav. | 195 |
| 1 | Faramir | 3 / 2 / 2 | Cavallo, Lancia da cav. e Arm. Pes. | 90 |
| | | | **Tot** | **285** |
| **#** | **Guerrieri** | | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 5 | Cavalieri di Minas Tirith | | Scudo | 70 |
| 4 | Guardie della fontana | | Scudo | 44 |
| 1 | Guardie della fontana | | | 10 |
| 3 | Guerriero di MT | | Arco e Lancia | 27 |
| 2 | Guerriero di MT | | Arco | 16 |
| | | | **Tot** | **167** |

| Raminghi dell'Ithilien | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 1 | Damrod | 1 / 1 / 1 | | 20 |
| | | | **Tot** | **20** |
| **#** | **Guerrieri** | | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 7 | Veterani di MT | | Scudo | 63 |
| 10 | Veterani di MT | | Lancia e Scudo | 100 |
| 7 | Raminghi di Gondor | | | 56 |
| 1 | Raminghi di Gondor | | Lancia | 9 |
| | | | **Tot** | **228** |
| | | | **Totale Punti** | **700** |
| | | | **Totale Modelli** | **43** |

Osgiliath, gioiello dell'occidente, "cittadelle delle stelle", capitale del regno a Sud dei numenoreani in esilio; abbandonata dopo la caduta di Minas Ithil nell'anno 2345 della Terza Era della Terra di Mezzo, giace in rovina e diviene motivo di contesa tra gli uomini di Gondor e le forze di Sauron come base strategica per la conquista di Minas Tirith.
In un momento in cui la speranza venne meno e l'ora in cui il fato di ogni essere libero sulla Terra di Mezzo sembra essere prossimo, un capitano di nobile spirito, quanto lignaggio, riuscì a riscaldare il cuore della propria gente tramutando dolore in orgoglio e pena in speranza. Durante gli anni della sovrintendenza di Denethor II, suo figlio maggiore Boromir, combattendo fianco a fianco della "sua gente", infligge una ripetuta serie di sconfitte alle nere armate di Mordor che culminano nel successo con l'ardua e insperata impresa della riconquista dell'antica capitale del regno. Ovunque combatte Boromir la vittoria giunge anche se inattesa tramutandosi istantaneamente da combattimento disperato in trionfo, tale è l'impeto, la tenacia, la maestria, ma soprattutto il carisma del figlio del Sovrintendente; e il cuore di chi lo vede si rinfranca e sprigiona nuovo vigore nella battaglia. Osgiliath viene riconquistata e le immonde armate di Sauron respinte, inghiottite dall'Anduin e costrette alla rotta. Tutto questo accompagnato da un unico forte grido.. :"Per Gondor!". Gli echi delle gesta del grande guerriero degli uomini giungono sino alle orecchie dei luogotenenti della terra d'ombra, impensierendoli. Gli uomini non sono così deboli come l'occhio della torre nera pensava: c'è ancora coraggio in loro, forza a sufficienza per resistere a Sauron il Grande, forse addirittura per sfidarlo. Nella notte però inquietanti visioni ed enigmi irrisolti non trovano risposta nelle menti della gente dell'Ovest e costringono il grande capitano della Torre Bianca di Ecthelion a partire alla volta di Imladris a cercare consiglio presso Elrond, il Saggio. Alla sua partenza da Osgiliath lo salutano con grandi onori e a malincuore, la sua schiera personale di cavalieri, i veterani con cui ha combattuto fianco a fianco molte battaglie strappando la vittoria, tutti gli uomini di Minas Tirith messi a presidio di Osgiliath, inclusi i rangers e la guardia della fontana, nonchè l'amato fratello minore e compagno d'armi, Faramir. Nessun uomo lo rivedrà più a Gondor. La sua mancanza costerà molto alla gente del regno, priva del suo più grande capitano e in balia dei continui attacchi del nemico, che saggia e stuzzica le difese della città senza concedere tregua ai difensori che vivono in preda alla costante ansia di un imminente attacco nemico in forze e decisivo.

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

### *Erebor*

Solo il popolo nanico capisce quanto sia lodevole il silenzio sotto la montagna.
Un contesto tanto favorevole non potè che fare emergere un popolo dallo spirito indomito e dal corragioso inflessibile.
La maestria nell'uso dei metalli e la naturale predisposizione al combattimento corpo a corpo ne fecero una stirpe indomita quanto temibile.
Uno fra i vari popoli che si ersero dalle cenere di Kazadum e che seppe distinguersi sino a raggiungerne la gloria fu Erebor.

Il regno di Erebor, il regno della montagna solitaria fu nominato da alcuni.
La Caduta del Dargo Smaug ad opera di Bard di Esgaroth ridiede sparanza al popolo nanico che si reimpossessò della sua montagna liberandola dal funesto drago rosso.
Fu l'avvento di re Dain a segnare la storia di Erebor. Re astuto, fine politico che seppe creare una rete di alleanze fra i popoli liberi conquistando persino la fiducia del popolo elfico.
Fra la stregua dei suoi alleati potremmo ricordare gli uomini di Dale guidati del re Brand e come non citare le genti di Thranduil con le quali si formarono cordiali rapporti commerciali.
La potenza delle armate di Erebor fu tanto rinomata da incutere un reverenziale timore del cuore di chi ne parlava.
Numerosi furono gli scontri che resero omaggio alla forza del popolo della montagna solitaria.
In costante guerra con gli orchi e gli orchetti che infestano la terra di mezzo e temprati da anni di guerra con il popolo easterling e del khan, il popolo di durin primeggiava nel conflitto corpo a corpo.

| ERBOR | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 1 | Dain | 3 / 3 / 2 | | 125 |
| 1 | Balin | 3 / 3 / 1 | Ascia di Durin | 95 |
| 1 | Gimli | 3 / 2 / 2 | | 90 |
| | | | **Tot** | **310** |
| | | | | |
| **#** | **Guerrieri** | **Equipaggiamenti** | | **Punti** |
| 6 | Guardie di Ferro | | | 90 |
| 9 | Guardie di Kazad | | | 99 |
| 1 | Stendardiere Nano | Stendardo | | 38 |
| 10 | Esploratore | Arco lungo | | 100 |
| 7 | Guerriero Nano | Scudo | | 63 |
| | | | **Tot** | **390** |
| | | | | |
| | | | **Totale Punti** | **700** |
| | | | **Totale Modelli** | **36** |

Eberor rappresenta quanto di più indomito ci sia nella stirpe nanica. Fra le sue truppe potremmo citare eroi della stregua di Balin e Gimly e Dain. Sicuramente tre fra gli eroi più rinomati della loro epoca.
Fu proprio Gimly, figlio di Gloin , a dovere portare la notizia della caduta del cugino Balin a Dain. Mai il re nella sua saggezza non diede l'assenso alla missione compiuta da Balin e dalla sua squadra volta alla riconquista dell'amata Moria. Nulla si seppe sul loro destino finchè Gandalf non scoprì accidentalmente nella camera di Mazarbul un tomo narrante la loro estrema resistenza.
Assediato, braccato nel proprio reame, si spensero con estrema resistenza sopraffatti dal numero schacciante dei nemici di moria. Fiumi di Goblin provvenienti da Argentovivo ricevettero rinforzi dalle montagne nebbiose. La caduta di Balin ad opera di una freccia nemica ben presto si diffuse fra i ranghi nemici. Non ci fu scampo per la valorosa spedizione..

Queste sono le idee di fondo che prevalgono nella mia lista. Mettere in campo una lista di un popolo fiero che fece della testardaggine un vanto. Un popolo libero che seppe superare i propri pregiudizi sotto la guida saggia di uno dei più valorosi re che il popolo nanico avesse mai potuto avere.

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

### *Pattuglia di controllo…*

L'oscurita' sta avvolgendo nuovamente la Terra di Mezzo, Thranduil e' suo figlio Legolas decidono che e' giunto il momento di incontrare Galadriel per decidere come poter affrontare questa nuova minaccia.
Naturalmente, sara' il principe Legolas ad intraprendere il viaggio, come di consueto, pur con le rimostranze del padre, decidera ' di intraprendere il viaggio senza scorta.
La sua conoscenza dei boschi, le sue abilita' e l'aiuto di un mantello elfico lo porteranno a destinazione come sempre, queste le rassicuranti parole al sovrano di Bosco Atro.

