

***IL SIGNORE DEGLI ANELLI
GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE***

**LEGIONI
DELLA TERRA DI MEZZO
2.0**

SUPPLEMENTO NON UFFICIALE



RADUNARE LE LEGIONI

Le armate della Terra di Mezzo vengono scelte usando le liste dell'esercito illustrate più avanti in questo supplemento. Una lista dell'esercito ti dice quali Eroi e Guerrieri possono essere schierati nel tuo contingente e le armi con le quali puoi equipaggiarli. In questa sezione sono illustrate le regole per radunare le tue armate, dalla compagnia più piccola all'esercito più grande!

COMPORRE L'ARMATA

L'insieme di tutte i modelli, Guerrieri ed Eroi, che decidi di schierare forma la tua Armata.

Tutti i modelli da te schierati devono essere raccolti in Bande da Guerra, secondo le normali regole per le bande da guerra presentate a pag. 100 de regolamento de *Lo Hobbit, Un Viaggio Inaspettato*. Tutti i modelli delle Bande da Guerra devono essere scelti da una delle Liste presentate in questo supplemento: il Capitano e i suoi Seguaci devono provenire dalla medesima Lista, e possono ricevere soltanto gli equipaggiamenti e le promozioni a loro disponibili nella lista stessa. Nella tua Armata puoi comunque includere Bande da Guerra da più liste diverse (vedi le regole per i Contingenti Alleati, a sezione ALLEATI)

Ci sono quattro passi da seguire per creare un'Armata:

- 1) Scegliere il valore in punti
- 2) Scegliere il Generale
- 3) Scegliere le Truppe
- 4) Controllare i limiti dell'esercito

VALORE IN PUNTI

Il primo passo è fissare un valore in punti complessivo che la tua armata potrà raggiungere. Vale la pena ricordare che non sei obbligato a spendere tutti i punti a disposizione: l'importante è non sfiorare il tetto massimo. Indipendentemente dall'esatto valore di punti spesi, i limiti dell'esercito saranno calcolati sul totale fissato in partenza (vedi sezione I LIMITI DELL'ESERCITO)

IL GENERALE

Tutti gli eserciti hanno qualcuno che li diriga in battaglia, che si tratti dei capitani della Terra di Mezzo che comandano ogni sorta di guarnigione o reparto d'assalto, o di un possente eroe noto per grandi azioni o una morte gloriosa.

Quindi per prima cosa devi scegliere un Generale:

quando scegli la prima Banda da Guerra da includere nella tua Armata, il suo Capitano diventa automaticamente il tuo Generale. Puoi assegnare il normale numero di Seguaci al tuo Generale, scegliendoli dalla sua stessa Lista.

Un Eroe Indipendente non può essere il Generale della tua Armata.

LE TRUPPE

Una volta scelto il Generale e la sua Banda da Guerra, puoi proseguire scegliendo altre Bande dalla stessa Lista.

L'insieme del Generale e di tutte le altre Bande da Guerra dalla sua stessa Lista formano il Contingente Principale.

Sei libero di ampliare il tuo Contingente Principale fino a raggiungere il valore in punti prestabilito per la tua Armata, o di includere dei Contingenti Alleati (vedi sezione ALLEATI)

I LIMITI DELL'ESERCITO

Ogni Armata deve sottostare a tre limitazioni:

- il limite di archi
- il limite di modelli
- il limite di macchine d'assedio

Il limite di archi è illustrato a pag. 100 del regolamento de *Lo Hobbit, Un Viaggio Inaspettato*. Il limite va però applicato separatamente ad ogni singolo Contingente, e non all'Armata nel complesso.

I limiti di modelli e di macchine d'assedio dipendono dal punteggio prestabilito per la tua Armata. Il limite di modelli indica il numero massimo di modelli, Eroi e Guerrieri, che puoi includere nella tua Armata. Il limite di macchine d'assedio indica il numero massimo di macchine d'assedio che puoi includere nella tua armata: quello che conta è il numero di macchine d'assedio, indipendentemente da quanti serventi le accompagnano.

I limiti sono indicati nella seguente tabella:

Valore in punti	Modelli	Macchine d'assedio
0-500	3-50	0-2
501-1000	3-75	0-3
1001-1500	3-100	0-4

ALLEATI

Una volta scelto il Generale ed il Contingente Principale della tua Armata, puoi scegliere di includere uno o più Contingenti Alleati.

Ogni Contingente Alleato deve essere scelto da una singola Lista presentata in questo supplemento. Puoi includere più Contingenti Alleati da più liste diverse, se lo desideri, fino a raggiungere il limite di punti per la tua Armata.

Tutti i modelli inclusi nei contingenti alleati devono essere raggruppati in Bande da Guerra come di consueto, e ogni banda può contenere solo modelli provenienti dalla medesima lista.

ALLEANZE POSSIBILI

Puoi schierare come alleati solo contingenti da liste

che possono allearsi alla lista del tuo contingente principale. Ogni lista descritta in questo supplemento comprende una lista di possibili alleanze.

Se includi più Contingenti Alleati da più Liste diverse, tutti i contingenti da te schierati devono potersi alleare tra di loro.

LIMITI E ALLEANZE

Il limite di modelli e di macchine d'assedio vanno calcolati sulla tua intera armata, mentre il limite di archi va calcolato separatamente per ogni Contingente.

IL DECRETO DEGLI ALLEATI

Per quanti alleati possano unirsi alla battaglia, la forza del tuo generale resterà sempre quella più imponente sul campo.

Se sceglie di schierare uno o più Contingenti Alleati devi sottostare al Decreto degli Alleati: un Contingente Alleato non può includere più Bande da Guerra di quante ne includa il Contingente Principale. Se includi più Contingenti Alleati, conta le Bande da Guerra di ognuno e controlla che nessuno di essi superi il numero di bande del Contingente Principale.







I Cavalieri di Eorl:

Questa lista rappresenta le prime forze di Rohan, dai regni nomadi degli Uomini del Nord fino alla Battaglia del Campo Celebrant.

Eroi del Bene:

- Eorl il giovane
- Re degli Uomini
 - Cavallo (obbligatorio)
 - Armatura pesante
 - Arco
 - Scudo
 - Giavellotti
- Capitano di Rohan
 - Cavallo (obbligatorio)
 - Armatura pesante
 - Arco
 - Scudo
 - Giavellotti

Guerrieri del Bene:

- Cavalieri di Rohan
 - Stendardo
 - Corno da Guerra
 - Giavellotti
- Staffette di Rohan
 - Cavallo (obbligatorio)
- Figli di Eorl

Regole speciali dell'armata:

- **Le frecce dei Rohirrim:** I Cavalieri di Rohan in bande da guerra scelte da una lista con questa regola speciale non contano nel limite di archi della tua forza.

Alleanze:

Il Regno di Gondor, Le Sale di Thranduil, Il Popolo di Durin.

Il Regno di Rohan:

Questa lista rappresenta le forze del Regno di Rohan durante tutta la sua storia, dalla fondazione al regno di Thengel.

Eroi del Bene:

- Re degli uomini
 - Cavallo
 - Armatura pesante
 - Arco
 - Scudo
 - Giavellotti
- Capitano di Rohan
 - Cavallo
 - Armatura pesante
 - Arco
 - Scudo
 - Giavellotti
- (E) Cacciatore del Re

Guerrieri del Bene:

- Cavalieri di Rohan
 - Stendardo
 - Corno da Guerra
 - Giavellotti
- Guardie reali di Rohan
 - Cavallo
 - Stendardo
 - Giavellotti
- Staffette di Rohan
 - Cavallo
- Figli di Eorl
- Guerrieri di Rohan
 - Stendardo
 - Corno da guerra
 - Giavellotti
 - Arco
 - Scudo

Regole speciali dell'armata:

- **Le frecce dei Rohirrim.**

Alleanze:

Il Regno di Gondor, Il Popolo di Durin, Gli Erranti delle Terre Selvagge, I Maghi.

I Difensori dell'Ovestfalda:

Questa lista rappresenta i guerrieri radunati da Theodred e Erkenbrand per difendere la Breccia di Rohan dalle scorribande di Isengard agli inizi della guerra. Rappresenta inoltre i combattenti delle Battaglie dei Guadi dell'Isen oltre che la forza di soccorso al Fosso di Helm.

Eroi del Bene:

- Theodred, Erede di Rohan
 - Cavallo
 - Arco
 - Scudo
 - Giavellotti
- Eomer, Maresciallo del Riddermark
 - Cavallo
 - Arco
 - Scudo
 - Giavellotti
- Grimbald di Grimslade
- Erkenbrand, Capitano di Rohan
 - Cavallo
- Capitano di Rohan
 - Cavallo
 - Armatura pesante
 - Arco
 - Scudo
 - Giavellotti
- (E) Cacciatore del Re

Guerrieri del Bene:

- Cavalieri di Rohan
 - ➔ Scudirossi dell'Ovestfalda
 - Stendardo
 - Corno da Guerra
 - Giavellotti
- (*) Guardie reali di Rohan
 - Cavallo
 - Stendardo
 - Giavellotti
- Staffette di Rohan
 - Cavallo
- Figli di Eorl
- Guerrieri di Rohan
 - ➔ Helmingas
 - Stendardo
 - Corno da guerra
 - Giavellotti
 - Arco
 - Scudo

Regole speciali dell'armata:

- **Le frecce dei Rohirrim.**
- **(*) In Difesa del Principe:** le Guardie Reali di Rohan, in un'armata de I Difensori dell'Ovestfalda, possono essere schierate soltanto nella Banda da Guerra comandata da Theodred, Erede di Rohan.

Alleanze:

La Schiera di Theoden, La Grigia Compagnia, Gli Elfi di Haldir, La Compagnia, Fangorn.

La Schiera di Theoden:

Questa lista rappresenta la rassegna completa di Rohan al tempo della Guerra dell'Anello, in particolare la forza partita in soccorso di Minas Tirith sul Pelennor.

Eroi del Bene:

- (*) Theoden, Re di Rohan
 - Cavallo bardato
 - Cavallo
 - Armatura pesante
 - Scudo
- Eomer, Maresciallo del Riddermark
 - Cavallo
 - Arco
 - Scudo
 - Giavellotti
- (*) Eomer, Cavaliere del Pelennor
 - Cavallo bardato
- Eowyn, Scudiera di Rohan
 - Cavallo
 - Armatura
 - Scudo
 - Giavellotti
- (E) Meriadoc, Cavaliere del Mark
 - Corno del Riddermark
 - Mantello Elfico
 - Pony
 - Scudo
- Grimbold di Grimslade
- Hama, Capitano di Rohan
 - Cavallo
- Gamling, Capitano di Rohan
 - Stendardo Reale di Rohan
 - Cavallo
- Capitano di Rohan
 - Cavallo
 - Armatura pesante
 - Arco
 - Scudo
 - Giavellotti
- (E) Cacciatore del Re

Guerrieri del Bene:

- Cavalieri di Rohan
 - Stendardo
 - Corno da Guerra
 - Giavellotti
- Guardie reali di Rohan
 - Cavallo
 - Stendardo
 - Giavellotti
- Staffette di Rohan
 - Cavallo
- Figli di Eorl
- Guerrieri di Rohan
 - ➔ Helmingas
 - Stendardo
 - Corno da guerra
 - Giavellotti
 - Arco
 - Scudo

Regole speciali dell'armata:

- **Le frecce dei Rohirrim.**
- (*) **Re del Mark:** non puoi includere Eomer, Cavaliere del Pelennor, in un'armata che includa Theoden, Re di Rohan.

Alleanze:

I Difensori dell'Ovestfald, La Torre di Ecthelion, I Feudi di Gondor, I Morti di Duncolle, La Grigia Compagnia, Gli Elfi di Haldir, La Compagnia, Gli Uomini della Foresta Druadana, Le Aquile delle Montagne Nebbiose, Fangorn, I Maghi.



GONDOR



Il Regno di Gondor:

Questa lista rappresenta le forze di Gondor durante tutta la Terza Era, in tutte le innumerevoli guerre sotto re e sovrintendenti fino al governo di Denethor II.

Eroi del Bene:

- Re degli uomini
 - Cavallo bardato
 - Cavallo
 - Armatura pesante
 - Lancia pesante
 - Scudo
- Capitano di Minas Tirith
 - Cavallo
 - Arco
 - Scudo
 - Lancia pesante
- (E) Cavaliere della Torre Bianca

Guerrieri del Bene:

- Guerriero di Minas Tirith
 - ➔ Guardie dell'Ithilien
 - Stendardo
 - Corno da Guerra
 - Arco
 - Lancia
 - Scudo
- Cavaliere di Minas Tirith
 - Stendardo
 - Scudo
- Ramingo di Gondor
 - ➔ Ramingo dell'Ithilien
 - Lancia
- Guardia della Cittadella
 - Cavallo
 - Arco Lungo
 - Lancia
- Guardia del Cortile della Fontana
 - Stendardo
 - Scudo

Alleanze:

I Cavalieri di Eorl, Il Regno di Rohan, Arnor, Granburrone, I Rifugi Oscuri, Gli Uomini della Foresta Druadana, I Maghi.

I Raminghi dell'Ithilien:

Questa lista rappresenta la prima linea di difesa di Gondor all'inizio della Guerra dell'Anello, in particolare i difensori di Osgiliath, Cair Andros e dell'Ithilien.

Eroi del Bene:

- Faramir, Capitano di Gondor
 - Cavallo
 - Arco
- Madril, Capitano dell'Ithilien
- (E) Damrod, Ramingo dell'Ithilien
- Cirion, Luogotenente di Amon Barad
- Capitano di Gondor
 - Cavallo
 - Arco
 - Scudo

Guerrieri del Bene:

- Guerriero di Minas Tirith
 - ➔ Guardia dell'Ithilien
 - Stendardo
 - Corno da Guerra
 - Arco
 - Scudo
 - Lancia
- Ramingo di Gondor
 - ➔ Ramingo dell'Ithilien
 - Lancia
- Veterano di Osgiliath
 - Arco
 - Scudo
 - Lancia
- (*) Guardia della Cittadella
 - Cavallo
 - Arco lungo
 - Lancia

Regole speciali dell'armata:

- **Le Sentinelle di Gondor:** i guerrieri in bande da guerra scelte da I Raminghi dell'Ithilien hanno un limite di archi di 1/2 (arrotondato per eccesso)) invece del solito 1/3.
- (*) **La Scorta di Faramir:** le Guardie della cittadella, in un'armata de I Raminghi dell'Ithilien, possono essere schierate soltanto nella Banda da Guerra comandata da Faramir, Capitano di Gondor.

Alleanze:

La Torre di Ecthelion, I Feudi di Gondor, I Nani Viaggiatori, La Compagnia, Gli Uomini della Foresta Druadana, I Maghi.

La Torre di Ecthelion:

Questa lista rappresenta le forze di Minas Tirith sotto Denethor II e in seguito fino ai primi anni di regno di Re Elessar.

Eroi del Bene:

- (*) Aragorn, Re Elessar
Cavallo bardato
- (*) Boromir, Capitano della Torre Bianca
Stendardo di Minas Tirith
Cavallo
Scudo
Lancia pesante
- (*) Denethor, Sovrintendente di Gondor
- Faramir, Capitano di Gondor
Cavallo bardato
Cavallo
Armatura pesante
Scudo
Lancia pesante
- (*) (E) Peregrino, Guardia della Cittadella
Mantello Elfico
Pony
- (E) Beregond, Guardia della Cittadella
Cavallo
- (E) Cavaliere della Torre Bianca
- Capitano di Minas Tirith
Cavallo
Arco
Scudo
Lancia pesante

Guerrieri del Bene:

- Guerriero di Minas Tirith
Stendardo
Corno da Guerra
Arco
Scudo
Lancia
- Cavaliere di Minas Tirith
Stendardo
Scudo
- Guardia della Cittadella
Cavallo
Arco lungo
Lancia
- Guardia del Cortile della Fontana
Stendardo
Scudo
- Trabucco Grido di Battaglia
Capitano di Minas Tirith Ingegnere
Costruzione superiore
Proiettili infuocati
Veterani dell'assedio
Guerriero di Minas Tirith Servente
addizionale
- Balista Vendicatrice
Capitano di Minas Tirith Ingegnere
Ricarica rapida
Proiettili infuocati
Veterani dell'assedio
Guerriero di Minas Tirith Servente
addizionale

Regole speciali dell'armata:

- (*) **Il Sovrintendente e il Re:** non puoi includere Aragorn, Re Elessar, in un'armata che includa Boromir, Capitano della Torre Bianca o Denethor, Sovrintendente di Gondor.
- (*) **La Compagnia si è divisa:** non puoi includere Peregrino, Guardia della Cittadella in un'armata che include Boromir, Capitano della Torre Bianca.
- **Il Re dell'Ovest:** se includi nel tuo esercito Aragorn, Re Elessar egli deve essere il Generale.

