

Questa guida di riferimento descrive come giocare in solitario La Guerra dell'Anello. I popoli liberi sono giocati come di consueto, tramite un singolo giocatore o tramite due giocatori che giocano usando le regole normali.

Definizioni e regole generali:

Attaccabile - una regione che può essere attaccata dall'ombra. Una regione è *attaccabile* se fa parte di una linea di progressione o se è adiacente ad una delle fortezze di partenza dell'ombra.

Designated Battle Card (DBC) - una carta che è messa da parte per essere giocata nella battaglia seguente in cui si verificano le condizioni per giocare quella carta (vedere le istruzioni specifiche per come giocare quella carta). Se in una battaglia sono verificate le condizioni per più di una DBC, l'ombra gioca la carta che è stata messa in cima. Una DBC non è considerata come parte della mano dell'Ombra.

Dimensioni dell'esercito - un numero che rappresenta la dimensione di un esercito. È pari al numero di unità regolari dell'esercito più due volte il numero delle unità d'élite dell'esercito. Gli eserciti dei FP aggiungono 1 alla loro dimensione se stanno difendendo in una regione con una fortezza o una città ed aggiungono 2 alla loro dimensione se stanno difendendo una fortezza assediata. Gli eserciti dell'ombra aggiungono 1 per ogni punto di comando di Servitore o Nazgul. Questo numero è usato per calcolare il *vantaggio di dimensione* dell'Ombra in un ingaggio.

Distanza da Mordor - il numero minimo di movimenti che dovrebbe fare la FSP per arrivare a Mordor (cioè a Minas Morgul o nel Morannon). All'inizio del gioco è uguale a 10. Da Lorien o dal Reame boscoso la *distanza da Mordor* è 6 e da Minas Tirith, la *distanza da Mordor* diviene 3. Si noti che per calcolare la *distanza da Mordor* dovete considerare non solo l'ultima posizione conosciuta della FSP, ma anche il Segnalino del cammino della FSP.

Eccedente - una regione in una linea di progressione in cui le unità possono entrare se la regione seguente nella linea di progressione è piena.

FP – Popoli liberi

FSP – La Compagnia

GtW – Gandalf il Bianco

Immovibile - una *linea di progressione* è immovibile se è occupata o se tentando di spostarla non provoca un reale spostamento di unità.

Ingiocabile - una carta è *ingiocabile* se le sue condizioni di gioco non sono soddisfatte o se le istruzioni di gioco della carta indicano che dovrebbe essere trattata come *ingiocabile*. Le carte *ingiocabili* vanno rivolte verso l'alto in fondo al mazzo da mescolare quando le carte rivolte verso il basso si esauriscono.

Inoccupata - una regione con un Insediamiento dei FP che non è *occupata*, cioè che non contiene un segnalino di controllo dell'ombra. Si noti che non tutte le regioni inoccupate sono regioni libere.

Linea di progressione - una serie di regioni collegate che formano l'itinerario che gli eserciti dell'ombra prendono mentre tentano di conquistare i FP. Gli eserciti dell'ombra possono esistere soltanto nelle regioni che fanno parte di una *linea di progressione*. Se qualunque altro effetto spostasse gli eserciti dell'ombra verso una regione che non fa parte di una *linea di progressione* (come la ritirata da una battaglia), le unità sono eliminate. Tuttavia, per un esercito dell'ombra è possibile muoversi da una *linea di progressione* verso una *linea di progressione* differente.

Occupato - Un Insediamiento è considerato *occupato* se ha un segnalino di controllo dell'ombra su di esso. L'ombra deve privarsi di unità per occupare un Insediamiento e disporre un segnalino di controllo dell'ombra. Una regione *occupata* contiene un esercito di riserva dell'ombra che può essere richiamato se i FP dovessero tentare di riprendersi l'Insediamiento. Si noti che un segnalino di controllo non conta come esercito fino a che non è richiamato, cioè il segnalino non conta per il massimo di 10 unità per regione. Inoltre si noti che un segnalino di controllo dei FP non è usato in questo modo ed ha lo stesso significato e funzione che nel gioco originale. Gli eserciti dei FP non

possono entrare in una regione che contiene un Insegiamento *occupato*, ma devono attaccarlo. L'ombra non può spostare nessuna unità da una regione che contiene un Insegiamento dei FP che ancora non è *occupato*. Una linea di progressione è considerata occupata se ogni Insegiamento dei FP in quella linea è *occupato*.

Ordine di priorità - un ordine delle opzioni che indicano per l'ombra quali scelte sono preferibili. Una volta data una scelta e un ordine di priorità, si sceglie la prima voce sulla lista possibile. Se ci sono più scelte che rispondono a queste condizioni, allora muoversi verso la seguente condizione nella lista per rompere il pareggio fra le opzioni restanti. Continuare fino a selezionare una singola scelta. Se raggiungete l'estremità della lista senza determinare quale scelta da fare, scegliere arbitrariamente fra le opzioni restanti. Ogni volta che un'azione è intrapresa, cominciare all'inizio della lista.

Segnalini unità - i segnalini di rimpiazzo delle unità del gioco originale. Nel gioco solitario i *segnalini unità* non sono usati per sostituire le unità, ma per rappresentarle. Questi segnalini sono usati soltanto per le unità dell'ombra, mai per le unità dei FP. L'ombra non deve mettere una figura da parte per usare un *segnalino unità*. Ciò permette che l'ombra abbia molte più unità sul tavolo che nel gioco originale. I segnalini e le figure dell'unità possono essere interscambiati ogni volta sia necessario per mobilitare le truppe.