A Lothlorien, gli esploratori elfi ai confini della foresta riportano un crescente aumento della presenza di orchetti e warg. Galadriel, decide di inviare una piccola forza capitana da Haldir per poter verificare meglio la situazione.
Haldir decide che il suo piccolo contingente sara' composto da soli guerrieri elfi leggeri e silenziosi, armati di spade, lancie elfiche ed i letali archi. Naturalmente, anche lui portera' la sua arma preferita.
Come era nelle aspettative, tutto il cammino all'interno di Lothlorien non ha presentato nessun problema, gli orchetti non sono abbastanza coraggiosi, o stolti, da entrare nella foresta, regno degli Elfi.
Quasi ai confini, una mattina, sentono una voce elfica…

| LOTHLORIEN | | | | |
|---|---|---|---|---|
| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
| 1 | Haldir | 3 / 1 / 1 | | 80 |
| | | | Tot | 80 |
| | | | | |
| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | | Punti |
| 21 | Elfo Silvano | | Arco elfico | 189 |
| 24 | Elfo Silvano | | Lancia | 192 |
| 19 | Elfo Silvano | | | 133 |
| | | | Tot | 514 |
| | | | | |
| LA COMPAGNIA | | | | |
| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
| 1 | Legolas | 3 / 2 / 2 | Armatura e Mantello | 105 |
| | | | Tot | 105 |
| | | | | |
| | | | Totale Punti | 699 |
| | | | Totale Modelli | 66 |

Legolas uscendo dalla protezione del proprio mantello elfico saluta calorosamente Haldir ed i suoi guerrieri.
Avvisa subito Haldir che ha incontrato numerose bande di orchetti scorazzare liberamente, due volte e' stato costretto ad utilizzare il proprio arco ed e' riuscito a risolvere la situazione senza venire a stretto contatto con quelle crudeli bestie.
Si aggrega alla spedizione, una volta raccolte le informazioni, faranno ritorno tutti assieme da Galadriel.

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

### *Una nuova speranza…*

Tutto era davvero perduto quindi.
Questo era il pensiero che riempiva la mente di Beregond mentre le forze di Sauron, infinite orde di orchi e servi oscuri, varcavano inesorabilmente la breccia, aperta dall'ariete Grond, ove sin a poco prima si ergeva l'immensa porta bronzea.

Sconforto e disperazione serpeggiavano tra le file degli uomini e, seppur continuando a combattere, i cuori dei difensori della città bianca vacillavano.

La fine quindi era giunta e, seppur riluttante, il giovane capitano della guardia si apprestava a chiamar la ritirita quando, inaspettatamente, gli orchi iniziarono a crollare a terra come colti da invisibili lame.

Ma non erano lame quelle che falcidiavano le orride, oscure, creature, ma frecce, a decine, che con empia forza solcavano l'aria, attraverso la breccia, e atterravano i servi dell'oscuro.

"Ma chi" pensava Beregond "chi giungeva in soccorso degli assediati in quest'ora buia? Chi era giunto in soccorso di Minas Tirith? Chi?".

La risposta, in un attimo, gli si ergeva di fronte, al di là della breccia.

Raminghi, giunti da quella regione che, in tempi passati, era Arnor. Loro, erano le frecce, e loro era l'insperato soccorso. Non una moltitudine, nulla più di una dozzina, ma il loro tiro preciso e micidiale, stava riequilibrando lo scontro e, rincuorati e colmi di una nuova speranza, gli uomini a difesa del cancello, stavano riprendendo le posizioni appena lasciate.

Una quindicina di guardie del cortile della fontana si stava riallineando di fronte alla breccia, supportate da qualche armigero equipaggiato di lancia, nell'intento, sin poco prima creduto invano, di rigettare le forze assedianti, oltre le mura.

Alle loro spalle, al fianco di Beregond, poco più di una decina di arcieri della guardia della cittadella, riprendeva, ispirati dall'arrivo dei raminghi, a bersagliare il nemico con salve, precise e letali, di bianche frecce.

| LA TORRE DI ECTHELION | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 1 | Beregond | 1 / 1 / 1 | | 25 |
| | | | **Tot** | **25** |
| | | | | |
| **#** | **Guerrieri** | **Equipaggiamenti** | | **Punti** |
| 12 | Guardie della cittadella | Arco | | 120 |
| 10 | Guardie della fontana | Scudo | | 110 |
| 4 | Guardie della fontana | | | 40 |
| 4 | Cavalieri di MT | | | 52 |
| 6 | Guerriero di MT | Lancia e Scudo | | 54 |
| | | | **Tot** | **376** |
| | | | | |
| LA GRIGIA COMPAGNIA | | | | |
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 3 | Dunedain | 1 / 1 / 1 | | 72 |
| 1 | Ramingo del Nord | 1 / 1 / 1 | Cavallo | 31 |
| | | | **Tot** | **103** |
| | | | | |
| **#** | **Guerrieri** | **Equipaggiamenti** | | **Punti** |
| 12 | Ramingo di Arnor | | | 96 |
| | | | **Tot** | **96** |
| | | | | |
| LA COMPAGNIA | | | | |
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 1 | Legolas | 3 / 2 / 2 | Mantello elfico | **100** |
| | | | **Tot** | **100** |
| | | | | |
| | | | **Totale Punti** | **700** |
| | | | **Totale Modelli** | **54** |

Dall'anello superiore, in tutta fretta, giungevano gli zoccoli dei cavalieri, che, scesi dai livelli superiori, avrebbero presto calcato l'ingresso della città.

Ora una nuova speranza permeava il cuore del Capitano della guardia della cittadella e, l'arrivo, dai campi, del formidabile Legolas, rafforzava la sua speranza di poter rigettare la feccia mordoriana oltre le bianche mura.
"Combattete uomini! Per voi, per Gondor e per l'intero mondo degli uomini!" E mentre diceva ciò, Beregond, già si lanciava verso l'accozzaglia oscura che, vistasi soverchiata numericamente, ed accerchiata, tentava di fuggir recuperando la via per i campi del Pellenor…

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

### *Un insperato aiuto…*

La battaglia infuriava tutt'intorno.
Elladan ed Elrohir, figli del sire mezz'elfo, giunti sin da gran burrone assieme alla grigia compagnia di Aragorn, cercavano di farsi strada, assieme ad un gruppo di dunedain e raminghi di Arnor, una quindicina in tutto, per raggiungere le bianche mura, ormai brulicanti di forze oscure.
Fortunosamente, due cavalli scossi, lasciati dai nobili cavalieri rohirrim al punto di morte, vennero presi dai gemelli che, saliti in sella, finalmente iniziarono a sfondare le fila nemica, creando in breve, un varco verso l'entrata della città bianca.

Intanto, infinite orde di orchi e servi oscuri, varcavano inesorabilmente la breccia, aperta dall'ariete Grond, ove sin a poco prima si ergeva l'immensa porta bronzea.
L'ora era disperata e, con questo pensiero, all'unisono, i gemelli spronavano i cavalli e si lanciavano verso la breccia aperta all'ingresso di Minas Tirith.
Nel veder giungere tale, insperato aiuto, Beregond, capitano della guardia della cittadella, unico capitano ancor vivo nel primo anello della città, ritrovato il vigore, riprese in mano le redini delle forze assediate.
In men che non si dica una quindicina di guardie del cortile della fontana già si stava riallineando di fronte alla breccia, supportate da qualche armigero equipaggiato di lancia, nell'intento, sin poco prima creduto invano, di rigettare le forze assedianti, oltre le mura.
Alle loro spalle, al fianco di Beregond, poco più di una decina di arcieri della guardia della cittadella, riprendeva, ispirati dall'arrivo dei raminghi, a bersagliare il nemico con salve, precise e letali, di bianche frecce.
Dall'anello superiore, infine, in tutta fretta, giungevano gli zoccoli dei cavalieri, che, scesi dai livelli superiori, avrebbero presto calcato l'ingresso della città.