Alleanze:

La Schiera di Theoden, I Raminghi dell'Ithilien, I Feudi di Gondor, I Morti di Duncolle, La Grigia Compagnia, La Compagnia, Gli Uomini della Foresta Druadana, Gli Erranti delle Terre Selvagge, Le Aquile delle Montagne Nebbiose.

I Feudi di Gondor:

Questa lista rappresenta le truppe dei feudi di Gondor alla fine della Terza Era, sia quelle partite per difendere Minas Tirith sia quelle impegnate nella battaglia contro i corsari di Umbar.

Eroi del Bene:

- Principe Imrahil di Dol Amroth
 - Cavallo bardato
 - Lancia pesante
- Forlong il Grasso
 - Cavallo
- Angbor l'Impavido
- Duinhir, Signore di Morthond
- Capitano di Dol Amroth
 - Cavallo bardato
 - Lancia pesante

Guerrieri del Bene:

- Cavaliere di Dol Amroth
 - Stendardo
 - Corno da Guerra
 - Cavallo bardato
 - Lancia pesante
- Armigero di Dol Amroth
 - Stendardo
 - Picca
- Fante con Ascia di Lossarnach
 - Stendardo
- Uomo del Clan di Lamedon
- Arciere di Valle Radicenera
 - Stendardo
 - Corno da guerra

Alleanze:

La Schiera di Theoden, I Raminghi dell'Ithilien, La Torre di Ecthelion, I Morti di Duncolle, La Grigia Compagnia, La Compagnia, Le Aquile delle Montagne Nebbiose.

I Morti di Duncolle:

Questa lista rappresenta i traditori di Duncolle richiamati da Aragorn per disperdere e catturare la flotta dei corsari, e/o per marciare sul Pelennor.

Eroi del Bene:

- Il Re dei Morti

Guerrieri del Bene:

- Cavaliere dei Morti
- Guerriero dei Morti
- Stendardo
- Scudo
- Lancia



Regole speciali dell'armata:

- **L'Armata di Erech:** un contingente scelto da I Morti di Duncolle è formato da una sola Banda da Guerra, guidata dal Re dei Morti. In questa Banda da Guerra puoi includere un numero di seguaci pari a 12 più altri 6 per ogni altra Banda da Guerra inclusa nei contingenti alleati.

Alleanze:

La Schiera di Theoden, La Torre di Ethelion, I Feudi di Gondor, La Grigia Compagnia, La Compagnia.



IL REGNO DEL NORD



Arnor:

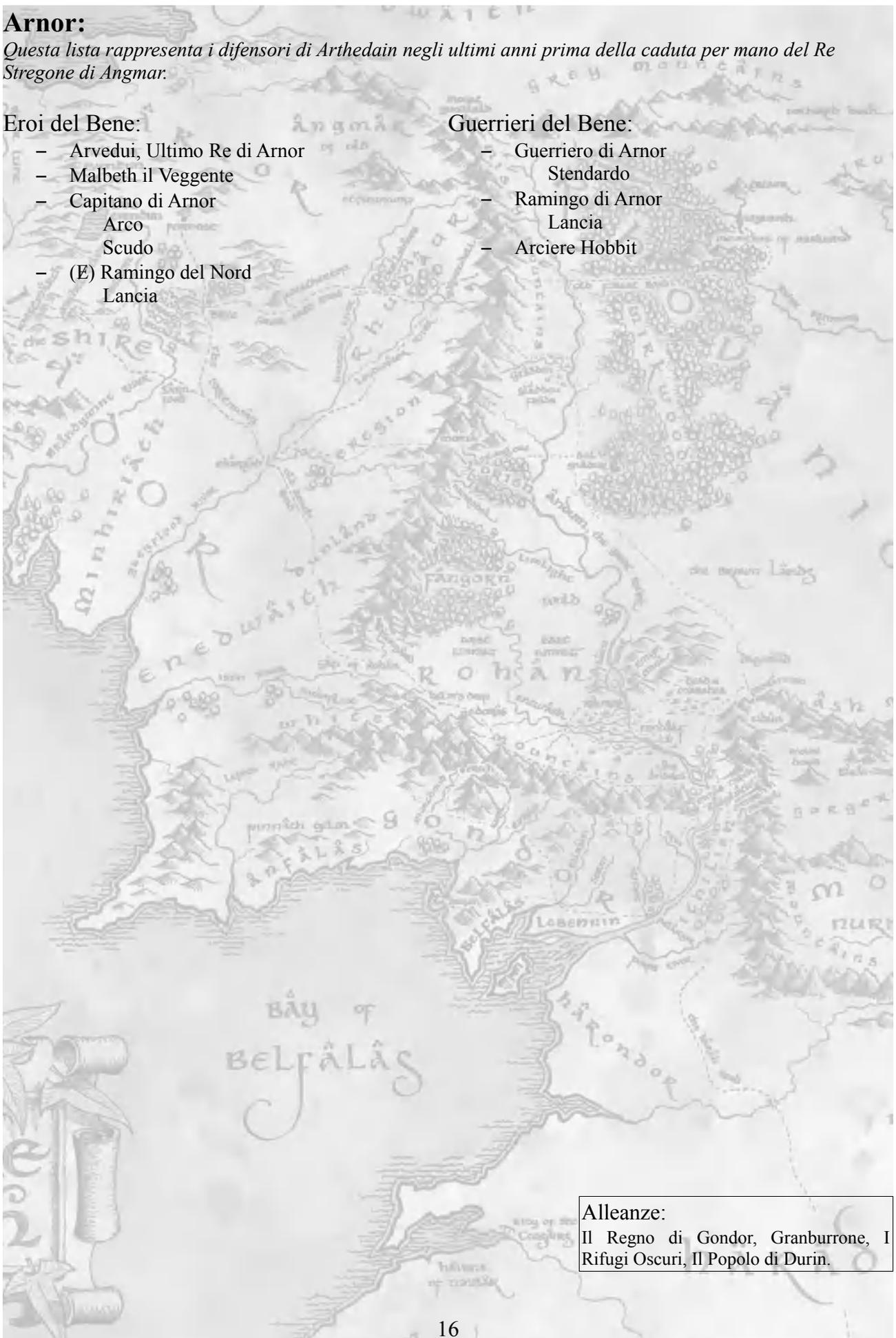
Questa lista rappresenta i difensori di Arthedain negli ultimi anni prima della caduta per mano del Re Stregone di Angmar.

Eroi del Bene:

- Arvedui, Ultimo Re di Arnor
- Malbeth il Veggente
- Capitano di Arnor
 - Arco
 - Scudo
- (E) Ramingo del Nord
 - Lancia

Guerrieri del Bene:

- Guerriero di Arnor
 - Stendardo
- Ramingo di Arnor
 - Lancia
- Arciere Hobbit



Alleanze:

Il Regno di Gondor, Granburrone, I Rifugi Oscuri, Il Popolo di Durin.

La Grigia Compagnia:

Questa lista rappresenta i Dunedain partiti in aiuto di Aragorn durante la guerra dell'Anello, che attraversarono il Sentiero dei Morti per giungere a combattere le forze di Mordor.

Eroi del Bene:

- Aragorn, Erede di Isildur
Mantello Elfico
- Aragorn-Grampasso
Anduril, Fiamma dell'Ovest
Mantello Elfico
Cavallo
Armatura
Arco
- Halbarad il Dunadan
Stendardo di Arwen Stella del Vespro
Cavallo
Lancia
- Elladan ed Elrohir
Mantelli elfici
Archi elfici
Cavalli
Armature pesanti
- (E) Dunadan
Lancia
- (E) Ramingo del Nord
Cavallo
Lancia

Guerrieri del Bene:

- Ramingo di Arnor
Lancia

Regole speciali dell'armata:

- **La Grigia Compagnia:** Un contingente della Grigia Compagnia non segue le normali restrizioni per quanto riguarda il limite di archi. Invece puoi includere fino a 4 Raminghi di Arnor per ogni Ramingo del Nord o Dunadan schierato.

Alleanze:

I Difensori dell'Ovestfalda, La Schiera di Theoden, La Torre di Ecthelion, I Feudi di Gondor, I Morti di Duncolle, Granburrone, La Compagnia, Le Aquile delle Montagne Nebbiose, Fangorn.

I Dunedain del Nord:

Questa lista rappresenta le forze dei Dunedain sotto il capitanato di Arathorn, e negli anni successivi prima delle Guerra dell'Anello.

Eroi del Bene:

- Arathorn
- Halbarad il Dunadan
 - Cavallo
 - Lancia
- Elladan ed Elrohir
 - Mantelli elfici
 - Archi elfici
 - Cavalli
 - Armature pesanti
- (E) Dunadan
 - Lancia
- Ramingo del Nord
 - Cavallo
 - Lancia

Guerrieri del Bene:

- Ramingo di Arnor
 - Lancia

Regole speciali dell'armata:

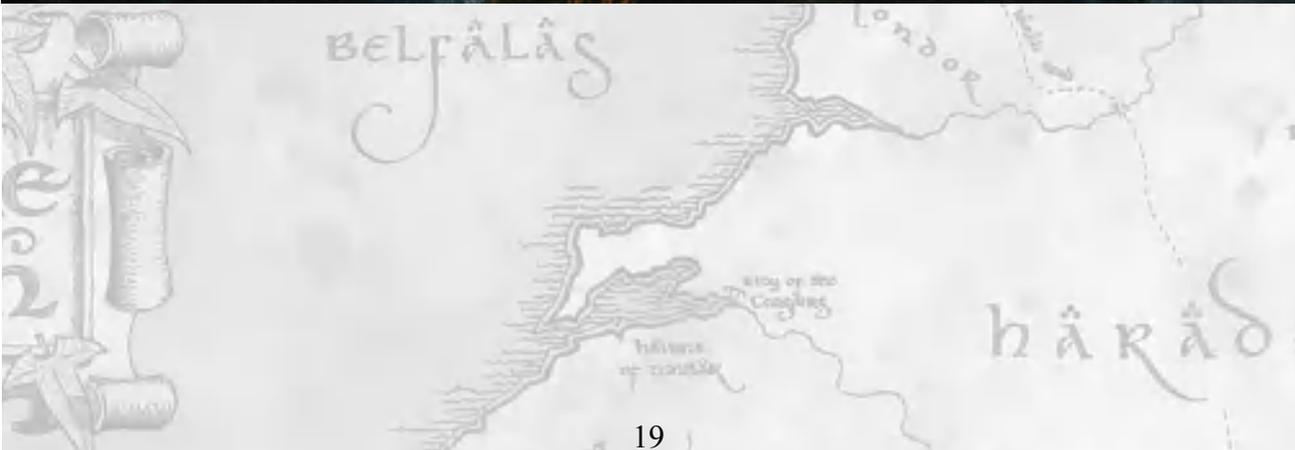
- **La Grigia Compagnia.**

Alleanze:

Granburrone, I Rifugi Oscuri, Il Popolo di Durin, I Nani Viaggiatori, I Difensori della Contea, Gli Erranti delle Terre Selvagge, La Vecchia Foresta, I Maghi.



I REAMI ELFICI



Granburrone:

Questa lista rappresenta le forze di Granburrone durante la Terza Era, in tutti i conflitti combattuti dagli elfi, contro Angmar, Dol Guldur e contro i goblin delle Montagne Nebbiose.

Eroi del Bene:

- Elrond
- Elrond, Signore di Granburrone
- Erebor
 - Mantello Elfico
- Elladan ed Elrohir
 - Mantelli elfici
 - Archi elfici
 - Cavalli
 - Armature pesanti
- Arwen
 - Asfaloth
 - Mantello Elfico
- Glorfindel, Signore dell'Occidente
 - Armatura di Gondolin
 - Asfaloth
- Gildor Inglorion
- Alto Elfo Invocatempesta
- Alto Elfo Capitano
 - Cavallo
 - Arco elfico
 - Scudo

Guerrieri del Bene:

- Alto Elfo Guerriero
 - Stendardo
 - Arco elfico
 - Lama elfica
 - Scudo
 - Lancia
- Elfo Silvano Guerriero
 - Arco Elfico
 - Lama Elfica

Alleanze:

Il Regno di Gondor, Arnor, La Grigia Compagnia, I Dunedain del Nord, I Rifugi Oscuri, Lothlorien, Le Sale di Thranduil, Il Popolo di Durin, I Nani Viaggiatori, La Compagnia, Gli Erranti delle Terre Selvagge, Le Aquile delle Montagne Nebbiose, I Maghi, Il Bianco Consiglio.

I Rifugi Oscuri:

Questa lista rappresenta i difensori dei Porti Grigi durante tutta la Terza Era.

Eroi del Bene:

- Cirdan
- Alto Elfo Invocatempesta
- Alto Elfo Capitano
 - Cavallo
 - Arco elfico
 - Scudo
- Elfo Silvano Capitano
 - Arco Elfico

Guerrieri del Bene:

- Alto Elfo Guerriero
 - Stendardo
 - Arco elfico
 - Lama elfica
 - Scudo
 - Lancia
- Elfo Silvano Guerriero
 - Arco Elfico
 - Lama Elfica

Regole speciali dell'armata:

- **Il Palantir dei Rifugi:** un esercito con il contingente principale dalla lista de I Rifugi Oscuri, può scegliere di ritirare o il tiro per scegliere la zona di schieramento, o quello per l'iniziativa del primo turno, ma non entrambi.

Alleanze:

Il Regno di Gondor, Arnor, I Dunedain del Nord, Granburrone, Lothlorien, Il Popolo di Durin, I Nani Viaggiatori, Gli Erranti delle Terre Selvage, Le Aquile delle Montagne Nebbiose, I Maghi.

Lothlorien:

Questa lista rappresenta l'esercito di Celeborn a difesa di Lothlorien e nelle guerre contro Dol Guldur.

Eroi del Bene:

- Galadriel
 - Specchio di Galadriel
- Galadriel, Protettrice di Lothlorien
- Celeborn
 - Armatura pesante
 - Lama elfica
 - scudo
- Haldir
 - Mantello elfico
 - Armatura
 - Arco elfico
- Rumil
 - Mantello elfico
 - Arco elfico
- Galadhrim Invocatempesta
- Galadhrim Capitano
 - Cavallo bardato
 - Lama elfica
 - Arco elfico
 - Scudo
- Elfo Silvano Capitano
 - Mantello Elfico
 - Arco Elfico

Guerrieri del Bene:

- Elfo Silvano Guerriero
 - Stendardo
 - Mantello elfico
 - Arco elfico
 - Lama elfica
- Galadhrim Guerriero
 - ➔ Galadhrim Guardia
 - Stendardo
 - Corno da guerra
 - Arco elfico
 - Lama elfica
 - Scudo
 - Lancia
- Galadhrim Cavaliere
 - ➔ Galadhrim Cavaliere Scelto
 - Stendardo
 - Arco elfico
 - Lama elfica
 - Scudo
- Guardia della Corte Galadhrim
 - Stendardo

Alleanze:

Granburrone, I Rifugi Oscuri, Le Sale di Thranduil, I Nani Viaggiatori, La Compagnia, Gli Erranti delle Terre Selvagge, Le Aquile delle Montagne Nebbiose, Fangorn, I Maghi, Il Bianco Consiglio.

Gli Elfi di Haldir:

Questa lista rappresenta il contingente di elfi giunti in soccorso di Rohan durante l'assedio del Fosso di Helm,

Eroi del Bene:

- Haldir
 - Mantello elfico
 - Armatura (obbligatoria)
 - Arco elfico
- Haldir, Difensore del Fosso di Helm
 - Mantello elfico
- Galadhrim Invocatempesta
- Galadhrim Capitano
 - Lama elfica
 - Arco elfico
 - Scudo

Guerrieri del Bene:

- Galadhrim Guerriero
 - Stendardo
 - Corno da guerra
 - Arco elfico
 - Lama elfica
 - Scudo
 - Lancia

Regole speciali dell'armata:

- **Gli Archi di Lorien:** i guerrieri in Bande da Guerra scelte da Gli Elfi di Haldir hanno un limite di archi di $\frac{1}{2}$ (arrotondato per eccesso) invece del solito $\frac{1}{3}$.

Alleanze:

I Difensori dell'Ovestfalda, La Schiera di Theoden, La Compagnia, Fangorn.

Le Sale di Thranduil:

Questa lista rappresenta le truppe degli elfi di Bosco Ato nel corso dei secoli.

Eroi del Bene:

- Thranduil, Re di Bosco Ato
- Legolas
 - Cavallo
 - Mantello elfico
- Elfo Silvano Capitano
 - Arco elfico
 - Mantello elfico
 - Pugnali da lancio
 - Lancia degli elfi silvani

Guerrieri del Bene:

- Elfo Silvano Guerriero
 - Stendardo
 - Mantello elfico
 - Arco elfico
 - Pugnali da lancio
 - Lama elfica
 - Lancia degli elfi silvani
- Sentinella di Bosco Ato

Regole speciali dell'armata:

- **Antichi Rancori:** i modelli in Bande da Guerra scelte da Le Sale di Thranduil non possono mai beneficiare dei tiri Resistere! o delle azioni eroiche di eroi scelti da una qualunque lista de Le Fortezze dei Nani.

Alleanze:

I Cavalieri di Eorl, Granburrone, Lothlorien, Erebor, I Nani Viaggiatori, Gli Erranti delle Terre Selvagge, Le Aquile delle Montagne Nebbiose, I Maghi, Il Bianco Consiglio.



LE FORTEZZE DEI NANI



Khazad-dum:

Questa lista rappresenta l'esercito di Khazad-dum nel momento del risveglio del Balrog e della sua caduta.

Eroi del Bene:

- Durin, Re di Khazad-dum
- Mardin
- Floi Manodipetra
- Portatore di Scudo
- Campione del Re
- Nano Capitano
 - Asce da lancio
 - Ascia a due mani
 - Scudo

Guerrieri del Bene:

- Nano Guerriero
 - Guardia del Focolare
 - Stendardo
 - Corno da guerra
 - Arco dei nani
 - Scudo
 - Arma a due mani
- Nano esploratore
 - Arco lungo dei nani
 - Asce da lancio
 - Ascia a due mani
- Guardia di Ferro
- Squadra di Guardie delle Cripte
- Guardia di Khazad
- Balista dei nani
 - Nano capitano ingegnere
 - Costruzione superiore
 - Proiettili infuocati
 - Veterani dell'assedio
 - Nano Guerriero servente aggiuntionale

Regole speciali dell'armata:

- **Erede di Durin:** se includi nel tuo esercito Durin, Re di Khazad-dum, egli deve essere il Generale.

Alleanze:

Il Popolo di Durin, Le Aquile delle Montagne Nebbiose.

Erebor:

Questa lista rappresenta il Regno Sotto la Montagna alla fine della Terza Era.

Eroi del Bene:

- Dain Piediferro, Re di Erebor
- Balin, Figlio di Fundin
- Gimli, Figlio di Gloin
- Campione del Re
- Portatore di scudo
- Nano Capitano
 - Asce da lancio
 - Ascia a due mani
 - Scudo

Guerrieri del Bene:

- Nano Guerriero
 - Stendardo
 - Corno da guerra
 - Arco dei nani
 - Scudo
 - Arma a due mani
- Nano esploratore
 - Arco lungo dei nani
 - Asce da lancio
 - Ascia a due mani
- Guardia di Ferro
- Guardia di Khazad
- Balista dei nani
 - Nano capitano ingegnere
 - Costruzione superiore
 - Proiettili infuocati
 - Veterani dell'assedio
 - Nano Guerriero servente addizionale

Alleanze:

Le Sale di Thranduil, Il Popolo di Durin, I Nani Viaggiatori, Gli Erranti delle Terre Selvagge, Le Aquile delle Montagne Nebbiose.

Il Popolo di Durin:

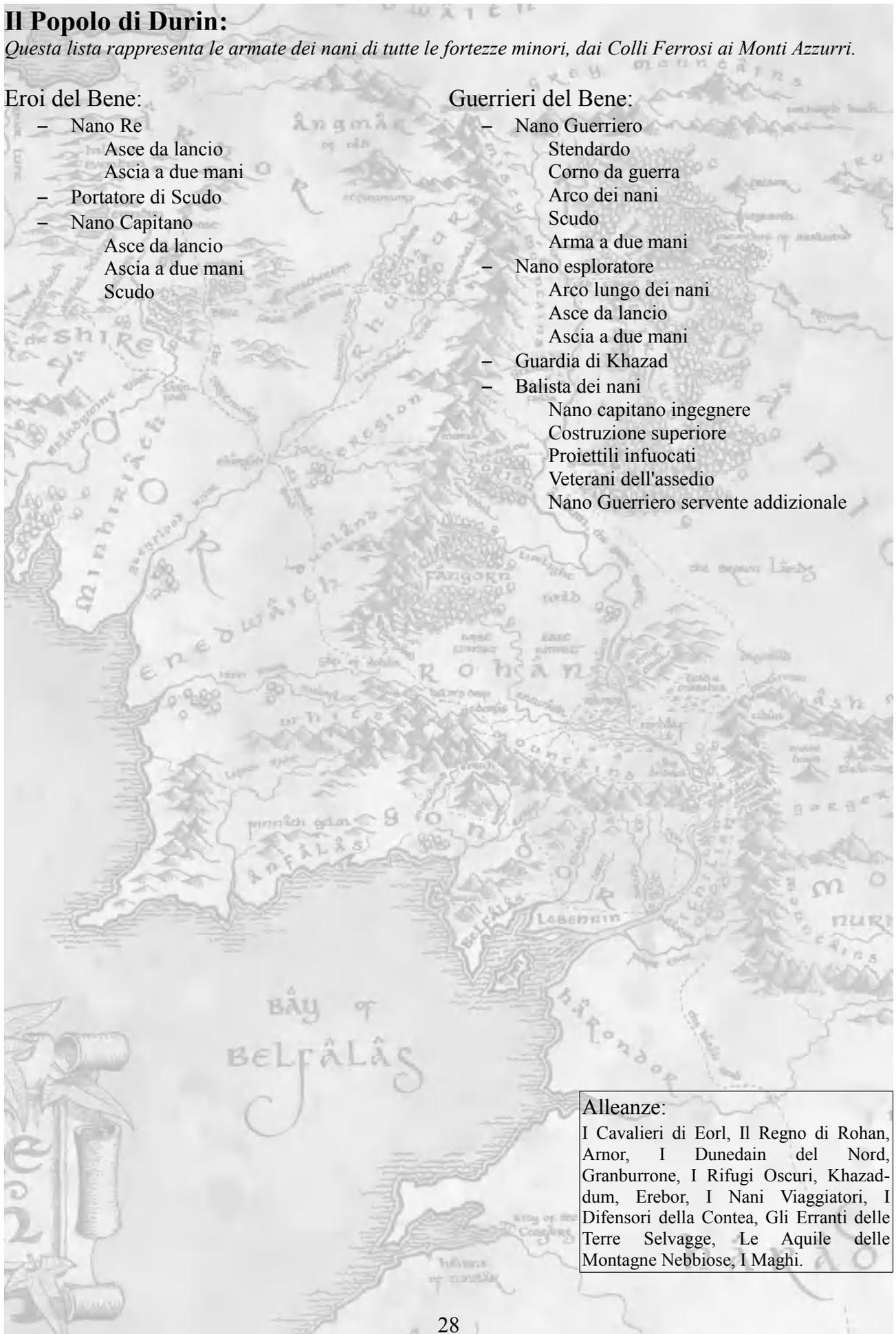
Questa lista rappresenta le armate dei nani di tutte le fortezze minori, dai Colli Ferrosi ai Monti Azzurri.

Eroi del Bene:

- Nano Re
 - Asce da lancio
 - Ascia a due mani
- Portatore di Scudo
- Nano Capitano
 - Asce da lancio
 - Ascia a due mani
 - Scudo

Guerrieri del Bene:

- Nano Guerriero
 - Stendardo
 - Corno da guerra
 - Arco dei nani
 - Scudo
 - Arma a due mani
- Nano esploratore
 - Arco lungo dei nani
 - Asce da lancio
 - Ascia a due mani
- Guardia di Khazad
- Balista dei nani
 - Nano capitano ingegnere
 - Costruzione superiore
 - Proiettili infuocati
 - Veterani dell'assedio
 - Nano Guerriero servente addizionale



Alleanze:

I Cavalieri di Eorl, Il Regno di Rohan, Arnor, I Dunedain del Nord, Granburrone, I Rifugi Oscuri, Khazad-dum, Erebor, I Nani Viaggiatori, I Difensori della Contea, Gli Erranti delle Terre Selvage, Le Aquile delle Montagne Nebbiose, I Maghi.

La Spedizione di Moria:

Questa lista rappresenta la piccola forza guidata da Balin nella disperata impresa di reclamare il regno di Moria.

Eroi del Bene:

- Balin, Figlio di Fundin
- Ascia di Durin
- Portatore di Scudo
- Nano Capitano
- Asce da lancio
- Ascia a due mani
- Scudo

Guerrieri del Bene:

- Nano Guerriero
- Stendardo
- Corno da guerra
- Arco dei nani
- Scudo
- Arma a due mani
- Nano esploratore
- Arco lungo dei nani
- Asce da lancio
- Ascia a due mani
- Guardia di Khazad
- Balista dei nani
- Nano capitano ingegnere
- Costruzione superiore
- Proiettili infuocati
- Veterani dell'assedio
- Nano Guerriero servente addizionale

Regole speciali dell'armata:

- **Odio Ancestrale:** nei membri della spedizione è ancora vivido il ricordo del dolore subito dalla stirpe di Durin per mano dei Goblin di Moria, e sono intenzionati a vendicarsi. Tutti i modelli di questa lista ripetono i risultati pari a 1 quando tentano di ferire un Goblin in mischia.

Alleanze:

Nessuna

I Nani Viaggiatori:

Questa lista rappresenta i nani vagabondi per la Terra di Mezzo, in particolare coloro che viaggiavano al seguito di Murin e Drar.

Eroi del Bene:

- Murin e Drar
- Portatore di Scudo
- Nano Capitano
 - Asce da lancio
 - Ascia a due mani
 - Scudo

Guerrieri del Bene:

- Nano Guerriero
 - ➔ Veterano dei Colli Ferrosi
 - Stendardo
 - Corno da guerra
 - Arco dei nani
 - Scudo
 - Arma a due mani
- Nano esploratore
 - ➔ Veterano dei Colli Ferrosi
 - Arco lungo dei nani
 - Asce da lancio
 - Ascia a due mani
- Guardia di Ferro

Regole speciali dell'armata:

- **Cacciatori delle Terre Selvagge:** i guerrieri in Bande da Guerra scelte da I Nani Viaggiatori hanno un limite di archi di $\frac{1}{2}$ (arrotondato per eccesso) invece del solito $\frac{1}{3}$.

Alleanze:

I Raminghi dell'Ithilien, I Dunedain del Nord, Granburrone, I Rifugi Oscuri, Lothlorien, Erebor, Il Popolo di Durin, Gli Erranti delle Terre Selvagge, Le Aquile delle Montagne Nebbiose, I Maghi.



LA CONTEA



I Liberatori della Contea:

Questa lista rappresenta gli hobbit che risposero alla chiamata dei Capitani per liberare la Contea da Sharkey e dai suoi sgherri.

Eroi del Bene:

- Frodo dalle Nove Dita
Mantello elfico
Pony
- Samwise l'Impavido
Mantello elfico
Pony
- Peregrino, Capitano della Contea
Mantello elfico
Pony
- Meriadoc, Capitano della Contea
Mantello elfico
Pony
- Paladino Tuc
- (E) Lobelia Sackville-Baggins
- (E) Fredegario Bolgeri
- (E) Fattore Maggot

Guerrieri del Bene:

- Hobbit Miliziano
➔ Brandybuck da Battaglia
- Hobbit Arciere
➔ Cacciatore Tuc
Corno da guerra
- Sceriffo

Regole speciali dell'armata:

- **Paura, Fuoco, Nemici:** un Hobbit Arciere equipaggiato con Corno da guerra può guidare una Banda da Guerra come se fosse un eroe; diventa così il Capitano della Banda da Guerra e può scegliere fino a 12 seguaci secondo le normali regole delle Bande da Guerra.

Alleanze:

Nessuna

I Difensori della Contea:

Questa lista rappresenta coloro che difesero la contea contro l'invasione di Golfimbul, e negli altri periodi bui come il Crudele Inverno.

Eroi del Bene:

- Brandobras Tuc, il Ruggituro
- Gandalf il Grigio
 - Carretto di Gandalf
 - Cavallo
- (E) Dunadan
 - Lancia

Guerrieri del Bene:

- Hobbit Miliziano
- Hobbit Arciere
 - Corno da guerra
- Sceriffo

Regole speciali dell'armata:

- **Paura, Fuoco, Nemici.**

Alleanze:

I Dunedain del Nord, Granburrone, Il Popolo di Durin, La Vecchia Foresta.

La Compagnia:

Questa lista rappresenta la Compagnia dell'Anello durante tutti i suoi viaggi, da Casa Baggins fino a Monte Fato.

Eroi del Bene:

- Gandalf il Grigio
 - Cavallo
 - Carretto di Gandalf
- Gandalf il Bianco
 - Ombromanto
 - Mantello elfico
- Aragorn-Grampasso
 - Anduril, Fiamma dell'Ovest
 - Mantello elfico
 - Cavallo
 - Armatura
 - Arco
- Boromir di Gondor
 - Mantello elfico
 - Cavallo
- Legolas
 - Mantello elfico
 - Cavallo
 - Armatura
- Gimli, Figlio di Gloin
 - Mantello elfico
- (E) Frodo
 - Cotta Mithril
 - Pungolo
 - Mantello elfico
- (E) Samwise Gamgee
 - Mantello elfico
- (E) Meriadoc Brandybuck
 - Mantello elfico
- (E) Peregrino Tuc
 - Mantello elfico
- (E) Bill il pony
- (E) Smeagol

Regole speciali dell'armata:

- **Nove compagni:** normalmente una Banda da Guerra può includere un solo eroe e fino a dodici guerrieri. Le Banda da Guerra scelte da La Compagnia invece, non includono guerrieri e possono comprendere fino a nove eroi. Ignora le restrizioni degli Eroi Solitari nella formazione di queste Bande da Guerra.
- **Povero vecchio Bill:** Bill il pony può essere schierato unicamente in una Banda da Guerra che contenga Samwise Gamgee. Inoltre se includi anche Bill la Banda da Guerra può includere in tutto fino a dieci eroi.
- **Cari piccoli Hobbit:** Smeagol può essere schierato unicamente in una Banda da Guerra che oltre a lui contenga soltanto Frodo e/o Samwise Gamgee.
- **Protegete il Portatore dell'Anello:** finché Frodo è in vita, tutti gli altri membri della sua Banda da Guerra de La Compagnia superano automaticamente tutti i test di coraggio causati dalla forza in Rotta.
- **Campioni dei Popoli Liberi:** se scegli il tuo Generale da una lista con questa regola, puoi nominare un altro contingente che fungerà da Contingente Principale.

Alleanze:

I Difensori dell'Ovestfalda, La Schiera di Theoden, I Raminghi dell'Ithilien, La Torre di Ecthelion, I Feudi di Gondor, I Morti di Duncolle, La Grigia Compagnia, Granburrone, Lothlorien, Gli Elfi di Haldir, Gli Uomini della Foresta Druadana, Le Aquile delle Montagne Nebbiose, Fangorn, La Vecchia Foresta.



I CAMPIONI DEL BENE



Gli Uomini della Foresta Druadana:

Questa lista rappresenta gli uomini di Druadan che aiutarono i Rohirrim durante la Guerra dell'Anello.

Eroi del Bene:

- Ghan-buri-ghan

Guerrieri del Bene:

- Guerriero Wose

Regole speciali dell'armata:

- **Uomini Selvaggi sono liberi:** i modelli in Bande da Guerra scelte da Gli Uomini della Foresta Druadana non possono mai beneficiare dei tiri Resistere! o delle azioni eroiche di eroi scelti da una qualunque altra lista.
- **Non combattiamo, cacciamo soltanto:** negli scenari in cui puoi tirare per l'arrivo di un contingente aggiuntivo (come quelli che utilizzano la regola Rinforzi), tutte le bande da guerra de Gli Uomini della Foresta Druadana beneficiano di un +1 a questi tiri di dado.
- **Io sono grande capo Ghan-buri-ghan:** un contingente scelto da Gli Uomini della Foresta Druadana è formato da una sola Banda da Guerra, guidata da Ghan-buri-ghan. In questa Banda da Guerra puoi includere un numero di seguaci pari a 12 più altri 6 per ogni altra Banda da Guerra inclusa nei contingenti alleati.