| LA TORRE DI ECTHELION | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 1 | Beregond | 1 / 1 / 1 | | 25 |
| | | | **Tot** | **25** |
| | | | | |
| **#** | **Guerrieri** | **Equipaggiamenti** | | **Punti** |
| 11 | Guardie della cittadella | Arco | | 110 |
| 11 | Guardie della fontana | Scudo | | 121 |
| 4 | Cavalieri di MT | | | 52 |
| 7 | Guerriero di MT | Lancia e Scudo | | 63 |
| | | | **Tot** | **346** |
| | | | | |
| LA GRIGIA COMPAGNIA | | | | |
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 2 | Dunedain | 1 / 1 / 1 | | 48 |
| 1 | Dunedain | 1 / 1 / 1 | Lancia | 25 |
| 2 | Elladan&Elrohir | 3 / 2 / 2 | Cavallo | 160 |
| | | | **Tot** | **233** |
| | | | | |
| **#** | **Guerrieri** | **Equipaggiamenti** | | **Punti** |
| 12 | Ramingo di Arnor | | | 96 |
| | | | **Tot** | **96** |
| | | | | |
| | | | **Totale Punti** | **700** |
| | | | **Totale Modelli** | **51** |

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

## Armate del Male

### *Nessuna speranza per gli uomini*

L'urlo stridente aveva ridestato le paure da poco lenite, grazie all'arrivo dei cavalieri di Rohan, ed il rumore del battito d'ali della bestia alata faceva trasalire gli uomini riversi a guerreggiare sui campi del Pellenor.
Il Re degli stregoni, sollevato sul dorso della sua bestia alata, dominava il campo da battaglia, quando il suo sguardo etereo venne rapito dalla regale figura, in arcione d'un bianco destriero, che si faceva strada a furor di spada, tra le fila dei servitori del suo padrone.

Con urlo straziante, comandando la bestia di raggiunger un gruppo di orchi, distolse lo sguardo dal cavaliere e, raggiunte le creature oscure, ordinò loro, tramite ordini impartiti al capo orco che cavalcava un aggressivo warg, di fronteggiare i cavalieri di Rohan ch'egli avrebbe spinto loro incontro.

Detto ciò, ripresa quota, e accortosi dell'arrivo, dall'altra parte del campo di battaglia, di un gruppo di haradrim, una trentina di arcieri e lancieri dalle vesti sgargianti, fece calar il volo della bestia, sin a raggiunger la coda della formazione di cavalieri, capeggiati dal Re del Mark in persona.
Con ghigno invisibile sospinse quegli uomini dei cavalli a metà tra gli orchi, un'accozzaglia formata da una ventina di orchi del morannon, una decina d'orchi battitori e cinque cavalcawarg, e il manipolo di guerrieri provenienti dall'Harad.

Strettosi il cappio, formato da orchi e haradrim, attorno al gruppo di guerrieri, il Resegli stregoni, fece calar la sua bestia direttamente sul Re... e mentre la bestia, avida, si lanciava sul prode cavaliere il pensiero di accarezzar la vittoria riempiva la mente del sovrano dei nazgul....

| HARAD | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 1 | Capitano Haradrim | 2 / 1 / 1 | Arco | 50 |
| | | | **Tot** | **50** |
| **#** | **Guerrieri** | **Equipaggiamenti** | | **Punti** |
| 20 | Guerriero Haradrim | Lancia | | 120 |
| 10 | Guerriero Haradrim | Arco | | 60 |
| | | | **Tot** | **180** |
| BARAD-DUR | | | | |
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 1 | Capitano Orco | 2 / 1 / 1 | Warg e Scudo | 55 |
| | | | **Tot** | **55** |
| **#** | **Guerrieri** | **Equipaggiamenti** | | **Punti** |
| 19 | Orchi Morannon | Scudo | | 152 |
| 4 | Cavalcawarg | | | 52 |
| 11 | Orchi Battitori | | | 55 |
| | | | **Tot** | **259** |
| NAZGUL | | | | |
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 1 | Re Stregone | 3 / 12 / 2 | Bestia alata | 155 |
| | | | **Tot** | **155** |
| | | | **Totale Punti** | **699** |
| | | | **Totale Modelli** | **67** |

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

### *Il Fato dell'Oscuro*

Il fumo si alza dalle pendici del Monte Fato l'ora è giunta, l'oscuro signore muove le sue pedine è giunto il momento di schiacciare i re del ovest. Dalle oscure mura di Cirith Ungol Shagrat guardiano del passo sta riunendo un orda di bestiali creature , tra cui i temibilissimi Uruk di mordor, pronta a marciare contro il nemico , da Barad dur la grande fortezza di Sauron un'altra schiera composta da innumerevoli cavalcalupi nonché da grossi orchi del Morannon è pronta ad unirsi alla prima . Giacché questo è il volere di Lugburz distruggere una volta per tutte la superbia dei signori dell' ovest .
Egli ha accettato la sfida di questo ramingo che si fa chiamare Re nulla rimarrà di lui e del suo seguito una volta che la sua trappola sarà scattata , nemmeno il ricordo di un così breve regno.
Ecco il grande occhio osserva le sue innumerevoli schiere dirigersi al nero cancello tutto è stato programmato , tutto è stato previsto la morte avanza inesorabile per chi si oppone al vero Signore della terra di mezzo .
Il viaggio era stato lungo .
L'aria satura di fuliggine la terra arida insieme all' insopportabile calore che proveniva dalla grande montagna avevano reso Shagrat alquanto nervoso e di pessimo umore .
Il grande uruk arresto la marcia dei suoi compagni è con un grugnito lancio il grosso scudo verso la guardia "dov'è il capitano!" gridò, il povero orchetto ancora stordito indicò un tendone con il segno dell 'occhio poco più in là .

| Cirith Ungol | | | | |
|---|---|---|---|---|
| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
| 1 | Shagrat | 3 / 3 / 3 | Scudo | 60 |
| | | | Tot | 60 |
| | | | | |
| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | | Punti |
| 9 | Uruk di Mordor | Scudo | | 81 |
| 14 | Orchi | Lancia e Scudo | | 98 |
| 1 | Orchi | Scudo | | 6 |
| 8 | Orchetti Battitori | | | 40 |
| | | | Tot | 225 |
| | | | | |
| Barad-Dur | | | | |
| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
| 1 | Corulag Capitano orco (G) | 2 / 1 1 | Scudo e Warg | 55 |
| 1 | Drogba Capitano orco | 2 / 1 1 | Scudo e Warg | 55 |
| | | | Tot | 110 |
| | | | | |
| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | | Punti |
| 10 | Cavalcalupi scudo | Scudo | | 130 |
| 9 | Orchi Morannon scudo | Scudo | | 72 |
| 7 | Orchi Morannon scudo/lancia | Lancia e Scudo | | 63 |
| 8 | Orchetti Battitori | | | 40 |
| | | | Tot | 305 |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | Totale Punti | 700 |
| | | | Totale Modelli | 69 |

Shagrat vi si diresse a grandi falcate , non aveva voglia di aspettare aveva degli ordini da riferire .
Quando entrò nella tenda trovò i due capi predoni Drogba e Corulag ad attenderlo , una bella accoppiata pensò uno grosso e guercio ed uno infido e smilzo come l'ultimo dei topi di fogna .
'' finalmente sei arrivato!'' inizio il primo ,
'' pensavamo ti fossi perso tra le profonde discariche che avete su dalle vostre parti '' continuò Corulag sghignazzando.
''No, niente di tutto questo ! ho semplicemente portato un regalino a Lugburz , i superiori ne sono stati contenti e mi hanno dato degli ordini"rispose irritato Shagrat
''che tipo di regalo , forse la testa di quei cani ?''chiese Drogba
" questo a voi non interessa '' rispose acido l' Uruk ,
'' comunque è per le carogne che sono qui. Ho riunito un bel po' di ragazzi ed anche voi dovreste farlo sta arrivando carne fresca , ed i superiori ci hanno ordinato di dirigerci al nero cancello ''
''finalmente !'' esclamo Corulag " i nostri sono già pronti e sarebbero già al cancello domani se non avessero i tuoi stupidi ragazzi da trascinarsi dietro ''.
"Idiota!" urlo furioso Shagrat mentre con la mano era già arrivato allo spadone" non ci metto molto a farti fare la stessa fine del tuo insulso compare Gorbag! ".
"calmi , calmi voi due!" intervenne Drogba il suo unico occhio nero era puntato su entrambi
" ci sarà tempo per spezzare qualche osso ma aspettate almeno che arrivino quei ratti dell'ovest , aspettate e vedrete come ci divertiremo!" .
L'uruk rilasciò la spada e lo smilzo tornò a bere