Alleanze:

La Schiera di Theoden, Il Regno di Gondor, I Raminghi dell'Ithilien, La Torre di Ecthelion, La Compagnia, I Maghi.

Gli Erranti delle Terre Selvagge:

Questa lista rappresenta tutti i viaggiatori solitari che percorrono la Terra di Mezzo in lungo e in largo.

NOTA: Gli Erranti delle Terre Selvagge è in realtà un insieme di liste con modelli ed alleanze diverse. Queste diverse sottoliste non possono mai allearsi tra loro: quando decidi di schierare un contingente de Gli Erranti delle Terre Selvagge scegli una delle sottoliste, essa sarà l'unica che potrai includere nella tua forza.

Regole speciali dell'armata:

- **Viaggiatori:** negli scenari in cui puoi tirare per l'arrivo di un contingente aggiuntivo (come quelli che utilizzano la regola Rinforzi), tutte le bande da guerra da qualsiasi sottolista de Gli Erranti delle Terre Selvagge beneficiano di un +1 a questi tiri di dado.
- **Campioni dei Popoli Liberi.**

Gli Esuli di Granburrone:

Eroi del Bene:

- Gildor Inglorion

Guerrieri del Bene:

- Elfo Silvano Guerriero
- ➔ Noldor Esule (obbligatorio)
- Mantello Elfico
- Arco Elfico
- Lama Elfica

Alleanze:

I Dunedain del Nord, Granburrone, I Rifugi Oscuri, Il Popolo di Durin, La Compagnia, La Vecchia Foresta, I Maghi.

Andata e Ritorno:

Eroi del Bene:

- (E) Bilbo Baggins

Alleanze:

I Dunedain del Nord, Granburrone, Le Sale di Thranduil, Erebor, Il Popolo di Durin, I Nani Viaggiatori, Le Aquile delle Montagne Nebbiose, I Maghi.

La Caccia a Gollum:

Eroi del Bene:

- Aragorn-Grampasso
Cavallo
Arco
- (E) Smeagol

Regole speciali dell'armata:

- **“Temo che non mi amerà mai”**: Smeagol è ostile ad Aragorn, e cercherà di sfuggire al suo controllo alla prima occasione. Dopo che Aragorn-Grampasso ha subito la prima ferita, Smeagol dovrà effettuare il test di coraggio ogni turno come se la forza fosse in Rotta.
- **Prigioniero**: normalmente una Banda da Guerra può includere un solo eroe e fino a dodici guerrieri. La Banda da Guerra scelta da La Caccia a Gollum deve contenere Aragorn-Grampasso e può contenere anche Smeagol come seguace. Smeagol non può essere schierato singolarmente.

Alleanze:

I Dunedain del Nord, Granburrone, Lothlorien, Le Sale di Thranduil, I Nani Viaggiatori, I Maghi.

Le Gesta di Thorongil:

Eroi del Bene:

- Aragorn-Grampasso
Cavallo
Armatura
Arco

Regole speciali dell'armata:

- **Thorongil**: Aragorn-Grampasso schierato da questa lista non può mai allearsi ad un contingente de I Dunedain del Nord che includa Arathorn, né ad un contingente de La Torre di Ecthelion che includa Boromir, Capitano della Torre Bianca o Faramir, Capitano di Gondor.
- **Campione dei Popoli Liberi**.

Alleanze:

Il Regno di Rohan, La Torre di Ecthelion, I Dunedain del Nord, Granburrone, Lothlorien, I Nani Viaggiatori, I Maghi.

Le Aquile delle Montagne Nebbiose:

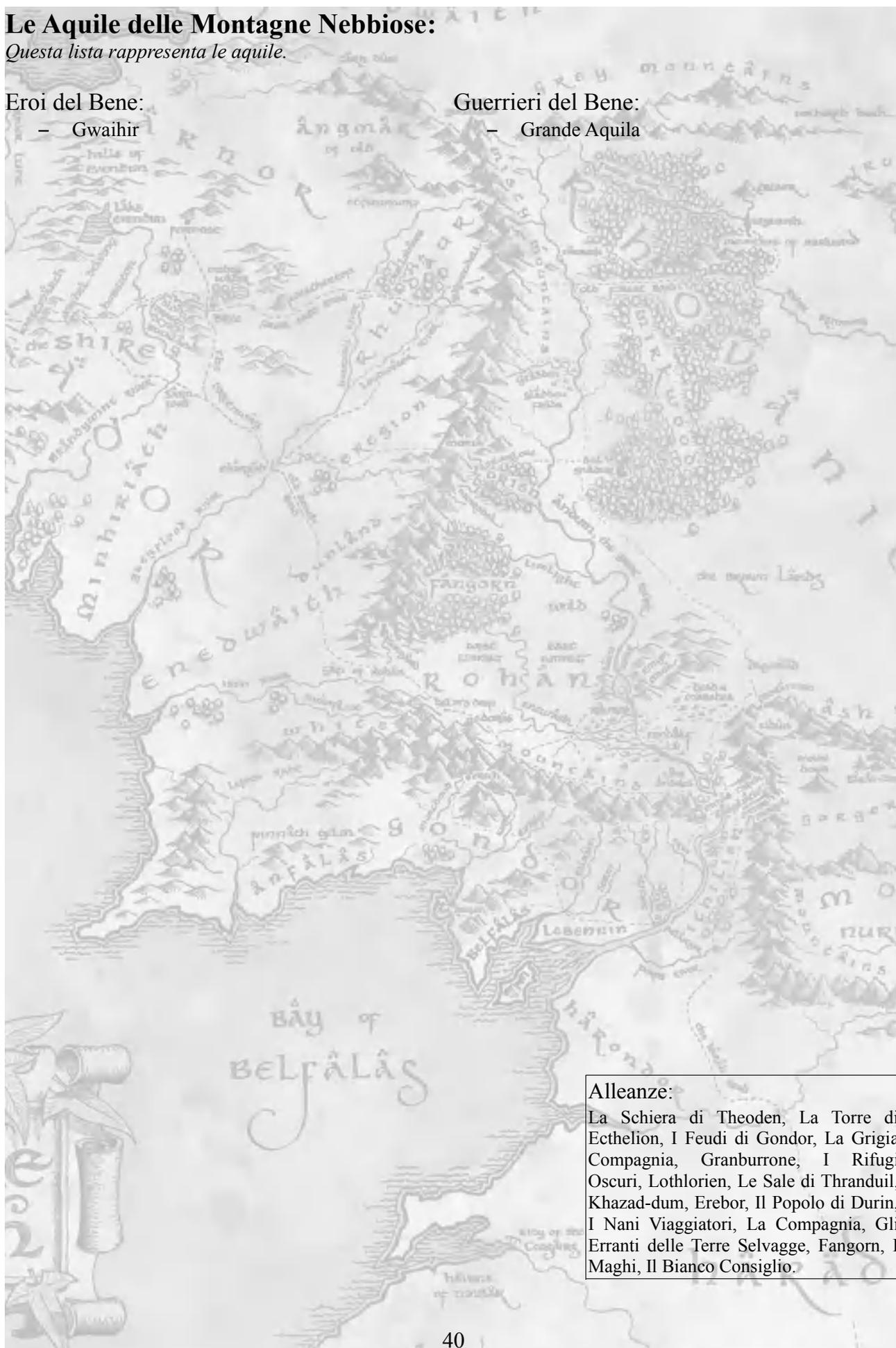
Questa lista rappresenta le aquile.

Eroi del Bene:

- Gwaihir

Guerrieri del Bene:

- Grande Aquila



Alleanze:

La Schiera di Theoden, La Torre di Ecthelion, I Feudi di Gondor, La Grigia Compagnia, Granburrone, I Rifugi Oscuri, Lothlorien, Le Sale di Thranduil, Khazad-dum, Erebor, Il Popolo di Durin, I Nani Viaggiatori, La Compagnia, Gli Erranti delle Terre Selvagge, Fangorn, I Maghi, Il Bianco Consiglio.

Fangorn:

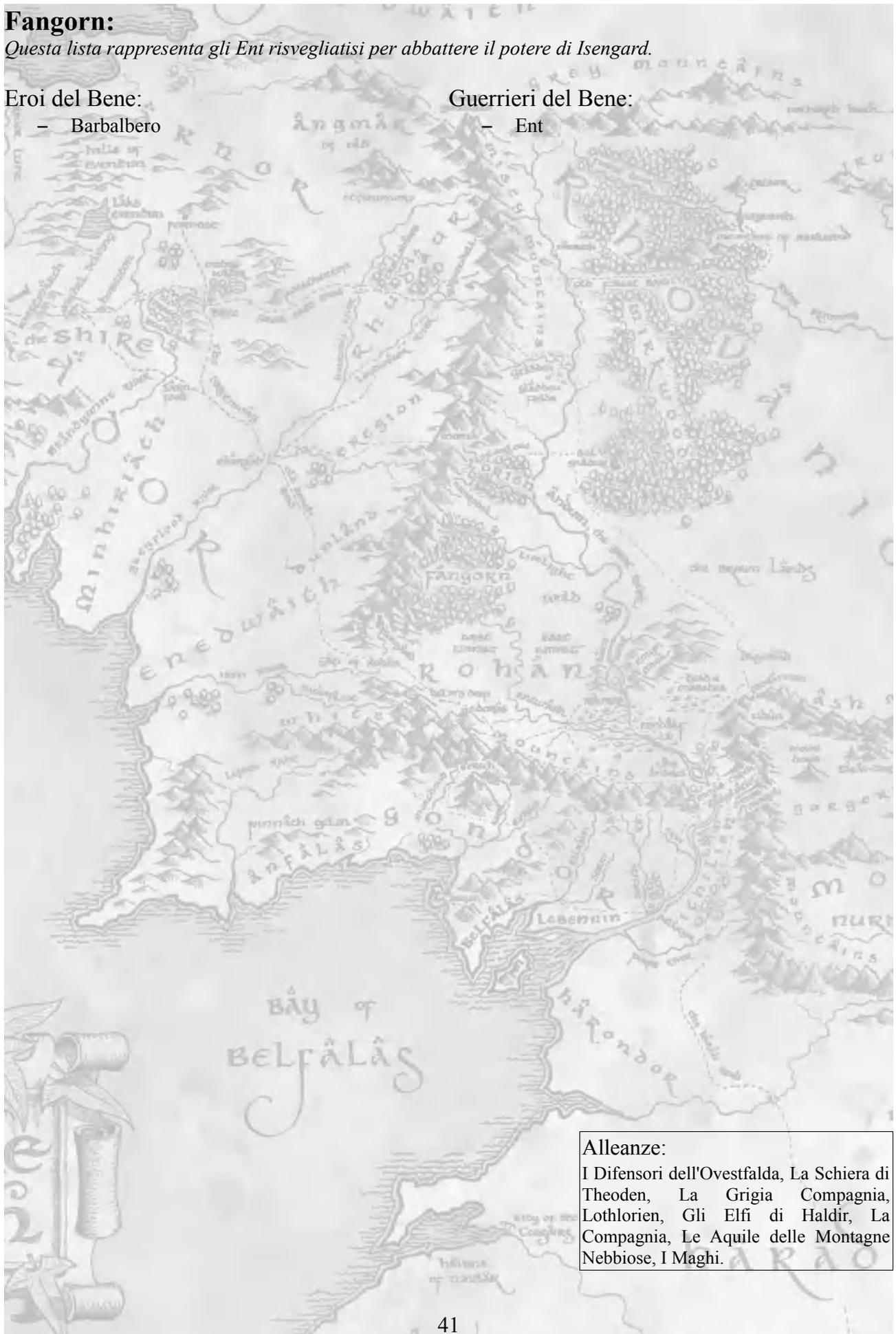
Questa lista rappresenta gli Ent risvegliatisi per abbattere il potere di Isengard.

Eroi del Bene:

- Barbalbero

Guerrieri del Bene:

- Ent



Alleanze:

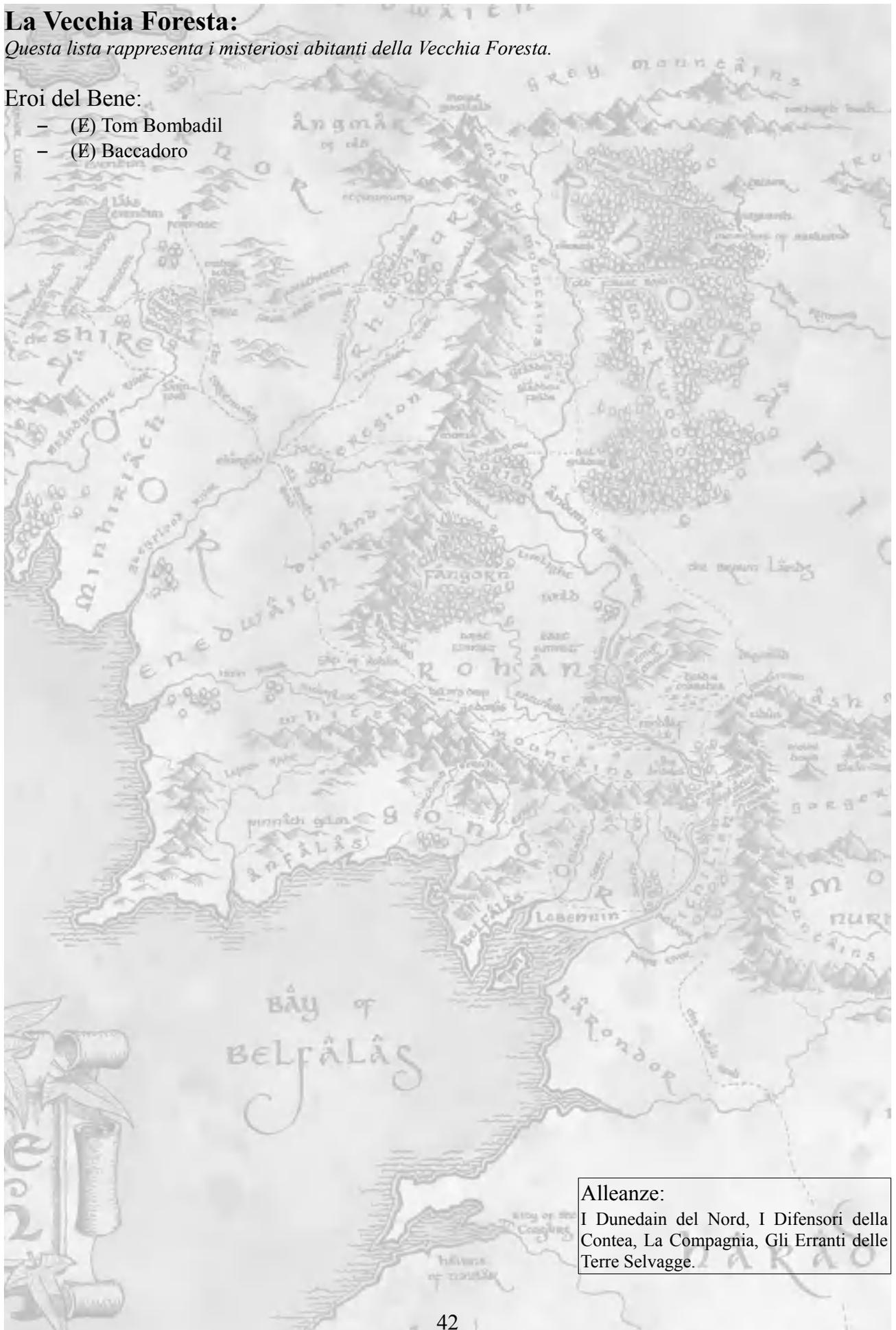
I Difensori dell'Ovestfald, La Schiera di Theoden, La Grigia Compagnia, Lothlorien, Gli Elfi di Haldir, La Compagnia, Le Aquile delle Montagne Nebbiose, I Maghi.

La Vecchia Foresta:

Questa lista rappresenta i misteriosi abitanti della Vecchia Foresta.

Eroi del Bene:

- (E) Tom Bombadil
- (E) Baccadoro



Alleanze:

I Dunedain del Nord, I Difensori della Contea, La Compagnia, Gli Erranti delle Terre Selvagge.

I Maghi:

Questa lista rappresenta l'Ordine degli Stregoni nella Terza Era, prima che Saruman cedesse alle lusinghe del Nemico.

Eroi del Bene:

- Saruman il Bianco
Cavallo
- Radagast il Bruno
Cavallo
- Gandalf il Grigio
Cavallo

Regole speciali dell'armata:

- **Capo dell'Ordine:** se includi nel tuo esercito Saruman il Bianco egli deve essere il Generale.
- **Campioni dei Popoli Liberi.**

Alleanze:

Il Regno di Rohan, Il Regno di Gondor, I Raminghi dell'Ithilien, I Dunedain del Nord, Granburrone, I Rifugi Oscuri, Lothlorien, Le Sale di Thranduil, Erebor, Il Popolo di Durin, I Nani Viaggiatori, Gli Uomini della Foresta Druadana, Gli Erranti delle Terre Selvagge, Le Aquile delle Montagne Nebbiose, Fangorn, Il Bianco Consiglio.

Il Bianco Consiglio:

Questa lista rappresenta il Consiglio dei Saggi riunitosi per contrastare il Male risvegliatosi a Dol Guldur.

Eroi del Bene:

- Saruman il Bianco
- Galadriel
- Radagast il Bruno
- Gandalf il Grigio
- Celeborn
- Cirdan
- Glorfindel, Signore dell'Occidente
- (E) Erebor
- Elrond, Signore di Granburrone
- Thranduil, Re di Bosco Atrato

Regole speciali dell'armata:

- **Il Consiglio dei Saggi:** normalmente una Banda da Guerra può includere un solo eroe e fino a dodici guerrieri. Le Banda da Guerra scelte da Il Bianco Consiglio invece, non includono guerrieri e possono comprendere fino a dieci eroi. Ignora le restrizioni degli Eroi Solitari nella formazione di queste Bande da Guerra.
- **Uniti nello scopo:** un membro di una Banda da Guerra de Il Bianco Consiglio aggiunge un bonus di +1 ai tiri di dadi quando tenta di resistere ad un potere magico, finché un altro membro della stessa Banda da Guerra di trova entro 6”.
- **Guide nell'oscurità:** fintantoché almeno due membri del Bianco Consiglio sono in vita sul tavolo, una volta per turno uno di essi può dichiarare un'azione eroica gratuitamente, senza spendere punti possanza.
- **Campioni dei Popoli Liberi.**

Alleanze:

Granburrone, Lothlorien, Le Sale di Thranduil, Khazad-dum, Le Aquile delle Montagne Nebbiose, I Maghi.





I REAMI DELL'EST



Gli Esterling di Rhun:

Questa lista rappresenta le truppe dei regni esterling di Rhun.

Eroi del Male:

- Khamul l'Esterling
Cavallo bardato
- Amdur, Signore delle Lame
Cavallo bardato
- (E) Esterling Cavaliere Dragone
Cavallo bardato
- Esterling Sacerdote Guerriero
Cavallo bardato
- Capitano Esterling
Cavallo bardato
Arco
Alabarda esterling
Scudo

Guerrieri del Male:

- Guerriero Esterling
→ Dragone Nero
Stendardo
Arco
Picca
Scudo
- Catafratto Esterling
→ Dragone Nero
Tamburino
Stendardo

Regole speciali dell'armata:

- **Le Freccie dell'Est:** i guerrieri in bande da guerra scelte da una lista con questa regola speciale hanno un limite di archi di $1/2$ (arrotondato per eccesso) invece del solito $1/3$.

Alleanze:

I Variag del Khand, L'Orda del serpente, I Monti Grigi, La Fortezza del Negromante, Le Rovine di Dol Guldur, Minas Morgul, I Segugi di Grishnak, Il Nero Cancelli, Gorgoroth, Le Ceneri di Mordor, Barad-dur, I Nazgul.

I Variag del Khand:

Questa lista rappresenta le forze dei regni del Khand.

Eroi del Male:

- Re del Khand
 - Cavallo
 - Carro
 - Arco
- Capitano del Khand
 - Arco
 - Cavallo
 - Carro

Guerrieri del Male:

- Guerriero del Khand
 - Arco
- Cavaliere del Khand
 - Arco
- Auriga del Khand
 - Arco

Regole speciali dell'armata:

- **Le Frece dell'Est.**

Alleanze:

Gli Esterling di Rhun, Le Tribù di Harad, L'Estremo Harad, L'Armata d'Oro di Abrakhan, L'Orda del Serpente, Le Rovine di Dol Guldur, Minas Morgul, Il Nero Cancellò, Gorgoroth, Le Ceneri di Mordor, Barad-dur, I Nazgul.



I SUDRONI



Le Tribù di Harad:

Questa lista rappresenta le tribù di Harad durante tutta la Terza Era, dalla dominazione di Gondor ai tempi della Guerra dell'Anello.

Eroi del Male:

- Haradrim Re
 - Cavallo
 - Arco
 - Lancia da guerra
 - Lancia
- Haradrim Capo
 - Cavallo
 - Arco
 - Lancia da guerra
 - Lancia
- Hasharin
- Haradrim Sorvegliante

Guerrieri del Male:

- Haradrim Guerriero
 - ➔ Guerriero di Karna
 - ➔ Guerriero di Abrakhan
 - Stendardo
 - Corno da Guerra
 - Arco
 - Lancia
- Haradrim Predone
 - ➔ Predone di Abrakhan
 - Stendardo
 - Arco
 - Lancia da guerra
- Guardiano di Karna
 - Arco

Regole speciali dell'armata:

- **Gli Archi dei Sudroni:** i guerrieri in bande da guerra scelte da una lista con questa regola speciale hanno un limite di archi di $1/2$ (arrotondato per eccesso) invece del solito $1/3$.

Alleanze:

I Variag del Khand, Umbar, Le Flotte Corsare, L'Estremo Harad, L'Armata d'Oro di Abrakhan, Le Ceneri di Mordor, I Nazgul.

Umbar:

Questa lista rappresenta la guarnigione della Città dei Corsari alla fine della Terza Era, quando ormai i Signori di Umbar sono caduti irrimediabilmente sotto l'influenza di Sauron.

Eroi del Male:

- Il Cavaliere di Umbar
 - Cavallo
 - Cavallo bardato
- Il Traditore
 - Cavallo
 - Cavallo bardato
- Dalamyr, Ammiraglio di Umbar
- Hasharin
- Corsaro Capitano
 - Scudo
 - Arco
 - Balestra
 - Arma a due mani
- Haradrim capo
 - Cavallo
 - Arco
 - Lancia da guerra
 - Lancia

Guerrieri del Male:

- Numenoreano Nero
 - Castellano di Umbar
 - Cavaliere Lamavvelenata
 - Stendardo
 - Corno da guerra
- Haradrim guerriero
 - Stendardo
 - Corno da guerra
 - Arco
 - Lancia
- Corsaro di Umbar
 - Arco
 - Scudo
 - Picca da abordaggio (lancia)

Regole speciali dell'armata:

- **I Nove:** puoi schierare al massimo nove nazgul scelti da qualsiasi lista.

Alleanze:

Le Tribù di Harad, Le Flotte Corsare, L'Estremo Harad, L'Orda del Serpente, I Nazgul.

Le Flotte Corsare:

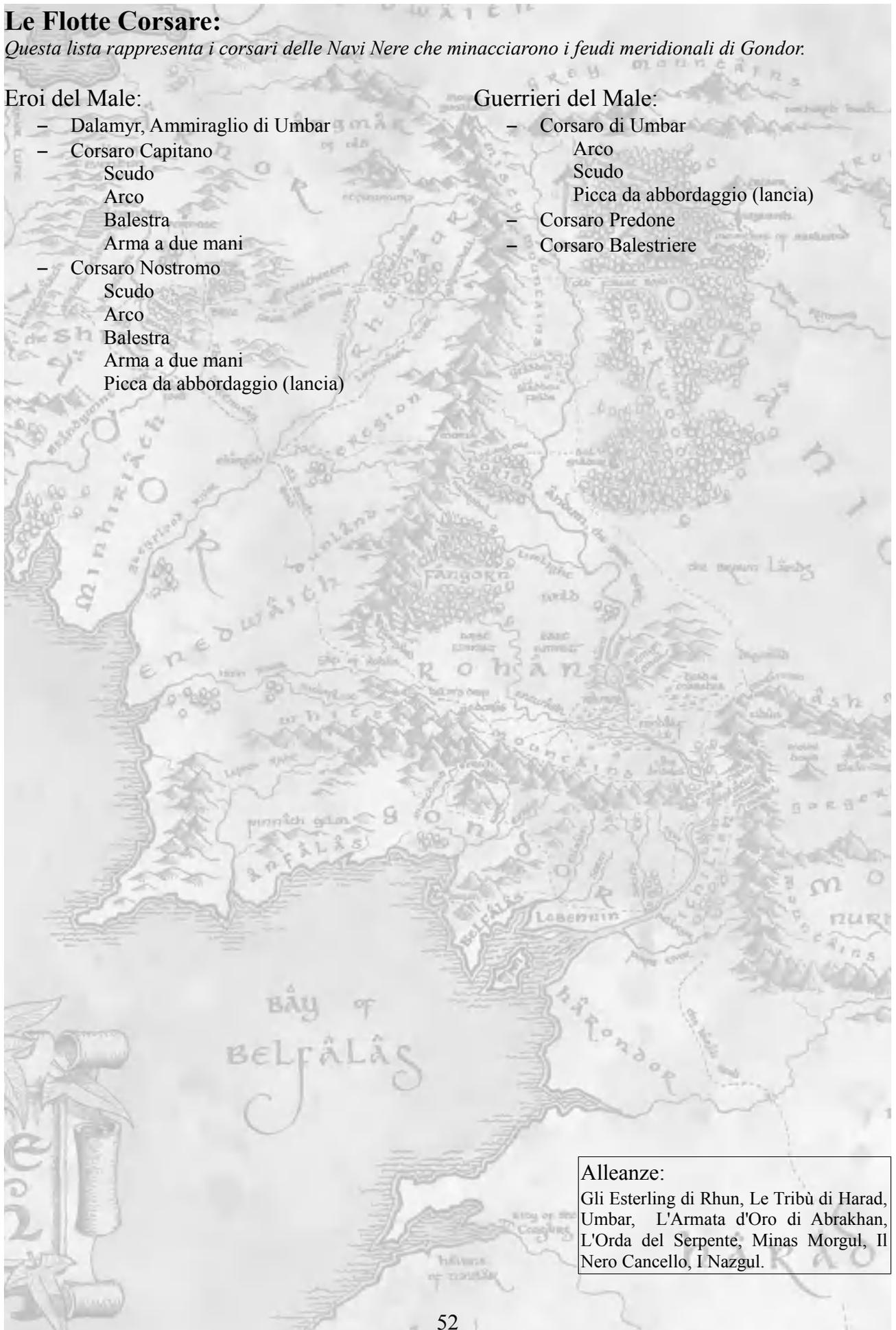
Questa lista rappresenta i corsari delle Navi Nere che minacciarono i feudi meridionali di Gondor.

Eroi del Male:

- Dalamyr, Ammiraglio di Umbar
- Corsaro Capitano
 - Scudo
 - Arco
 - Balestra
 - Arma a due mani
- Corsaro Nostromo
 - Scudo
 - Arco
 - Balestra
 - Arma a due mani
 - Picca da abbordaggio (lancia)

Guerrieri del Male:

- Corsaro di Umbar
 - Arco
 - Scudo
 - Picca da abbordaggio (lancia)
- Corsaro Predone
- Corsaro Balestriere



Alleanze:

Gli Esterling di Rhun, Le Tribù di Harad, Umbar, L'Armata d'Oro di Abrakhan, L'Orda del Serpente, Minas Morgul, Il Nero Cancellò, I Nazgul.

L'Estremo Harad:

Questa lista rappresenta i misteriosi Mahud dell'Estremo Harad, un popolo primitivo le cui truppe sono rimaste invariate nel passare dei secoli.

Eroi del Male:

- Mahud Re
 - Cammello da guerra
 - Lancia da guerra
 - Cerbottana venefica
 - Scudo
- Mahud Capotribù
 - Cammello da guerra
 - Lancia da guerra
 - Cerbottana venefica
 - Scudo
- Mumak da Guerra dell'Harad
 - Soggiogatore Mahud
 - Pelle grinzosa
 - Funi
 - Pessimo carattere
 - Rocce
 - Sigilli di sfida
 - Armi sulle zanne

Guerrieri del Male:

- Mahud Guerriero
 - Stendardo
 - Cerbottana Venefica
 - Lancia
- Mahud Predone
 - Stendardo
 - Cerbottana Venefica
 - Lancia
- Mezzo Troll del Lontano Harad
 - Arma a due mani

Alleanze:

I Variag del Khand, Le Tribù di Harad, Umbar, L'Armata d'Oro di Abrakhan, L'Orda del Serpente.

L'Armata d'Oro di Abrakhan:

Questa lista rappresenta l'esercito riunito da Jilaad durante la ribellione contro i tiranni di Gondor. Può essere usata anche per rappresentare le truppe della Città dei Mercanti che marciarono verso il Pelennor durante la Guerra dell'Anello.

Eroi del Male:

- Re d'Oro di Abrakhan
- Haradrim Capo
 - Cavallo
 - Arco
 - Lancia da guerra
 - Lancia
- Haradrim Sorvegliante

Guerrieri del Male:

- Haradrim Guerriero
 - ➔ Guerriero di Abrakhan
 - Stendardo
 - Corno da Guerra
 - Arco
 - Lancia
- Haradrim Predone
 - ➔ Predone di Abrakhan
 - Stendardo
 - Arco
 - Lancia da guerra
- Guardia Mercenaria di Abrakhan
- Mahud Guerriero
 - Stendardo
 - Cerbottana
 - Lancia
- Guerriero del Khand
 - Arco

Regole speciali dell'armata:

- **Gli Archi dei Sudroni.**

Alleanze:

Gli Esterling di Rhun, I Variag del Khand, Le Tribù di Harad, Le Flotte Corsare, L'Estremo Harad, L'Orda del Serpente, Minas Morgul, Il Nero Cancelli, Le Ceneri di Mordor, I Nazgul.

L'Orda del Serpente:

Questa lista rappresenta la Grande Armata di Harad guidata da Suladan durante la Guerra dell'Anello, fino alla disfatta dei Campi di Pelennor.

Eroi del Male:

- Suladan, il Lord Serpente
 - Cavallo
 - Arco
- Hasharin
- Haradrim Capo
 - Cavallo
 - Arco
 - Lancia da guerra
 - Lancia
- Haradrim Sorvegliante
- Mumak da guerra dell'Harad
 - Soggiogatore Mahud
 - Pelle grinzosa
 - Funi
 - Pessimo carattere
 - Rocce
 - Sigilli di sfida
 - Armi sulle zanne

Guerrieri del Male:

- Haradrim Guerriero
 - ➔ Guerriero di Karna
 - Stendardo
 - Corno da Guerra
 - Arco
 - Lancia
- Haradrim Predone
 - Stendardo
 - Arco
 - Lancia da guerra
- Guardiano di Karna
 - Arco
- Guardia del Serpente
- Cavaliere del Serpente
- Corsaro di Umbar
 - Picca da abbordaggio (lancia)
 - Arco
 - Scudo

Regole speciali dell'armata:

- **Gli Archi dei Sudroni.**

Alleanze:

Gli Esterling di Rhun, Umbar, Le Flotte Corsare, L'Estremo Harad, L'Armata d'Oro di Abrakhan, Minas Morgul, Il Nero Cancelli, I Nazgul.



ISENGARD



I Cacciatori di Lurtz:

Questa lista rappresenta la prima schiera di Uruk-hai, sguinzagliati da Saruman per dare la caccia all'Anello Dominante.

Eroi del Male:

- Lurtz
 - Ugluk
 - Mauhur
 - Capitano Uruk-hai
- Scudo
Arma a due mani
Arco degli orchi

Guerrieri del Male:

- Uruk-hai Esploratore
 - ➔ Predone di Mauhur
- Arco
Scudo

Regole speciali dell'armata:

- **“Trafitto da molte frecce”**: i guerrieri in bande da guerra scelte da I Cacciatori di Lurtz hanno un limite di archi di 1/2 (arrotondato per eccesso) invece del solito 1/3.
- **Servitori della Bianca Mano**: i guerrieri in Bande da Guerra scelte da una lista con questa regola speciale possono usufruire dei tiri Resistere! e delle Azioni Eroiche solo di eroi scelti da liste con questa regola speciale.

Alleanze:

I Predoni di Isengard, Moria, I Segugi di Grishnak.

I Predoni di Isengard:

Questa lista rappresenta le prime forze che minacciarono Rohan durante la Guerra dell'Anello, per lo più saccheggiando i villaggi e attaccando le colonne di rifugiati. Rappresenta inoltre l'avanguardia ai Guadi dell'Isen.