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

'' comunque sono certo che saremo in molti a dirigerci da quelle parti , forse sarebbe meglio partire subito per prenderci i primi posti del massacro" continuò il guercio
" per me va bene , lasciaci solo il tempo di scolarci un po' di bottiglie e saremo pronti a partire più furiosi che mai '' rispose Shagrat
'' va a caricare i tuoi ragazzi e poi facciamo il lavoro che ci hanno ordinato i superiori " fini Drogba..
Shagrat usci dalla tenda più irritato che mai quel porco di un predone l' aveva fatto infuriare , doveva trovare qualcosa su cui sfogarsi .
Quindi si diresse verso i suoi ragazzi ed insieme a loro incomincio a trangugiare quel liquido melmoso che tanto gli piaceva , ad un certo punto intravide la guardia a cui poco prima aveva "lasciato" lo scudo , si alzo con un irrefrenabile voglia e con passo deciso gli si paro di fronte .
"hai qualcosa di mio lurido verme , e lo rivoglio!"
in un baleno estrasse lo spadone e cominciò poi a tranciare gambe e braccia del povero archetto, i sui strilli attirarono sul posto altri uruk ed orchi
"carne macinata ragazzi !" urlò e subito tutti si avventarono sulla vittima prescelta .
In quell' istante un corno risuono nella valle e tutti si arrestarono.
Era il segnale
Shagrat lasciò a malincuore il suo piccolo passatempo mentre ancora si contorceva e girandosi verso i suoi uruk disse "è ora di andare, in marcia !"
I grossi lupi ringhiavano mentre venivano tirati fuori dalle loro gabbie , lo sferragliare delle grandi armature degli orchi del Morannn faceva da controcampo in questa cacofonia di rumori .
Il guercio gli si fece incontro in groppa al suo lupo sembrava ancor più grosso
''l' ora è arrivata !! è tempo di uccidere !!" disse
" è tempo di distruggere per Lugburz!" rispose Shagrat
" per Lugburz! " finì Drogba ,
mentre l'orda di demoni varcava i confini della valle dirigendosi al cancello nero
alla Guerra!!!!!

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

### *Le belve del nord*

Sul finire della Terza Era nessun luogo della Terra di Mezzo è al sicuro.

Ogni angolo del mondo conosciuto nasconde antichi mali ed empie creature che da buie caverne, torri in rovina e cupe foreste guardano con odio e smisurata brama le terre di Uomini, Nani ed Elfi.
Il Nord dell' Eriador per secoli venne squassato da una delle guerre più terribili fin dai tempi della creazione dell'Unico. L' antico reame degli stregoni di Angmar, terrorizzò e devastò l'antico regno di Arnor e le
rimanenti colonie elfiche guidate da Elrond Mezzelfo e Glorfindel.
Benchè siano passati centinaia di anni dalla caduta di quella roccaforte del Male e del suo terribile tiranno, la fortezza di Carn Dum è tutt'ora un ricettacolo di energie blasfeme e oscure presenze. Da sempre il male attira
altro Male e benchè l'Angmar non sia più ritenuto una minaccia , questo regno è ancora percorso da mostri e diavoli del Nemico.
Negli ultimi anni una creatura particolarmente brutale, conosciuta dai suoi servi come Burdur, si fece carico di massacri e saccheggi a discapito di villaggi ed insediamenti all'ombra delle Montagne Nebbiose.
Come questa creatura, un Troll di Caverna, sia riuscito a divenire così potente ed astuto, smentendo il credo comune sulla stupidità di quella razza, non è sapere comune.
Tuttavia secondo sussurri nell'ombra e bisbiglii nella tenebra Burdur non fu sempre l'astuto predatore che è ora. Si narra di un viaggio che la creatura compì dall'Erenbrulli fino all'Angmar, attirato dal malvagio potere lì celato. Nelle rovine di Carn Dum trovò presenze che da tempo immemore avrebbero dovuto riposare in eterno. Se acconsentì di sua iniziativa o contro la sua volontà, la creatura venne posseduta da un antico spirito che dopo secoli di morte vivente e risentito odio per il calore della vita, iniziò a sussurrare parole di potere ed intriganti astuzie alla semplice mente del Troll. Ancora non si conosce l'identità di questo malvagio spettro, il vero responsabile del nuovo terrore sorto al Nord, ma i saggi ritengono possa essere lo spirito di un antico re, dannato all'oscura eternità dalla Luce dell'Ovest, per atroci efferatezze compiute in vita.

ANGMAR

| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Burdur | 3 / 1 / 1 | | 110 |
| 1 | Fantasma | 0 / 3 / 0 | | 100 |
| 1 | Spettro dei tumuli | 0 / 5 / 0 | | 50 |
| | | | Tot | 260 |

| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|
| 10 | Warg selvaggi | | 80 |
| 2 | Spettri delle paludi | | 30 |
| | | Tot | 110 |

MORIA

| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Raergha, capitano Goblin | 2 / 1 / 1 | Scudo | 40 |
| 1 | Utrez, capitano Goblin | 2 / 1 / 1 | Scudo | 40 |
| | | | Tot | 80 |

| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|
| 20 | Goblin | Scudo | 100 |
| 18 | Goblin | Lancia | 90 |
| 10 | Goblin | Arco e Lancia | 60 |
| | | Tot | 250 |

| | |
|---|---|
| Totale Punti | 700 |
| Totale Modelli | 39 |

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

### *Un'Ombra ad Est*

Correva l'anno 3019 della terza era quando l'oscuro sire si decise ad annientare ogni tipo di difesa degli uomini.

| Esterling | | | | |
|---|---|---|---|---|
| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
| 1 | Kamul | 2 / 12 / 2 | Bestia alata | 170 |
| 1 | Capitano Esterling | 2 / 1 / 1 | Scudo e Cavallo bardato | 70 |
| 1 | Capitano Esterling | 2 / 1 / 1 | Scudo | 55 |
| | | | Tot | 295 |
| | | | | |
| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | | Punti |
| 14 | Guerriero esterling | Arco | | 112 |
| 12 | Guerriero esterling | Scudo | | 96 |
| 12 | Guerriero esterling | Scudo e lancia | | 120 |
| 1 | Guerriero esterling | | | 7 |
| 5 | Catafratti | | | 70 |
| | | | Tot | 405 |
| | | | | |
| | | | Totale Punti | 700 |
| | | | Totale Modelli | 43 |