Eroi del Male:

- Vrasku
- Sharku
- Scudo
- Capitano Uruk-hai
- Scudo
- Arma a due mani
- Arco degli orchi
- Capitano Orco
- Warg (obbligatorio)
- Scudo
- Arco degli orchi

Guerrieri del Male:

- Uruk-hai Esploratore
- ➔ Predone di Mauhur
- Arco
- Scudo
- Cavalcawarg
- Scudo
- Arco degli orchi
- Giavellotti
- Uruk-hai selvaggio
- Uomo selvaggio del Dunland
- Arma a due mani

Regole speciali dell'armata:

- **Servitori della Bianca Mano.**

Alleanze:

I Cacciatori di Lurtz, Il Dunland, La Legione della Bianca Mano, Moria, Gli Abitatori del Profondo, I Cavalieri Neri.

Il Dunland:

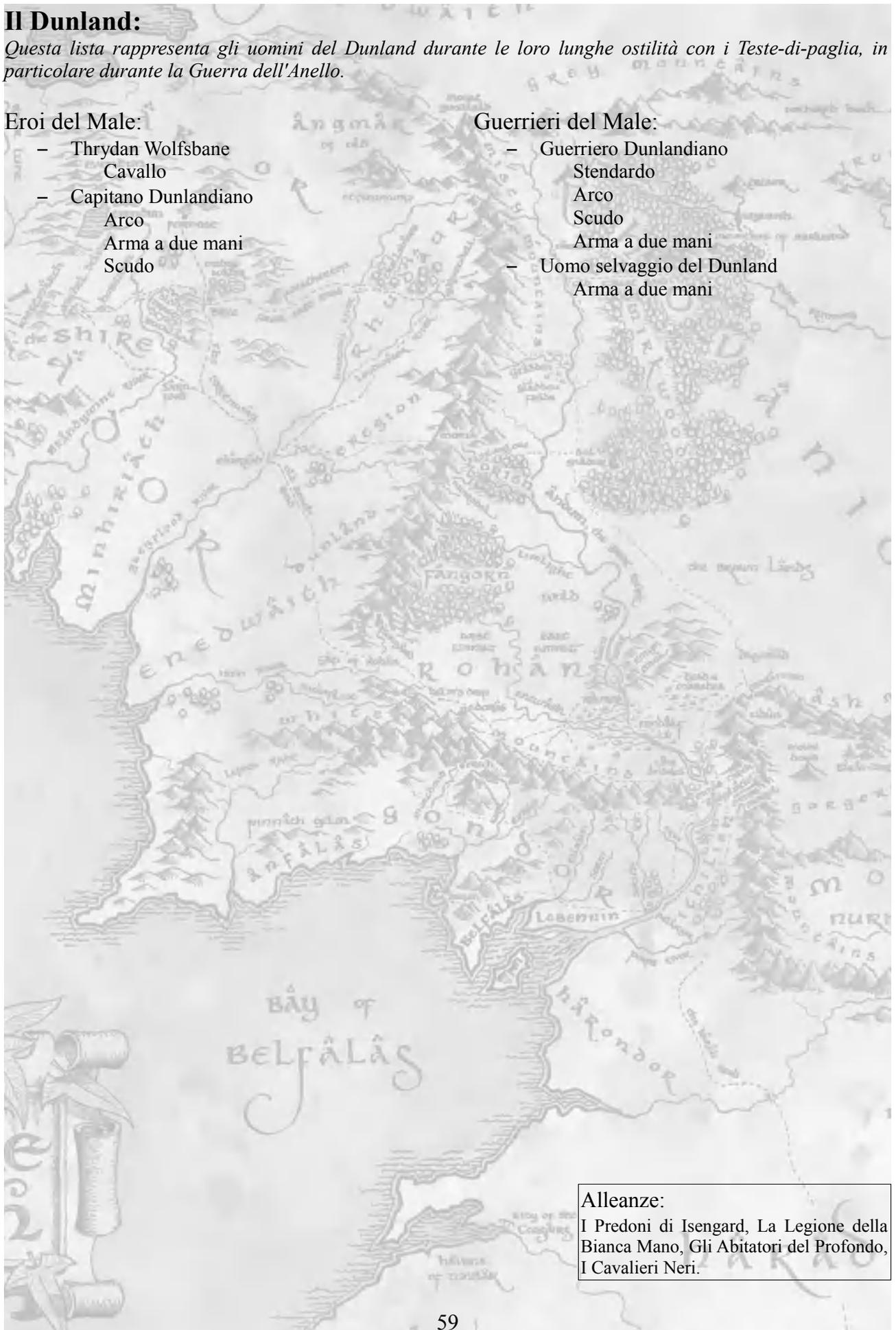
Questa lista rappresenta gli uomini del Dunland durante le loro lunghe ostilità con i Teste-di-paglia, in particolare durante la Guerra dell'Anello.

Eroi del Male:

- Thrydan Wolfsbane
Cavallo
- Capitano Dunlandiano
Arco
Arma a due mani
Scudo

Guerrieri del Male:

- Guerriero Dunlandiano
Stendardo
Arco
Scudo
Arma a due mani
- Uomo selvaggio del Dunland
Arma a due mani



Alleanze:

I Predoni di Isengard, La Legione della Bianca Mano, Gli Abitatori del Profondo, I Cavalieri Neri.

La Legione della Bianca Mano:

Questa lista rappresenta l'esercito completo di Isengard scatenato contro Rohan e che si infranse contro il Fosso di Helm.

Eroi del Male:

- Saruman
Cavallo
- Grima
Cavallo
- Vrasku
- Capitano Uruk-hai
Scudo
Armatura Pesante
Balestra
- Sciamano Uruk-hai
- Uruk-hai Tamburino
- Orco Capitano
Scudo
Arco degli orchi
Arma a due mani

Guerrieri del Male:

- Uruk-hai guerriero
Stendardo
Scudo
Picca
Balestra
- Uruk-hai Esploratore
Arco
Scudo
- Uruk-hai Berserker
- Orco Guerriero
Stendardo
Scudo
Arco degli orchi
Arma a due mani
- Troll di Isengard
Lancia
- Squadra di Demolizione Uruk-hai
Tizzoni ardenti
- Balista d'assedio Uruk-hai
Capitano Ingegnere Uruk-hai
Servente Uruk-hai
Costruzione Superiore
Proiettili Infuocati

Regole speciali dell'armata:

- **Saruman il Saggio:** se includi nel tuo esercito Saruman egli deve essere il Generale.
- **Servitori della Bianca Mano.**

Alleanze:

I Predoni di Isengard, Il Dunland.

La Marmaglia di Sharkey:

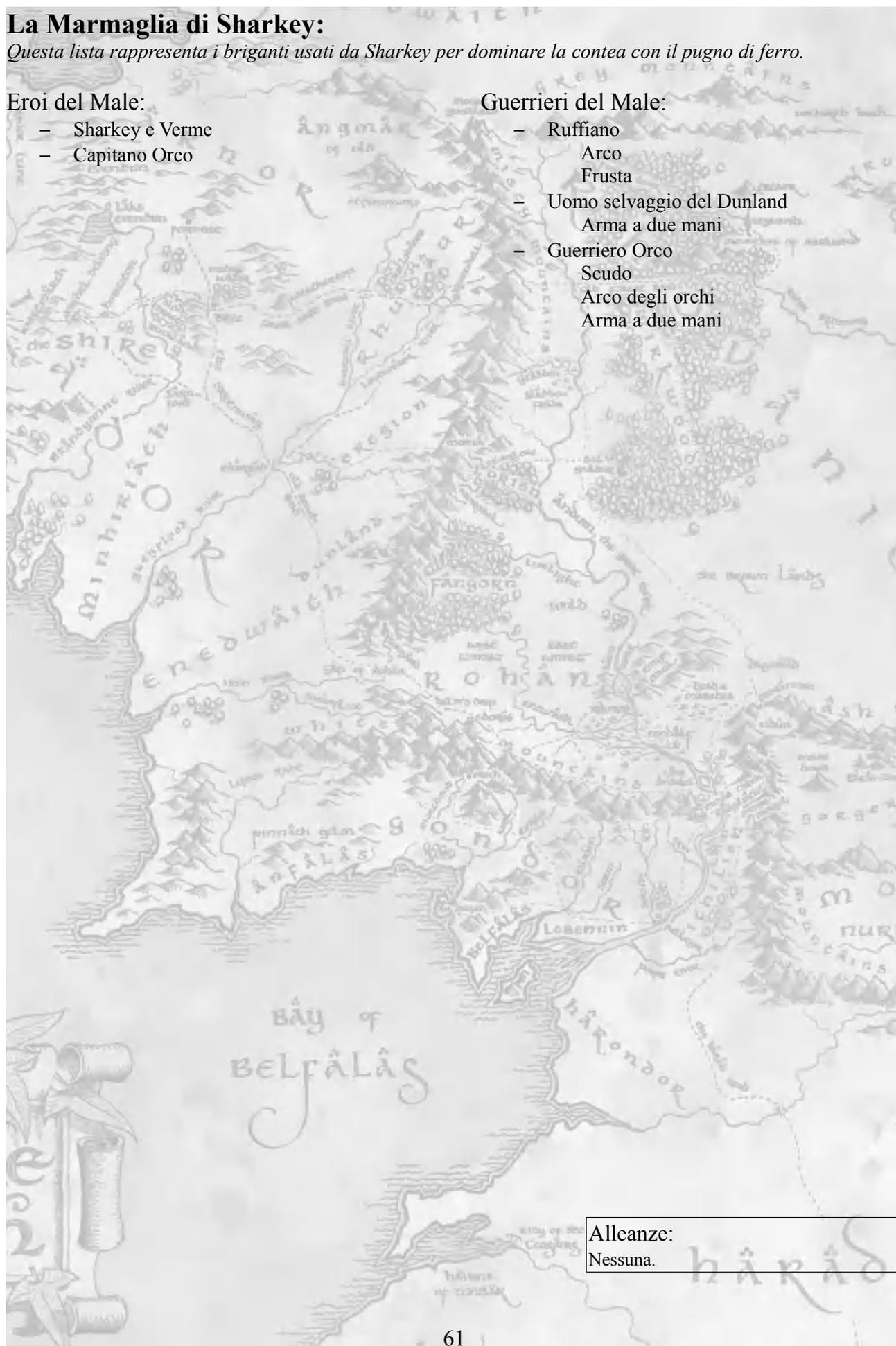
Questa lista rappresenta i briganti usati da Sharkey per dominare la contea con il pugno di ferro.

Eroi del Male:

- Sharkey e Verme
- Capitano Orco

Guerrieri del Male:

- Ruffiano
 - Arco
 - Frusta
- Uomo selvaggio del Dunland
 - Arma a due mani
- Guerriero Orco
 - Scudo
 - Arco degli orchi
 - Arma a due mani



Alleanze:
Nessuna.



LE MONTAGNE NEBBIOSE



Moria:

Questa lista rappresenta il regno goblin di Moria, sotto Durbuz al tempo della Spedizione di Balin e in seguito fino al passaggio della Compagnia.

Eroi del Male:

- Durbuz, Re dei Goblin di Moria
- Grobolg, Re degli Abissi
- Il Balrog di Moria
- Goblin di Moria Sciamano
- Goblin di Moria Capitano
 - Scudo
 - Arco degli orchi
- (E) L'Osservatore
- (E) Drago di Caverna

Guerrieri del Male:

- Goblin di Moria
 - Arco degli Orchi
 - Scudo
 - Lancia
- Tamburo dei Goblin di Moria
- Goblin di Moria Predatore
 - Arco degli Orchi
 - Scudo
 - Arma a due mani
- Sciame di Pipistrelli
- Troll di Caverna
 - Catena
 - Lancia
- Abitatore dell'Oscurità

Regole speciali dell'armata:

- **Il Flagello di Durin:** se includi nel tuo esercito Il Balrog di Moria esso deve essere il Generale, e non puoi includere nessun Contingente Alleato.

Alleanze:

I Cacciatori di Lurtz, I Predoni di Isengard, Le Bestie delle Montagne, I Monti Grigi, Gli Abitatori del Profondo, I Predoni degli Erenbrulli, Le Rovine di Dol Guldur, I Segugi di Grishnak, I Nazgul, I Cavalieri Neri.

Le Bestie delle Montagne:

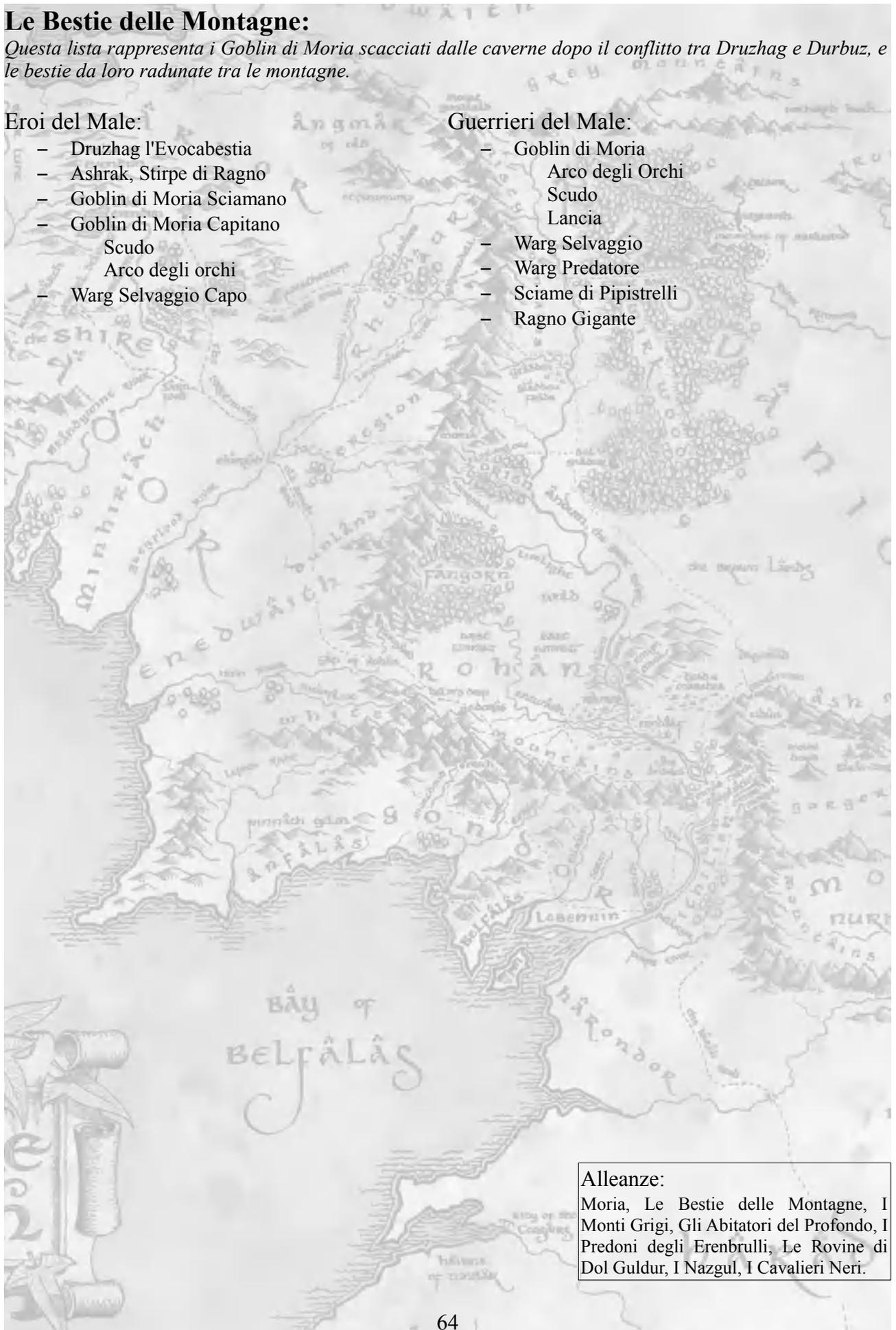
Questa lista rappresenta i Goblin di Moria scacciati dalle caverne dopo il conflitto tra Druzhag e Durbuz, e le bestie da loro radunate tra le montagne.

Eroi del Male:

- Druzhag l'Evocabestia
- Ashrak, Stirpe di Ragno
- Goblin di Moria Sciamano
- Goblin di Moria Capitano
- Scudo
- Arco degli orchi
- Warg Selvaggio Capo

Guerrieri del Male:

- Goblin di Moria
- Arco degli Orchi
- Scudo
- Lancia
- Warg Selvaggio
- Warg Predatore
- Sciame di Pipistrelli
- Ragno Gigante



Alleanze:

Moria, Le Bestie delle Montagne, I Monti Grigi, Gli Abitatori del Profondo, I Predoni degli Erenbrulli, Le Rovine di Dol Guldur, I Nazgul, I Cavalieri Neri.