Sauron temeva la razza degli uomini più di qualsiasi altra perché era l'unica che era in grado di contrastarlo,ma gli uomini erano divisi,sparsi,senza un leader ne un re e l'occhio volava agire prima che qualcuno li radunasse contro di esso. Più di tutti temeva Aragorn, l'erede di Isidur,temeva che potesse sedersi sul trono di Gondor e unire tutti gli uomini sotto un'unica bandiera, avrebbe raso al suolo Minas Tirith piuttosto che vedere un re sedersi sul trono della città bianca. Per questo radunò ogni tipo di gente e creatura per annientare Gondor,chiamò a se orchi,troll, ma anche Haradrim e mercenari dalla costa. Tutti avrebbero risposto all'appello di Mordor e dell'oscuro sire,persino gli abitanti del lontano Rhun che erano gli uomini più crudeli e fedeli a Sauron. Costoro erano gli Esterling, uomini malvagi al servizio del male,gli unici uomini che non combattevano per denaro o fama, ma per ideali, credevano in Sauron e nel suo operato. L'occhio invio ad est, per radunare gli Esterling, il suo secondo più forte servitore, Khamul, uno dei nove re corrotti dal potere dell'anello e ora spettro sotto il volere di Sauron. Gli Esterling erano uomini amanti della guerra a solevano combattere pesantemente corazzati con armature dorate finemente lavorate dai loro artigiani, sotto le pesanti armature vestivano i colori dell'occhio, ovvero delle tuniche rosse strette alla vita con cinture grigie. Oltre alla guerra, gli uomini di Rhun, amavano la disciplina e l'obbedienza, proprio per questo si muovevano in plotoni ben ordinati e portavano degli elmi dorati che raffiguravano la volontà di servire l'oscuro sire. Insieme alle armature portavano delle spade e possenti scudi che li usavano per creare delle barriere impenetrabili contro i nemici. Alcuni uomini erano muniti di lance che usate in plotoni ben schierati come quelli degli Esterling formavano una vera e propria falange in grado di aprire qualsiasi schieramento. Oltre alle lance e agli scudi, l'esercito Esterling vantava una discreta bravura con l'arco, infatti i loro arcieri mietevano molte vite prime dello scontro corpo a corpo. Alcuni uomini oltre all'arco portavano anche delle lance che servivano per supportare i compagni in caso di necessita. Infine gli uomini di Rhun erano muniti di una micidiale cavalleria, la miglior truppa di cavalleria che Sauron aveva a disposizione, questi ultimi erano i catafratti, fedelissimi e micidiali guerrieri Esterling corazzati che montavano cavalli bardati addestrati alla guerra. Ogni loro carica era un sterminio di uomini, temuti in tutte le terre dei popoli liberi andavano saccheggiando e distruggendo ogni luogo dove Sauron desiderava. A capo di questi micidiali eserciti c'erano capitani devoti al male, possenti guerrieri a cui non importava il prestigio personale ma quello della propria città ed esercito, i loro nomi non venivano mai menzionati, si solevano chiamare come le città da cui provenivano e a cui portavano fama e bottini ricchi di tesori. All'epoca in cui Khamul radunò gli eserciti Esterling spiccavano il nome di due terribili capitani, Lhanzaghad II e Habaor IV. Il primo era appunto della città di cui portava il nome, era un guerriero spietato e non aveva nessuna compassione per i nemici, combatteva a cavallo e portava un pesante scudo, era lui che guidava i terribili catafratti. Il secondo, proveniente dall'omonima città situata vicino al mare di Rhun, assai più vecchio di Lhanzaghad non era portato per la cavalleria e preferiva guidare le terribili falangi del suo esercito, ancora agile, e assai astuto, riusciva ad vincere il nemico con tattiche di guerra finemente elaborate.

Quando l'esercito fu radunato parti per Minas Tirith pronto per raderla al suolo; si unì all'immenso esercito di Mordor creando così uno dei più spaventosi eserciti. L'occhio voleva che fosse proprio Khamul a guidare gli Esterling in battaglia scatenando la loro furia distruttiva, fu così che il secondo nazgul dei nove monto in groppa alla sua feroce creatura alata pronto a scatenare il terrore tra le file nemiche. Gli esterling adoravano Khamul come un dio e obbedivano a qualunque ordine impartitogli da quest'ultimo. Khamul aveva arti necromantiche assai differenti da quelle degli altri nazgul e per questo era temuto in tutta la terra di Mezzo. Ora l'oscuro sire era pronto per radere al suolo Minas Tirith e ben pochi avrebbero avuto il coraggio di opporsi al suo volere.

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

### *I Predoni di Isengard*

Nella sua torre ad Isengard, Saruman si sta preparando per attaccare, ha in mente infatti un'unica cosa, distruggere definitivamente il regno di Rohan.
Il suo esercito è quasi pronto, orribili creature escono dalle profondità della terra al di sotto di Isengard e nuovi alleati giungono a rafforzare le sue fila, ma una cosa sola gli manca è l'anello.
Le sue spie però sono in ogni luogo e non tardano a tornare con le notizie che stava aspettando con ansia, il gruppo dei mezz'uomini assieme ad un nano, un elfo e 2 umani, di cui uno pare sia Aragorn l'erede di Isildur mentre l'altro è Boromir di Gondor, stanno discendendo l'Anduin a bordo di due imbarcazioni, e con molta probabilità dopo aver superato gli Argonath faranno tappa vicino ad Amon Hen prima di rimettersi in cammino.
Saruman allora decide che quello è il momento che stava aspettando, bisogna passare subito all'azione, vuole i mezz'uomini ma soprattutto vuole il portatore dell'anello.
Decide quindi di affidare questa missione al suo miglior condottiero, Vrasku, uno dei più abili balestrieri della Mano Bianca.
Con lui partono immediatamente una ventina di Uruk ed uno dei migliori comandanti della legione che Saruman sta creando.
Saruman sa che probabilmente una altra occasione cosi non gli ricapiterà più, quindi oltre ad ordinare loro di marciare a tappe forzate sia di giorno che di notte verso Amon Hen, assegna al gruppo di Vrasku anche un gruppo di dieci balestrieri come supporto ed alcuni Uruk Berserker e Selvaggi, questi sono dei combattenti brutali, tenuti imprigionati nelle segrete di Isengard e torturati selvaggiamente al solo scopo di renderli delle letali macchine di morte e distruzione.
Infine ordina a Skarku, comandante della guarnigione dei cavalcawarg di Isengard, ed a tre cavalcawarg di partire come avanguardia al gruppo di Vrasku, questo per paura di incappare ed essere scoperti anzitempo da possibili sentinelle nemiche.
E cosi infine Vrasku e il suo gruppo partono alla volta di Amon Hen cercando di essere i più veloci ed al tempo stesso silenziosi possibili, sanno infatti che Saruman mai li perdonerà in caso di fallimento, anzi molto probabilmente farebbero meglio a non presentarsi al suo cospetto e a darsi alla fuga o a nascondersi in qualche anfratto oscuro per sfuggire alla sua collera, questa infatti è un'occasione irripetibile per le Legioni della Bianca Mano, se i mezz'uomini saranno catturati e l'anello del potere finirà nelle mani di Saruman, non solo Rohan, ma l'intera terra di mezzo e l'Oscuro Signore stesso si dovranno inginocchiare di fronte a Saruman e il vessillo della Mano Bianca sventolerà su tutta la terra.

| PREDONI DI ISENGARD | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 1 | Vrasku | 3 / 1 / 1 | | 60 |
| 1 | Sharku | 3 / 1 / 1 | Warg e Scudo | 60 |
| | | | **Tot** | **120** |
| **#** | **Guerrieri** | **Equipaggiamenti** | | **Punti** |
| 5 | Cavalcawarg | Scudo | | 65 |
| 2 | Urul Selvaggi | | | 24 |
| | | | **Tot** | **89** |

| LEGIONE DELLA MANO BIANCA | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 1 | Capitano Uruk-hai | 2 / 1 / 1 | Scudo e Armatura pesante | 60 |
| | | | **Tot** | **60** |
| **#** | **Guerrieri** | **Equipaggiamenti** | | **Punti** |
| 15 | Guerrieri Uruk | Armatura pesante e Scudo | | 150 |
| 14 | Picchieri Uruk | Armatura pesante e Picca | | 140 |
| 10 | Balestrieri Uruk | Armatura pesante e Balestra | | 110 |
| 2 | Uruk Berserker | | | 30 |
| | | | **Tot** | **430** |
| | | | **Totale Punti** | **699** |
| | | | **Totale Modelli** | **40** |

Il Regno degli uomini sta per giungere al termine.

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

### *Isengard*

Nella Torre di Orthanc è custodito uno dei palantir, le Sette Pietre veggenti di Numenor.
Nessuno avrebbe potuto pensare che Saruman, maggiore tra gli Stregoni e capo del Bianco Consiglio avrebbe utilizzato la Perduta Pietra per i suoi secondi fini: conscio del pericolo insito nel palantir, ma sufficientemente orgoglioso e fiducioso nei propri poteri, Saruman credette di poter assoggettare la Pietra ai suoi scopi…per un certo periodo ci riuscì, fino a quando non volse lo sguardo verso Barad-Dur. Senza saperlo divenne schiavo dell'Occhio, credendo, tuttavia, di riuscire a ostacolare e precedere l'Oscuro Signore nella conquista dell'Unico Anello.

Spinto dalla brama di potere, e parimenti dalla paura nei confronti di Sauron, Saruman decise di creare il suo esercito: grazie all'utilizzo della magia ed a folli incroci tra gli orchetti egli creò i suoi guerrieri: i Lottatori Uruk-Hai.

Più forti e coraggiosi dei normali orchetti, essi non temevano la luce del sole e superavano in vigore fisico il più robusto degli uomini. Sopra e sotto la superficie del Cerchio di Isengard sorsero baraccamenti e fucine, le une per contenere l'esercito, le altre per armarlo.

Saruman vestì i suoi guerrieri non più con le rozze armature orchesche, ma con corazze pesanti, dotate di bracciali e gambali, così pesanti che solo gli Uruk-Hai potevano sopportarne il peso.

Ciononostante gli Uruk-Hai, che costituivano il nerbo del suo esercito, erano solo un'elitè, Saruman non potè fare a meno di radunare sotto i suoi stendardi gli Orchetti delle montagne che montavano giganteschi lupi selvaggi e gli uomini malvagi che odiavano le genti di Rohan.

Col passare del tempo, mentre l'esercito si ingrandiva, il tradimento dello Stregone Bianco diventava chiaro ed evidente, la sua brama dell'Anello sempre più forte, pari solo al tentativo di emulare il suo rivale e padrone…

| PREDONI DI ISENGARD | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 1 | Sharku | 3 / 1 / 1 | Warg e Scudo | 60 |
| | | | **Tot** | **60** |
| | | | | |
| **#** | **Guerrieri** | | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 10 | Cavalcawarg | | Scudo | 130 |
| | | | **Tot** | **130** |
| | | | | |
| LEGIONE DELLA MANO BIANCA | | | | |
| **#** | **Eroe** | **P / V / F** | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| 1 | Groftang, Capitano Uruk-Hai | 2 / 1 / 1 | Scudo e Armatura pesante | 60 |
| 1 | Mahur, Capitano Uruk-Hai | 2 / 1 / 1 | Scudo e Armatura pesante | 60 |
| | | | **Tot** | **120** |
| | | | | |
| **#** | **Guerrieri** | | **Equipaggiamenti** | **Punti** |
| *16* | Guerrieri Uruk-Hai | | Armatura pesante e Scudo | 160 |
| *9* | Guerrieri Uruk-Hai | | Armatura pesante e Balestra | 99 |
| *17* | Guerriero Orco | | Lancia e Scudo | 119 |
| *2* | Guerriero Orco | | Lancia | 12 |
| | | | **Tot** | **390** |
| | | | | |
| | | | **Totale Punti** | **700** |
| | | | **Totale Modelli** | **47** |

Al comando dei suoi temibili capitani le forze di Isengard devastarono le terre dei Signori dei Cavalli, bruciando villaggi e uccidendo per il solo gusto di mietere vittime, niente poteva opporsi ai feroci uruk-Hai che portavano dipinta sulle placche dell'armatura e sugli scudi imponenti il simbolo del loro padrone: non l'Occhio Rosso bensì la Mano Bianca con l'iniziale di Saruman.

i Rohirrim furono sconfitti ai Guadi dell'Isen: nulla poterono contro i lupi grossi più dei cavalli, contro i reggimenti formati da uomini del Dunland e da mezzi orchetti, ma soprattutto contro i reparti compatti, diciplinati e temibili dei Guerrieri Uruk-Hai.

Il destino di Rohan si deciderà al Fosso di Helm…

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

### *Nessun futuro per gli uomini*

L'urlo stridente della creatura alta aveva squarciato l'aria e ridestato il terrore nei cuori degli uomini. Seppur l'arrivo dei cavalieri di Rohan aveva permesso agli uomini di Gondor di rifiatare, l'abbattersi degli spettri dell'anello, aveva spezzato, le urla di gioia, sul nascere.
"Uccideteli tutti" continuava a sibilare il signore dei nazgul, mentre sorvolava l'immenso campo di battaglia, mentre sotto il suo volo, la battaglia infuriava.
D'un tratto l'attenzione del suo sguardo venne carpito dall'immagine del Signore del Mark che, in sella ad un bianco destriero, cavalcava al centro dei campi del Pellenor.
In un batter d'ali sorvolo, a volo radente, un gruppo di servi del suo, oscuro, signore. Una ventina di orchi del Morannon , una decina di battitori orchi ed una mezza dozzina di cavalcawarg. Raggiunto quello che, pareva, fosse un capitano orco a cavalcioni d'un iroso warg, con voce sibillina gli ordinò, con quelle forze a disposizione, di accerchiare il Re di Rohan.
Questi urlando e scalciando i fianchi del warg lanciò se, ed il gruppo di servi dell'oscuro, direttamente contro Re Theoden di Rohan.
Nel frattempo un gruppo di haradrim, una trentina in tutto, giungeva alle spalle della guardia reale di Rohan ed al Re.
Un ghigno sarebbe apparso sul volto del Re degli stregoni se ancora avesse un viso.
Il cerchio si stringeva e l'ora di Re Theoden signore delle terre del Mark era giunta... ben presto avrebbe lasciato che la sua creatura volante si saziasse delle carni del Sovrano dei Cavalli.

CIRITH UNGOL

| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Gorbag | 3 / 1 / 1 | Scudo | 50 |
| 1 | Capitano Uruk-hai | 2 / 1 / 1 | Scudo | 55 |
| 1 | Shagrat | 3 / 1 / 1 | Scudo | 60 |
| | | | **Tot** | **165** |

| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|
| 10 | Uruk-hai di Mordor | Scudo | 90 |
| 15 | Guerriero Orco | Arco | 90 |
| 21 | Guerriero Orco | Lancia | 126 |
| | | **Tot** | **306** |

BARAD-DUR

| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Capitano Orco | 2 / 1 / 1 | Warg e Scudo | 55 |
| | | | **Tot** | **55** |

| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|
| 4 | Cavalcawarg | Scudo | 52 |
| 7 | Guerriero Orco | Arco | 42 |
| 10 | Orco Morannon | Scudo | 80 |
| | | **Tot** | **174** |

| | |
|---|---|
| **Totale Punti** | **700** |
| **Totale Modelli** | **71** |

### *I Goblin Puffi*

I goblin puffi sono una delle più singolari razze della terra di mezzo. Innanzi tutto non sono molto alti, circa 2 mele, o poco più. Sono anche incredibilmente brutti, ed è proprio per questo motivo che vivono nascosti nelle loro casette, in qualche sperduta foresta di Angmar.
Alcuni dei Puffoblin sono addirittura più grossi e brutti degli altri, e come se ciò non gli bastasse, per rendersi ancora più buffi e stupidi agli occhi di tutti gli altri, essi si divertono a cavalcare i criceti di Hamtaro.

La vita nel villaggio dei Puffoblin trascorre sempre serena e monotona, quindi, i goblin, non avendoci un cavolo da fare, ingannano il tempo attaccando gli elfi e i raminghi che gironzolano per le terre limitrofe.
La sagacia tattica di questa popolazione lascia alquanto a desiderare, ma pare che il Grande Goblin, grazie alle sue superiori arti magiche, sia riuscito a creare un'entità malefica che scoraggia i nemici.
Cotesto artificio melico altro non è che un fumogeno lacrimogeno, che assume l'insolita forma di fantasma e che, un po' per la forma, un

po' per gli effetti lacrimogeni, distrae i nemici dal combattimento.

Il terribile nemico dei Puffi è lo stregone Saruman, conosciuto anche come lo "Sfolatore agevole", accompagnato dal suo fedele gatto Grima.

Saruman è vecchio, brutto e additato come pazzo e gran fumatore dei più svariati tipi di erbe, che egli stesso coltiva. Egli vive in un castello in rovina in un'arida zona della foresta. Ha bisogno di sei puffoblin, che bolliti nel veleno di serpente costituiscono l'ingrediente fondamentale della sua zuppa preferita.

Tutti i Puffoblin si assomigliano: maschi, molto bassi, con la pelle blu, l'armatura sporca, più qualche accessorio personale per indicarne il carattere.

Non abbandonano mai il loro cappello, cosa che lascia agli appassionati il mistero sul fatto che abbiano o meno i capelli.

In realtà nell'episodio "Golosone supergoloso" (St.2/Ep.15) golosone nasconde una torta sotto il proprio cappello. Quando grandepuffo se ne accorge gli "ordina" di togliersi il cappello per consegnargli la torta. Per un attimo si vede golosone senza il suo cappelo; ebbene, i puffi non hanno i capelli!