I Monti Grigi:

Questa lista rappresenta i goblin che infestano l'estremità settentrionale delle Montagne Nebbiose e i Monti Grigi, oltre che i draghi risvegliatisi durante la Terza Era.

Eroi del Male:

- Capitano degli Scudineri di Gundabad
 - Arma a due mani
- Sciamano degli Scudineri di Gundabad
- Goblin di Moria Capitano
 - Arco degli Orchi
 - Scudo
- Goblin di Moria Sciamano
- Warg Selvaggio Capo
- Dragone
 - Soffio di Fuoco
 - Volare
 - Lingua Forcuta
 - Pelle Resistente

Guerrieri del Male:

- Goblin di Moria
 - Arco degli Orchi
 - Scudo
 - Lancia
- Scudonero di Gundabad
 - Lancia
- Tamburo degli Scudineri di Gundabad
- Warg Selvaggio
- Warg Predatore
- Sciame di Pipistrelli

Alleanze:

Gli Esterling di Rhun, Moria, Le Bestie delle Montagne, Gli Abitatori del Profondo, La Schiera di Angmar, I Predoni degli Erenbrulli, La Fortezza del Negromante, Le Rovine di Dol Guldur.

Gli Abitatori del Profondo:

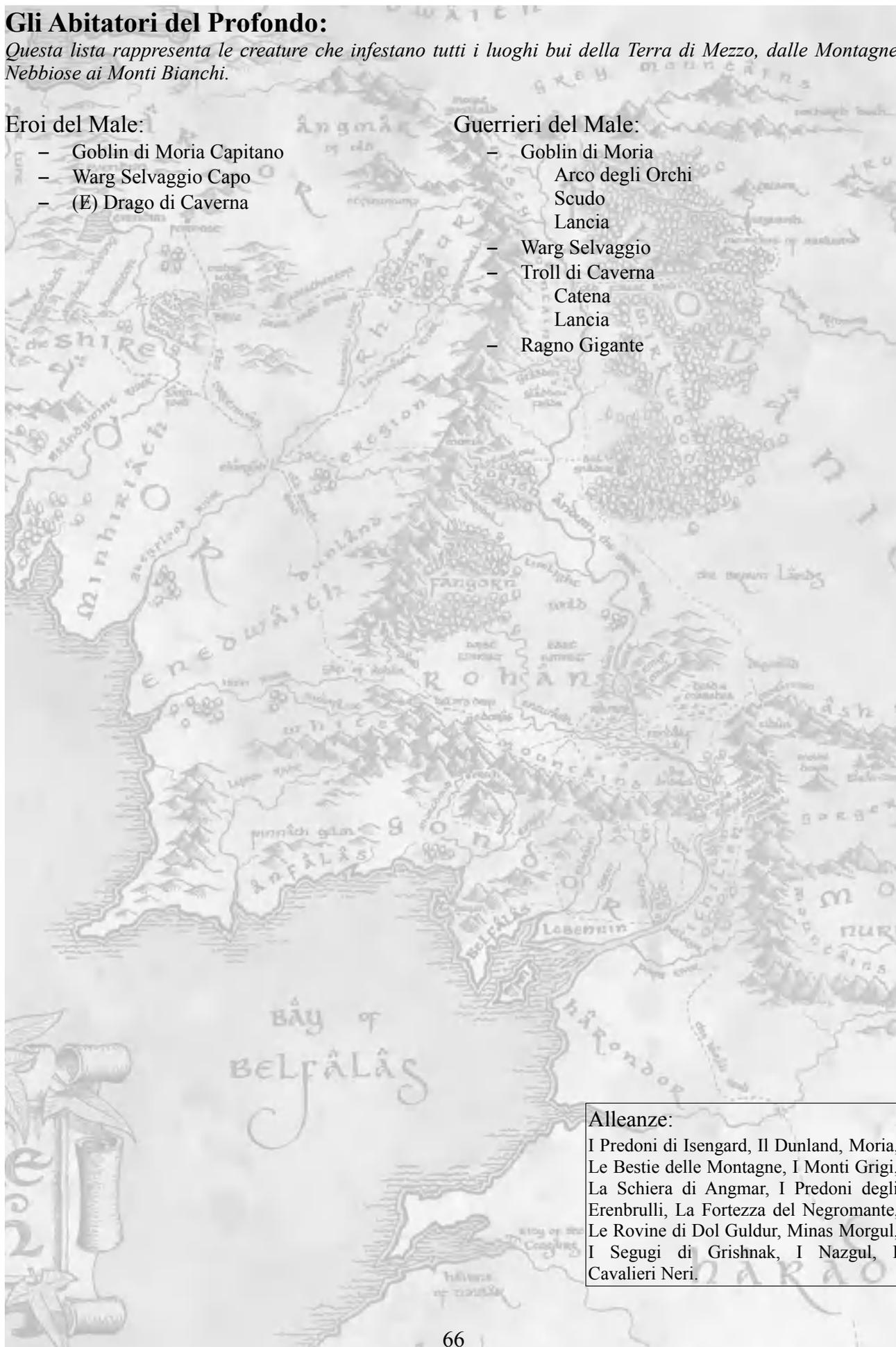
Questa lista rappresenta le creature che infestano tutti i luoghi bui della Terra di Mezzo, dalle Montagne Nebbiose ai Monti Bianchi.

Eroi del Male:

- Goblin di Moria Capitano
- Warg Selvaggio Capo
- (E) Drago di Caverna

Guerrieri del Male:

- Goblin di Moria
- Arco degli Orchi
- Scudo
- Lancia
- Warg Selvaggio
- Troll di Caverna
- Catena
- Lancia
- Ragno Gigante



Alleanze:

I Predoni di Isengard, Il Dunland, Moria, Le Bestie delle Montagne, I Monti Grigi, La Schiera di Angmar, I Predoni degli Erenbrulli, La Fortezza del Negromante, Le Rovine di Dol Guldur, Minas Morgul, I Segugi di Grishnak, I Nazgul, I Cavalieri Neri.



ANGMAR



La Schiera di Angmar:

Questa lista rappresenta gli eserciti del Re Stregone nel Nord all'apice del suo potere.

Eroi del Male:

- Il Re Stregone di Angmar
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
 - Lama Morgul
 - Corona Morgul
- Il Dwimmerlaik
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
- Il Corrotto
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
- Gulavhar, il Terrore di Arnor
- Fantasma dei Tumuli
- Fantasma
- Numenoreano Nero Maresciallo
 - Scudo
 - Arma a due mani
- Orco Capitano
 - Warg
 - Arco degli Orchi
 - Scudo
- Orco Schiavista
- Orco di Angmar Sciamano
 - Warg

Guerrieri del Male:

- Orco Guerriero
 - Stendardo
 - Arco degli Orchi
 - Scudo
 - Lancia
 - Arma a due mani
- Orco Battitore
 - Warg
- Cavalcawarg
 - Stendardo
 - Scudo
 - Arco degli orchi
 - Giavellotti
- Spettro
- Numenoreano Nero
 - Stendardo
 - Corno da guerra
- Troll di Caverna
 - Catena
 - Lancia

Regole speciali dell'armata:

- **I Nove.**
- **Gli orrori di Carn Dum:** tutti i modelli di questa lista possono ripetere i test di coraggio falliti quando cercano di caricare un modello che causa Terrore.
- **Il Re di Angmar:** se includi nel tuo esercito il Re Stregone da questa lista, esso deve essere il Generale.

Alleanze:

I Monti Grigi, Gli Abitatori del Profondo.

I Predoni degli Erenbrulli:

Questa lista rappresenta le creature che infestano l'Eriador alla fine della Terza Era, in particolare la banda di predoni che combatté i Dunedain e uccise Arathorn.

Eroi del Male:

- Buhrdur
- Gulavhar, il Terrore di Arnor
- Warg Selvaggio Capo
- Orco Capitano
- Warg
- Arco degli Orchi
- Scudo

Guerrieri del Male:

- Orco Guerriero
- Stendardo
- Arco degli Orchi
- Scudo
- Lancia
- Arma a due mani
- Warg Selvaggio
- Cavalcawarg
- Stendardo
- Scudo
- Arco degli orchi
- Giavellotti
- Troll di Caverna
- Catena
- Lancia

Alleanze:

Moria, Le Bestie delle Montagne, I Monti Grigi, Gli Abitatori del Profondo, I Nazgul, I Cavalieri Neri.



L'OMBRA DI BOSCO ATRO



La Fortezza del Negromante:

Questa lista rappresenta le forze di Dol Guldur sotto il Negromante e nella guerra contro il Bianco Consiglio.

Eroi del Male:

- Il Negromante
- Il Dwimmerlaik
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
- Khamul l'Esterling
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
- L'Immortale
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
- Orco Capitano
 - ➔ Capitano di Dol Guldur
 - Warg
 - Scudo
 - Arco degli Orchi
- Orco di Mordor Sciamano
 - ➔ Sciamano di Dol Guldur
 - Warg
- (E) Castellano di Dol Guldur
 - Lama Morgul
- Regina dei Ragni
- Troll di Mordor Capo
- Warg Selvaggio Capo

Guerrieri del Male:

- Orco Guerriero
 - Stendardo
 - Arco degli Orchi
 - Scudo
 - Lancia
 - Arma a due mani
- Orco Battitore
 - Warg
- Cavalcawarg
 - Stendardo
 - Arco degli Orchi
 - Giavellotti
 - Scudo
- Warg Selvaggio
- Sciame di Pipistrelli
- Ragno Gigante
- Troll di Mordor
 - Tamburo da Guerra
- Arco d'Assedio di Mordor
 - Orco Capitano Ingegnere
 - Orco Servente
 - Proiettili Infuocati
- Catapulta da Guerra di Mordor
 - Orco Capitano Ingegnere
 - Troll Servente
 - Orco Servente
 - Proiettili Infuocati
 - Veterani dell'Assedio
 - Teste Mozzate

Regole speciali dell'armata:

- **I Nove.**
- **L'Oscuro Signore:** se includi nel tuo esercito il Negromante esso deve essere il Generale.

Alleanze:

Gli Esterling di Rhun, I Monti Grigi, Gli Abitatori del Profondo, Le Ceneri di Mordor, I Nazgul.

Le Rovine di Dol Guldur:

Questa lista rappresenta il male che minaccia Bosco Atro durante la Guerra dell'Anello, attaccando il regno di Thranduil e Lorien.

Eroi del Male:

- Il Dwimmerlaik
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
 - Bestia Alata
 - Bestia Alata Corazzata
 - Bestia Alata Cornuta
- Khamul l'Esterling
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
 - Bestia Alata
 - Bestia Alata Corazzata
 - Bestia Alata Cornuta
- L'Immortale
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
 - Bestia Alata
 - Bestia Alata Corazzata
 - Bestia Alata Cornuta
- Orco Capitano
 - Warg
 - Scudo
 - Arco degli Orchi
- Orco di Mordor Sciamano
 - Warg
- (E) Castellano di Dol Guldur
 - Lama Morgul
- Regina dei Ragni
- Warg Selvaggio Capo

Guerrieri del Male:

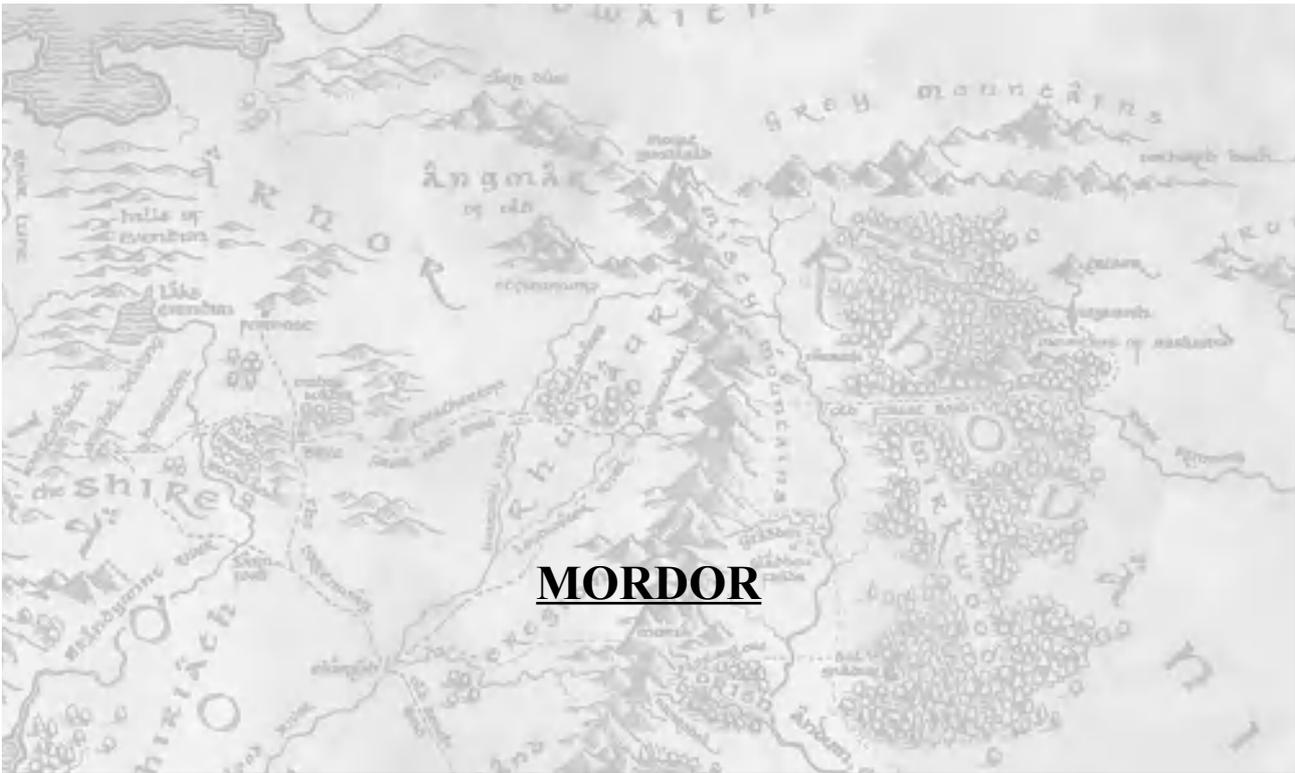
- Orco Guerriero
 - Stendardo
 - Arco degli Orchi
 - Scudo
 - Lancia
 - Arma a due mani
- Orco Battitore
 - Warg
- Cavalcawarg
 - Stendard
 - Arco degli Orchi
 - Giavellotti
 - Scudo
- Warg Selvaggio
- Sciame di Pipistrelli
- Ragno Gigante
- Troll di Mordor
 - Tamburo da Guerra

Regole speciali dell'armata:

- **I Nove.**

Alleanze:

Gli Esterling di Rhun, I Variag del Khand, Moria, Le Bestie delle Montagne, I Monti Grigi, Gli Abitatori del Profondo, Minas Morgul, I Segugi di Grishnak, Il Nero Cancellone, I Nazgul, I Cavalieri Neri.



MORDOR



Minas Morgul:

Questa lista rappresenta gli eserciti della città dei Nazgul, dalla sua conquista fino alla caduta di Sauron.

Eroi del Male:

- Il Re Stregone
 - Corona Morgul
 - Lama Morgul
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
 - Bestia Alata
 - Bestia Alata Corazzata
 - Bestia Alata Cornuta
- Il Maresciallo Oscuro
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
 - Bestia Alata
 - Bestia Alata Corazzata
 - Bestia Alata Cornuta
- Il Corrotto
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
 - Bestia Alata
 - Bestia Alata Corazzata
 - Bestia Alata Cornuta
- Gothmog
 - Warg
- Grishnak, Capitano di Minas Morgul
 - Scudo
- Orco Capitano
 - Warg
 - Scudo
 - Arco degli Orchi
- Kardush Il Piromane
- Orco di Mordor Sciamano
 - Warg
- Orco Tamburino
- Numenoreano Nero Maresciallo
 - Cavallo Bardato
 - Scudo
 - Arma a due mani

Guerrieri del Male:

- Orco Guerriero
 - Stendardo
 - Arco degli Orchi
 - Scudo
 - Lancia
 - Arma a due mani
- Orco Battitore
- Cacciatore di Morgul
- Cavaliere di Morgul
 - Stendardo
 - Corno da uerra
- Numenoreano Nero
 - Stendardo
 - Corno da guerra
- Spettro
- Catapulta da Guerra di Mordor
 - Orco Capitano Ingegnere
 - Troll Servente
 - Orco Servente
 - Numenoreano Nero Servente
 - Proiettili Infuocati
 - Veterani dell'Assedio
 - Teste Mozzate

Regole speciali dell'armata:

- **I Nove.**
- **Gli orrori della Valle di Morgul:** tutti i modelli di questa lista possono ripetere i test di coraggio falliti quando cercano di caricare un modello che causa Terrore.
- **Il Capitano Nero:** se includi nel tuo esercito Il Re Stregone esso deve essere il Generale, a meno che tu non schieri anche Sauron (vedi L'Oscuro Signore).