Possono camminare e correre, ma nella maggior parte dei casi si limitano ad andare in giro saltellando.

Ogni puffo ha il suo particolare carattere, in questo per esempio troviamo:

1 Grande puffoblin
1 Puffo un po' meno grande
2 Puffi medi su Criceto e con scudo

1 Fantasma

13 Puffi con scudo
14 Puffi con scudo e lancia,
7 Puffi Arcieri
7 Puffi Arcieri con lancia

1 pipistrello(che non si sa bene cosa c'entra, ma c'è...)
8 Puffi su Criceti con scudo

BARAD-DUR

| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|---|
| 2 | Capo Orco | 2 / 1 / 1 | Warg e scudo | 110 |
| | | | **Tot** | **110** |

| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|
| 8 | Cavalcawarg | Scudo | 104 |
| | | **Tot** | **104** |

ANGMAR

| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Fantasma | 0 / 3 / 0 | | 100 |
| | | | **Tot** | **100** |

MORIA

| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Sciamano Goblin | 1 / 3 / 1 | | 45 |
| | | | **Tot** | **45** |

| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|
| 1 | Sciame di Pipistrelli | | 35 |
| | | **Tot** | **35** |

ABITATORI DEL PROFONDO

| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|---|
| 2 | Capo Goblin | 2 / 1 / 1 | Scudo | 80 |
| | | | **Tot** | **80** |

| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|
| 7 | Guerriero Goblin | Arco e lancia | 42 |
| 7 | Guerriero Goblin | Arco | 35 |
| 13 | Guerriero Goblin | Scudo | 65 |
| 14 | Guerriero Goblin | Scudo e lancia | 84 |
| | | **Tot** | **226** |

| | |
|---|---|
| **Totale Punti** | **700** |
| **Totale Modelli** | **56** |

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

### *Pioggia Sulle Corazze*

Non è una bella notte, grandi nuvole sormontano il fosso di Helm, proprio come la paura sormonta e afferra i nostri timidi cuori… non siamo più di due centinaia armati alla leggera e senza preparazione in campo di battaglia, combattiamo per difendere coloro che amiamo…siamo spacciati… un corno giunge ai nostri orecchi…le gambe cominciano a tremare,l'armatura pure se leggera comincia a pesare, mi pongo molte domande e ripenso alla mia vita…eccoli..ma ad un tratto una voce nell'ombra ci rassicura dicendo che sono alleati elfi.

Nonostante la buona notizia non mi sento sicuro, temo la morte e temo di doverla affrontare…un rumore metallico sopraggiunge in lontananza… pochi minuti dopo delle sagome con delle torce…ed infine un enorme e possente esercito si schiera innanzi alle nostre mura…urlano, sbraitano, colpiscono le proprie corazze con l'elsa delle spade per intimorirci…ma noi siamo già fin troppo intimoriti, molti si disperano altri restano saldi,io sono come inghiottito da una spirale di terrore e coraggio, entrambi cercano di insinuarsi in me, ma io non so chi ascoltare…il rumore termina gli eserciti si fronteggiano…l'assedio comincia…le frecce si librano in aria e ricadono falciando molti nemici…le scale sopraggiungono, il mio vicino viene raggiunto da un dardo e spira innanzi ai miei piedi…il primo nemico mi si erge davanti…schivo il suo colpo e lo infilzo all'addome, un altro mi assale, paro i suo colpo e lo ferisco alla gola…la battaglia procede.
Ad un certo momento un grande fragore…le mura crollano, il nemico si riversa nel trombatorione…poco dopo ci dobbiamo ritirare nella fortezza.
Ora siamo al riparo, ma per poco…non siamo rimasti molti, anzi siamo veramente pochi…Sire Aragorn e il nobile Theoden guidano la sortita a cavallo…li seguiamo, il nemico è tutto intorno e per noi è finita…Eomer giunge da est e viene a darci man forte e la battaglia prosegue, il feroce avversario è tenace mo non può resisterci a lungo e si da alla fuga…
Per il momento siamo salvi e combatteremo sempre per esserlo.
Tratto dal diario di un giovane rohirrim.

PREDONI DI ISENGARD

| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Sharku | 3 / 1 / 1 | Warg e Scudo | 60 |
| 2 | Vrasku | 3 / 1 / 1 | | 60 |
| | | | Tot | 120 |

| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|
| 5 | Cavalcawarg | Scudo | 65 |
| | | Tot | 65 |

LEGIONE DELLA MANO BIANCA

| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|---|
| 2 | Capitano Uruk-Hai | 2 / 1 / 1 | Scudo e Armatura pesante | 120 |
| | | | Tot | 120 |

| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|
| 12 | Guerrieri Uruk-Hai | Scudo | 120 |
| 6 | Guerrieri Uruk-Hai | Picca | 60 |
| 12 | Guerrieri Uruk-Hai | Balestra | 132 |
| 11 | Guerriero Orco | Lancia e Scudo | 77 |
| 1 | Guerriero Orco | Lancia | 6 |
| | | Tot | 395 |

| | |
|---|---|
| Totale Punti | 700 |
| Totale Modelli | 50 |

### *Harad e Mordor*

Per fermare l'avanzata degli eserciti dei nani decisi ad appoggiare gli umani in quella che sarà la battaglia decisiva per le sorte della terra di mezzo; Gothmog
decide di affidare questa missione al suo braccio destro WUGHARSK (capo troll di Mordor). Non potendo riporre troppa affidabilità nella devozione degli Haradrim, Gothmod decise di affidare il commando del battaglione in questione ad una creatura capace d'incutere terrore quanto nel cuore degli alleati che dei nemici.
Nel corso delle sue numerose campagne Gothmod si rese conto di quanto il terrore inculcato dal proprio comandante possa essere la chiave di svolta del conflitto.
Nulla è più temibile di una fuga rovinosa mentre la vittoria sfuma fra le dita. Da sempre Wugharsk guarda con disprezzo le truppe Haradrim. Un popolo debole che ricorre alla maestria del veleno anzichè dell'acciao. Nonnostante il suo acuto disprezzo, il capitano è ben lontano dal sottovalutare l'importanza di una terra tanto ricca quanto estesa.
E' chiaro nella mente del troll, che il sacrificio di creature insignificanti risulta essere assai vantaggioso.
Temendo comunque di essere sopraffatto da una caduta rovinosa, WUGHARSK decise di comporre un gruppo ristretto su cui riporre fiducia.

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

La lunga trattativa con Gothmod non fu vantaggiosa quanto voluto. Il comandante chiese l'appoggio di un mumack. Ma i generali di Harad decisero di non rischiare sotto una guida cosi avventata.

Nonostante Gothmod si sentì d'approvare silenziosamente la scelta compiuta, concepì una strategia mista. Un comandante ferito nell'orgoglio dai propri alleati e valorrizzato dai propri generali diventerebbe una reale macchina da guerra disposta al sacrificio delle sue truppe pur di tronfare sul campo di battaglia.
Nel profondo del suo animo, Gothmod si rende conto di dovere articolare una strategia che permetta al suo esercito di sopperire all'eventuale disfatta e morte di WUGHARSK. Valorizzare il sadismo del capo troll, con una macchina d'assedio. Vedere il dubbio minare il morale delle truppe nemiche mentre avanzano decimati da enormi macini, non poteva che rallegrarne lo spirito. Decimare i superstiti dovrebbe rivelarsi assai semplice con l'eccitazione che dovrebbe pervadere le sue truppe.

L'alleanza con il Mordor viene concepita dal re degli Harad come una scelta inevitabile quanto vantaggiosa.
Il prezzo di tale alleanza va valutato tuttavia nell'ampio respiro. Sconfigere Gondor, impossesarsi delle sue terre. Porre fine ad una guerra che ormai logora il suo popolo da troppi anni.
E' chiaro che il sangue dei suoi uomini avrebbe dovuto sigillare tale alleanza.
Al re non è mai piacciuta affiancare ai suoi soldati dei puzzolenti orchi dall' istinto così volubile.
Non fu molto difficile declinare la richiesta di fornire un mumack al battaglione.
Fu tuttavia costretto per non fare trapelare in modo evidente i suoi dubbi nei confronti di Mordor a richiamare le truppe del drago capitanate da Hwanins.
Fu cosi che uno dei migliori battaglioni Harad entrò in guerra.
In segreto, il re riferisce al proprio generale la reale natura della loro alleanza. Non verrà riposta alcuna fiducia nel capitano nominato da Gothmod.
La soppravvivenza del Drago viene in primo piano, Il comando del battaglione venne realmente posto nelle mani di Hwanins.
Nella luce che illuminava lo sguardo di WUGHARSK, il re ebbe la certezza che la guida di tale comandante non avrebbe comportato nulla di buono per il suo popolo.
Vide un comandate famelico di vittoria, non vide la luce di un fiero generale disposto al sacrificio delle sue truppe. Quello che vide fu invece la fredda luce di una belva affamata.
Fu così che venne a crearsi un'alleanza fragile quanto effimera fra due popoli reciprocamente diffidenti.
Il reciproco sospetto ed il disprezzo sembrano suggellare l' ascesa in campo di un battaglione misto nel più grande conflittto della terra di mezzo.

HARAD

| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Capitano Haradrim | 2 / 1 / 1 | | 45 |
| | | | Tot | 45 |

| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|
| 23 | Guerriero Haradrim | Lancia | 138 |
| 12 | Guerriero Haradrim | Arco | 72 |
| 1 | Stendardiere Haradrim | Stendardo | 30 |
| | | Tot | 240 |

CANCELLO NERO

| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Capo Troll | 2 / 1 / 1 | | 140 |
| | | | Tot | 140 |

| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|
| | Catapulta | | 90 |
| 3 | Serventi Catapulta | | |
| 1 | Troll | | 100 |
| | | Tot | 190 |

BARAD-DUR

| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Capitano Orco | 2 / 1 / 1 | Scudo | 45 |
| | | | Tot | 45 |

| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | Punti |
|---|---|---|---|
| 6 | Guerriero Orco | Scudo | 36 |
| | | Tot | 36 |

| | |
|---|---|
| Totale Punti | 696 |
| Totale Modelli | 49 |

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

### *Il Nero Cancello*

Da giorni la luce diurna aveva abbandonato la terra di mezzo. Finalmente le nubi di Mordor avevano cancellato il malevolo calore del giorno. L'incolore grigio aveva cancellato le sfumature del mondo, trasformandolo in un 'oasi uggiosa che gelava l'anima.

Chiusi erano i cancelli di Mordor. Nella loro imponenza e solidità rappresentavano appieno il Nero Signore che li aveva voluti, simbolo della potenza che voleva dimostrare e terribili nella forma come Egli aveva voluto.
Le risse tra le sue truppe radunate dietro di essi a stento erano sedate dai comandanti. In un altro momento ci si sarebbe forse chiesti se il maggior numero di perdite tra le file di Mordor fosse dovuto alle battaglie o alle liti tra le proprie file. Sulle mura gli arcieri, i migliori in quella accozzaglia di mostri, camminavano spazientiti e ansiosi di poter uccidere il nemico. Alla base delle stesse a perdita d'occhio un'esercito si muoveva caotico e senza disciplina. Orchi del Morannon, piu' grossi e forti dei loro simili, spiccavano al centro del campo, nelle loro rozze armature e con le lunghe e potenti lance protese verso il cielo nero.
Da Cirith Ungol era disceso Shagrat, il primo tra gli Uruk hai, in assoluto i piu' spietati guerrieri orchi nella marea di Mordor, per portare all'ambasciatore dell'occhio il trofeo sottratto alle spie Hobbit catturate qualche giorno prima.
dietro la prima linea, pronto a sfondare e vendicare la propria sconfitta sui campi del Pelennor, c'era Gothmog, il primo tra gli orchi di Arda, cresciuto e addestrato come suo luogotenente direttamente dal Re Stregone di Angmar. Era affiancato dalla sua guardia personale, i cavalcawarg che troppo spesso nelle ultime battaglie avevano inferto pesanti sconfitte agli uomini della Terra di Mezzo.
Davanti a tutti, spettrale nell'aspetto e nella cavalcatura resuscitata dagli inferi che lo portava, c'era lui, l'ambasciatore di Barad Dur, colui che un tempo era un uomo e guidava l'ordine demoniaco dei Numenoreani neri, colui che ormai non aveva piu' un nome, colui che da tutti era riconosciuto come la Bocca di Sauron.
Lui avrebbe guidato l'attacco.
Erano pronti. Assetati di sangue e spinti dal Male che temevano e idolatravano alle loro spalle, quell'occhio rosso sulla torre di Barad Dur che sempre sembrava scrutarli: volevano finalmente mettere fine al regno degli uomini che da troppo tempo prosperava in Arda.
Non erano i coraggiosi guerrieri che riempivano le file degli eserciti degli uomini, erano poco piu' che bestie fameliche che facevano del terrore che il solo vederli generava nell'avversario e di quello che provavano verso il proprio Signore, la principale arma del proprio esercito. Rozzi, sporchi e pronti a tutto sapevano che in quell'ultimo scontro avrebbero finalmente messo fine al tempo degli uomini. L'ora degli orchi era giunta! Finalmente avrebbero banchettato con le carni dei signori di Gondor e dei suoi feudi. Avrebbero avuto la strada libera nelle loro razzie e nei loro abusi, piu'

| MINAS MORGUL | | | | |
|---|---|---|---|---|
| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
| 1 | Gothmog | 3 / 3 / 3 | Warg e Scudo | 150 |
| | | | Tot | 150 |
| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | | Punti |
| 12 | Orchi | Lancia | | 72 |
| 6 | Orchetti Battitori | | | 30 |
| | | | Tot | 102 |

| CANCELLO NERO | | | | |
|---|---|---|---|---|
| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
| 1 | Capitano Uruk-hai di Mordor | 2 / 1 1 | Scudo | 55 |
| | | | Tot | 55 |
| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | | Punti |
| 3 | Orchi Morannon | Lancia e Scudo | | 27 |
| 11 | Orchi Morannon | Scudo | | 88 |
| 7 | Orchetti Battitori | | | 35 |
| | | | Tot | 150 |

| Esterling | | | | |
|---|---|---|---|---|
| # | Eroe | P / V / F | Equipaggiamenti | Punti |
| 1 | Capitano Esterling | 2 / 1 1 | Cavallo e Scudo | 65 |
| | | | Tot | 65 |
| # | Guerrieri | Equipaggiamenti | | Punti |
| 5 | Catafratto Esterling | | | 70 |
| 5 | Guerriero Esterling | Scuso | | 40 |
| 6 | Guerriero Esterling | Arco | | 48 |
| 2 | Guerriero Esterling | Scudo e lancia | | 20 |
| | | | Tot | 178 |
| | | | Totale Punti | 700 |
| | | | Totale Modelli | 60 |

# Lega dell'Anello 2007 - Armate da Torneo

## Basato su Eserciti di J.R.R.Tolkien

nulla e nessuno avrebbe potuto fermarli. Erano tanti. Tantissimi. Mai la terra di mezzo era stata calcata da un esercito così numeroso, e nessuno in quel mondo aveva piu' la forza e le risorse per contrastarli, inconsciamente le loro menti limitate sapevano che la battaglia che li attendeva era una mera formalità. Troppo pochi gli uomini che si stavano avvicinando. E poco importa che le sentinelle avessero segnalato alla loro guida un Re che ormai era senza regno.
L'ora era giunta. Lo sferragliare delle infinite armature in movimento generava un frastuono assordante mischiato al sinistro martellare delle lance sugli scudi di legno.
Vestiti di stracci, sporchi e multicolori, guadagnati in razzie e soprusi nelle fertili terre degli uomini, erano una marea multicolore che generava terrore nella sua disuniformità. Dalle armature consumate e dagli armamenti disordinati sembravano spettri corrosi riemersi dalla profondità della terra per reclamare il proprio diritto ad esistere.
Non erano un esercito. Erano un orda selvaggia che voleva uccidere e mangiare. Erano un'orda diabolica riunita per distruggere.
Erano l'orda di Mordor, mai come allora... dove l'ombra cupa scende....