Alleanze:

Gli Esterling di Rhun, I Variag del Khand, Le Flotte Corsare, L'Armata d'Oro di Abrakhan, L'Orda del Serpente, Gli Abitatori del Profondo, Le Rovine di Dol Guldur, Il Nero Cancellone, Cirith Ungol, Gorgoroth, Le Ceneri di Mordor, Barad-dur, I Nazgul, I Cavalieri Neri.

I Segugi di Grishnak:

Questa lista rappresenta gli orchi guidati da Grishnak alla ricerca dell'Anello lungo il Grande Fiume, e che poi si unirono agli Uruk-hai di Ugluk nella marcia attraverso Rohan.

Eroi del Male:

- Grishnak, Capitano di Minas Morgul
Scudo
- Orco Capitano
Scudo
Arco degli Orchi

Guerrieri del Male:

- Orco Guerriero
Arco degli Orchi
Scudo
Lancia
Arma a due mani
- Orco Battitore

Regole speciali dell'armata:

- **Faida razziale:** tutti gli Orchi schierati da questa lista non possono beneficiare del tiro Resistere! o delle azioni eroiche di eroi Uruk-hai.
- **Perlustratori:** negli scenari in cui puoi tirare per l'arrivo di un contingente aggiuntivo (come quelli che utilizzano la regola Rinforzi), tutte le Bande da Guerra de I Segugi di Grishnak beneficiano di un +1 a questi tiri di dado.

Alleanze:

Gli Esterling di Rhun, I Cacciatori di Lurtz, Moria, Gli Abitatori del Profondo, Le Rovine di Dol Guldur, I Nazgul, I Cavalieri Neri.

Il Nero Cancellò:

Questa lista rappresenta le forze scelte poste in difesa all'ingresso alla Terra Nera, oltre che l'esercito che marciò dal Morannon per unirsi alla schiera di Morgul e attaccare il Pelennor:

Eroi del Male:

- La Bocca di Sauron
Cavallo bardato
- Orco di Mordor Sciamano
Warg
- Orco del Morannon Capitano
Arma a due mani
Scudo
- Orco Tamburino
- Uruk hai di Mordor Capitano
Arco degli Orchi
Scudo
Arma a due mani
- Orco di Mordor Schiavista
- Troll di Mordor Capo

Guerrieri del Male:

- Uruk hai di Mordor
Stendardo
Arco degli Orchi
Scudo
Arma a due mani
- Orco del Morannon
Stendardo
Scudo
Lancia
- Troll di Mordor
Tamburo da Guerra
- Arco d'Assedio di Mordor
Orco Capitano Ingegnere
Orco Servente
Proiettili Infuocati

Alleanze:

Gli Esterling di Rhun, I Variag del Khand, Le Flotte Corsare, L'Armata d'Oro di Abrakhan, L'Orda del Serpente, Le Rovine di Dol Guldur, Minas Morgul, Gorgoroth, Barad-dur, I Nazgul.

Cirith Ungol:

Questa lista rappresenta la guarnigione di Cirith Ungol durante la Guerra dell'Anello.

Eroi del Male:

- (E) Gollum
- (E) Shelob
- Shagrat, Capitano di Cirith Ungol
Scudo
- Gorbag
Scudo
- Orco Capitano
Warg
Scudo
Arco degli Orchi
- Uruk hai di Mordor Capitano
Arco degli Orchi
Scudo
Arma a due mani

Guerrieri del Male:

- Orco Guerriero
Stendardo
Arco degli Orchi
Scudo
Lancia
Arma a due mani
- Orco Battitore
- Uruk hai di Mordor
Stendardo
Arco degli Orchi
Scudo
Arma a due mani
- Arco d'Assedio di Mordor
Orco Capitano Ingegnere
Orco Servente
Proiettili Infuocati

Regole speciali dell'armata:

- **Faida razziale:** tutti gli Orchi e gli Uruk-hai schierati da questa lista possono beneficiare del tiro Resistere! o delle azioni eroiche soltanto di eroi della loro stessa razza, o di eventuali Nazgul alleati.
- **Gli orrori del Passo del Ragno:** tutti i modelli di questa lista possono ripetere i test di coraggio falliti quando cercano di caricare un modello che causa Terrore.

Alleanze:

Minas Morgul, Gorgoroth, I Nazgul.

Gorgoroth:

Questa lista rappresenta l'esercito scatenato da Sauron alla Battaglia del Nero Cannello.

Eroi del Male:

- Orco Capitano
 - Warg
 - Scudo
 - Arco degli Orchi
- Orco di Mordor Sciamano
 - Warg
- Uruk hai di Mordor Capitano
 - Arco degli Orchi
 - Scudo
 - Arma a due mani
- Orco di Mordor Schiavista

Guerrieri del Male:

- Orco Guerriero
 - Stendardo
 - Arco degli Orchi
 - Scudo
 - Lancia
 - Arma a due mani
- Orco Battitore
 - Warg
- Cavalcawarg
 - Stendard
 - Arco degli Orchi
 - Giavellotti
 - Scudo
- Uruk hai di Mordor
 - Stendardo
 - Arco degli Orchi
 - Scudo
 - Arma a due mani
- Grande Bestia di Gorgoroth
- Troll di Mordor
 - Tamburo da Guerra
- Arco d'Assedio di Mordor
 - Orco Capitano Ingegnere
 - Orco Servente
 - Proiettili Infuocati
- Catapulta da Guerra di Mordor
 - Orco Capitano Ingegnere
 - Troll Servente
 - Orco Servente
 - Proiettili Infuocati
 - Veterani dell'Assedio
 - Teste Mozzate

Alleanze:

Gli Esterling di Rhun, I Variag del Khand, Minas Morgul, Il Nero Cannello, Cirith Ungol, Barad-dur, I Nazgul.

Le Ceneri di Mordor:

Questa lista rappresenta le creature che infestavano Mordor durante la guerra tra il Negromante e il Bianco Consiglio.

Eroi del Male:

- Shagrat, Capoguerra di Cirith Ungol
- Orco Capitano
 - Warg
 - Scudo
 - Arco degli Orchi
- Orco di Mordor Sciamano
 - Warg
- Uruk hai di Mordor Capitano
 - Arco degli Orchi
 - Scudo
 - Arma a due mani
- Orco di Mordor Schiavista

Guerrieri del Male:

- Orco Guerriero
 - Stendardo
 - Arco degli Orchi
 - Scudo
 - Lancia
 - Arma a due mani
- Orco Battitore
 - Warg
- Cavalcawarg
 - Stendardo
 - Arco degli Orchi
 - Giavellotti
 - Scudo
- Uruk hai di Mordor
 - Stendardo
 - Arco degli Orchi
 - Scudo
 - Arma a due mani
- Troll di Mordor

Alleanze:

Gli Esterling di Rhun, I Variag del Khand, Le Tribù di Harad, L'Armata d'Oro di Abrakhan, Gli Abitatori del Profondo, La Fortezza del Negromante, Minas Morgul, I Nazgul.

Barad-dur

Questa lista rappresenta la guarnigione di Barad-dur alla fine della Terza Era.

Eroi del Male:

- Sauron
- La Bocca di Sauron
 - Cavallo bardato
- L'Immortale
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
 - Bestia Alata
 - Bestia Alata Corazzata
 - Bestia Alata Cornuta
- Orco Capitano
 - Warg
 - Scudo
 - Arco degli Orchi
- Orco di Mordor Sciamano
 - Warg
- Orco del Morannon Capitano
 - Arma a due mani
 - Scudo
- Capitano della Guardia Nera
- Tamburino delle Guardia Nera
- Orco Tamburino
- Uruk hai di Mordor Capitano
 - Arco degli Orchi
 - Scudo
 - Arma a due mani
- Orco di Mordor Schiavista

Guerrieri del Male:

- Orco Guerriero
 - Stendardo
 - Arco degli Orchi
 - Scudo
 - Lancia
 - Arma a due mani
- Orco Battitore
 - Warg
- Cavalcawarg
 - Stendard
 - Arco degli Orchi
 - Giavellotti
 - Scudo
- Uruk hai di Mordor
 - Stendardo
 - Arco degli Orchi
 - Scudo
 - Arma a due mani
- Orco del Morannon
 - Stendardo
 - Scudo
 - Lancia
- Guardia Nera di Barad-dur
 - Stendardo
- Arco d'Assedio di Mordor
 - Orco Capitano Ingegnere
 - Orco Servente
 - Proiettili Infuocati
- Catapulta da Guerra di Mordor
 - Orco Capitano Ingegnere
 - Orco Servente
 - Proiettili Infuocati
 - Veterani dell'Assedio
 - Teste Mozzate

Regole speciali dell'armata:

- **I Nove.**
- **L'Oscuro Signore:** se includi nel tuo esercito Sauron esso deve essere il Generale.

Alleanze:

Gli Esterling di Rhun, I Variag del Khand, Minas Morgul, Il Nero Cancellò, Gorgoroth, I Nazgul.

I Nazgul

Questa lista rappresenta gli Spettri dell'Anello, nelle loro vesti di emissari di Sauron e generali delle sue schiere.

Eroi del Male:

- Il Re Stregone
 - Corona Morgul
 - Lama Morgul
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
 - Bestia Alata
 - Bestia Alata Corazzata
 - Bestia Alata Cornuta
- Il Traditore
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
 - Bestia Alata
 - Bestia Alata Corazzata
 - Bestia Alata Cornuta
- Il Maresciallo Oscuro
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
 - Bestia Alata
 - Bestia Alata Corazzata
 - Bestia Alata Cornuta
- Il Dwimmerlaik
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
 - Bestia Alata
 - Bestia Alata Corazzata
 - Bestia Alata Cornuta
- Khamul l'Esterling
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
 - Bestia Alata
 - Bestia Alata Corazzata
 - Bestia Alata Cornuta
- Il Cavaliere di Umbar
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
 - Bestia Alata
 - Bestia Alata Corazzata
 - Bestia Alata Cornuta
- Il Signore delle Ombre
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
 - Bestia Alata
 - Bestia Alata Corazzata
 - Bestia Alata Cornuta
- Il Corrotto
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
 - Bestia Alata
 - Bestia Alata Corazzata
 - Bestia Alata Cornuta
- L'Immortale
 - Cavallo
 - Cavallo Bardato
 - Bestia Alata
 - Bestia Alata Corazzata
 - Bestia Alata Cornuta
- Spettro dell'Anello
 - Cavallo
 - Bestia Alata
 - Bestia Alata Corazzata
 - Bestia Alata Cornuta

Regole speciali dell'armata:

- **Emissari di Lugburz:** normalmente un eroe può scegliere nella sua Banda da Guerra soltanto seguaci dalla stessa lista. Gli eroi scelti da I Nazgul sono un'eccezione: ogni nazgul giocato può prendere come seguaci da una singola altra lista di Mordor, a patto che nell'Armata sia inclusa una Banda da Guerra alleata delle medesima lista. Non puoi in questo modo schierare più bande da guerra speciali che normali Bande da Guerra di Mordor alleate.
- **I Nove.**
- **Il Capitano Nero.**
- **Campioni dell'Ombra.** (vedi i Cavalieri Neri)

Alleanze:

Gli Esterling di Rhun, I Variag del Khand, Le Tribù di Harad, Umbar, Le Flotte Corsare, L'Armata d'Oro di Abrakhan, L'Orda del Serpente, Moria, Le Bestie delle Montagne, I Monti Grigi, Gli Abitatori del Profondo, La Fortezza del Negromante, Le Rovine di Dol Guldur, Minas Morgul, I Segugi di Grishnak, Il Nero Cancellò, Cirith Ungol, Gorgoroth, Le Ceneri di Mordor, Barad-dur.

I Cavalieri Neri:

Questa lista rappresenta i Cavalieri Neri impegnati nella caccia all'Unico Anello.

Eroi del Male:

- Il Re Stregone
Lama Morgul
Cavallo
- Spettro dell'Anello
Cavallo

Regole speciali dell'armata:

- **Gli Spettri sono in caccia:** Normalmente una Banda da Guerra può includere un solo eroe e fino a dodici guerrieri. Le Bande da Guerra scelte da I Cavalieri Neri invece, non includono guerrieri e possono comprendere fino a nove eroi.
- **Alla ricerca dell'Anello:** Negli scenari in cui puoi tirare per l'arrivo di un contingente aggiuntivo (come quelli che utilizzano la regola Rinforzi), tutte le Bande da Guerra de I Cavalieri Neri beneficiano di un +1 a questi tiri di dado.
- **I Nove.**
- **Il Capitano Nero.**
- **Campioni dell'Ombra:** se scegli il tuo Generale da una lista con questa regola, puoi nominare un altro contingente che fungerà da Contingente Principale.

Alleanze:

I Predoni di Isengard, Il Dunland, Moria, Le Bestie delle Montagne, Gli Abitatori del Profondo, I Predoni degli Erenbrulli, Le Rovine di Dol Guldur, Minas Morgul, I Segugi di Grishnak.

Indice generale

RADUNARE LE LEGIONI.....	1	La Vecchia Foresta.....	42
COMPORRE L'ARMATA.....	1	I Maghi.....	43
ALLEATI.....	2	Il Bianco Consiglio.....	44
LE FORZE DEL BENE.....	3	LE FORZE DEL MALE.....	45
ROHAN.....	4	I REAMI DELL'EST.....	46
I Cavalieri di Eorl.....	5	Gli Esterling di Rhun.....	47
Il Regno di Rohan.....	6	I Variag del Khand.....	48
I Difensori dell'Ovestfalda.....	7	I SUDRONI.....	49
La Schiera di Theoden.....	8	Le Tribù di Harad.....	50
GONDOR.....	9	Umbar.....	51
Il Regno di Gondor.....	10	Le Flotte Corsare.....	52
I Raminghi dell'Ithilien.....	11	L'Estremo Harad.....	53
La Torre di Ecthelion.....	12	L'Armata d'Oro di Abrakhan.....	54
I Feudi di Gondor.....	13	L'Orda del Serpente.....	55
I Morti di Duncolle.....	14	ISENGARD.....	56
IL REGNO DEL NORD.....	15	I Cacciatori di Lurtz.....	57
Arnor.....	16	I Predoni di Isengard.....	58
La Grigia Compagnia.....	17	Il Dunland.....	59
I Dunedain del Nord.....	18	La Legione della Bianca Mano.....	60
I REAMI ELFICI.....	19	La Marmaglia di Sharkey.....	61
Granburrone.....	20	LE MONTAGNE NEBBIOSE.....	62
I Rifugi Oscuri.....	21	Moria.....	63
Lothlorien.....	22	Le Bestie delle Montagne.....	64
Gli Elfi di Haldir.....	23	I Monti Grigi.....	65
Le Sale di Thranduil.....	24	Gli Abitatori del Profondo.....	66
LE FORTEZZE DEI NANI.....	25	ANGMAR.....	67
Khazad-dum.....	26	La Schiera di Angmar.....	68
Erebor.....	27	I Predoni degli Erenbrulli.....	69
Il Popolo di Durin.....	28	L'OMBRA DI BOSCO ATRO.....	70
La Spedizione di Moria.....	29	La Fortezza del Negromante.....	71
I Nani Viaggiatori.....	30	Le Rovine di Dol Guldur.....	72
LA CONTEA.....	31	MORDOR.....	73
I Liberatori della Contea.....	32	Minas Morgul.....	74
I Difensori della Contea.....	33	I Segugi di Grishnak.....	76
LA COMPAGNIA DELL'ANELLO.....	34	Il Nero Cancellò.....	77
La Compagnia.....	35	Cirith Ungol.....	78
I CAMPIONI DEL BENE.....	36	Gorgoroth.....	79
Gli Uomini della Foresta Druadana.....	37	Le Ceneri di Mordor.....	80
Gli Erranti delle Terre Selvagge.....	38	Barad-dur.....	81
Le Aquile delle Montagne Nebbiose.....	40	I Nazgul.....	82
Fangorn.....	41	I Cavalieri Neri.....	84