Vantaggio di dimensione - indica quanto l'ombra vuole iniziare una battaglia fra due eserciti. Per determinare se un esercito dell'ombra presenta un *vantaggio di dimensione* in una potenziale battaglia, confrontare la dimensione dell'esercito dell'ombra con la dimensione dell'esercito dei FP. Se la dimensione dell'esercito dell'ombra è più grande della dimensione dell'esercito dei FP allora l'esercito dell'ombra presenta un *vantaggio di dimensione* uguale alla differenza fra questi due numeri. Se la dimensione dell'esercito dell'ombra è inferiore o uguale alla dimensione dell'esercito dei FP allora l'esercito dell'ombra non presenta un *vantaggio di dimensione*. L'unica eccezione a questa regola è che un esercito che contiene dieci unità dell'ombra che non dovesse avere un *vantaggio di dimensione*, si considera che abbia un *vantaggio di dimensione* pari a 0. Ciò permette l'attacco a un esercito dell'ombra con dieci unità anche se l'esercito avversario è più grande. Questo è l'unico caso in cui un esercito può presentare un *vantaggio di dimensione* inferiore ad 1.

Unità - come definito nel regolamento originale, un'unità è normale o di elite. I comandanti, i compagni, i Servitori e i Nazgul non contano come unità. Per esempio, un esercito che consiste di un capo, di due elite e di tre regolari contiene cinque unità.

Setup

Preparare il gioco come al solito, ma non usare i segnalini politici per le nazioni dell'ombra. Tutte le nazioni dell'ombra sono considerate in guerra. Inoltre Saruman inizia il gioco a Orthanc e l'ombra comincia il gioco con il dado supplementare connesso a Saruman. Per concludere, disporre un segnalino di controllo su ogni Insegiamento nelle nazioni dell'ombra, per indicare che sono occupati.

Fase di pescaggio

Se l'ombra ha 4 o meno carte, pescarne una ciascuno per il giocatore dell'ombra. Se l'ombra ha 5 carte, pescare una carta del tipo di cui il giocatore dell'ombra ne ha di meno. Se l'ombra ha 6 carte, non pescare. Mantenere tutte le carte a faccia in giù fino a che non sono giocate.

Riquadro della Caccia

Ogni turno l'ombra dispone due dadi nel riquadro della caccia se possibile, o uno se c'è soltanto un compagno nella FSP. Se, tuttavia, la FSP è a Mordor, allora l'ombra dispone il numero massimo di dadi permessi nel riquadro della Caccia.

Inoltre in questa fase, controlla per vedere se il re stregone o la bocca di Sauron possono essere messi in gioco (se non lo sono già). Si noti che l'ombra non spende un risultato mobilitazione quando introduce un servitore nel gioco.

Se il re stregone non è stato ancora messo in gioco e la *distanza da Mordor* è di 6 o meno, tira due dadi combattimento, più un dado supplementare ciascuno se GtW e/o Aragorn sono in gioco. Se il risultato di un dado è uguale o superiore alla *distanza da Mordor*, introdurre in gioco il re stregone a Minas Morgul. Inoltre introdurre il re stregone se tutte le nazioni dei FP sono attive.

Se le condizioni per introdurre in gioco la bocca di Sauron sono soddisfatte, introdurre immediatamente la bocca di Sauron a Morannon.

Infine, se una delle fortezze iniziali dell'ombra è sotto assedio, aggiungere unità regolari agli eserciti dell'ombra che li difendono per portare l'esercito dell'ombra fino alle cinque unità massime.

Dadi Azione

L'ombra tira tutti i dadi disponibili. Includere il dado supplementare per i Servitori anche se fossero messi in gioco in questo turno. I dadi occhio si aggiungono al riquadro della caccia come al solito.

Risoluzione delle Azioni

L'Ombra risolve un dado alla volta, nel seguente *ordine di priorità*:

1. Dadi Personaggio
2. Dadi Esercito/Mobilitazione
3. Dadi Mobilitazione
4. Dadi Evento (Palantir)
5. Dadi Esercito

Si noti che tutti i dadi di un tipo particolare sono usati prima di passare al tipo seguente. L'ombra non usa gli anelli degli elfi e non può passare, anche se ha meno dadi dei giocatori dei FP.

Le seguenti sezioni descrivono come risolvere i dadi di azione dell'Ombra. Quando le istruzioni dicono di fare una delle seguenti, scegliere la prima voce della lista. Se le istruzioni dicono tirare un dado per determinare l'azione, eseguire la voce della lista che si abbina al risultato del dado.

Dadi Personaggio

Fare una delle seguenti:

1. Se non ci sono Nazgul nella regione che contiene la FSP (non si applica a Mordor) e l'ombra potrebbe spostare legalmente un Nazgul verso quella regione, allora sposta tutti i Nazgul e la bocca di Sauron (vedere sotto).
2. Tenta di giocare una carta personaggio disponibile.
3. Se un esercito dei FP è in una regione che è *attaccabile* da una regione che contiene un esercito dell'ombra con un *vantaggio di dimensione* e se quell'esercito dell'ombra contiene

un Comandante, iniziare una battaglia. Se è possibile più di una battaglia, scegliere quella con il più grande *vantaggio di dimensione* per l'ombra. Tuttavia, un esercito dell'ombra che assedia una fortezza può attaccare soltanto l'esercito dei FP all'interno della fortezza.

4. Cerca di spostare il Nazgul. Se tuttavia, questo non provoca alcun cambiamento, eseguire l'opzione seguente.
5. Se non c'è nessun Nazgul disponibile da reclutare, radunarne uno ciascuno a Minas Morgul, nel Morannon, a Barad-Dur e a Dol-guldur (in quest'ordine).
6. Sposta il dado nel riquadro della Caccia.

Dadi Esercito/Mobilitazione

Seguire le istruzioni come per un normale dado esercito. Se questo comporta attaccare con un esercito, allora fare una delle seguenti (se possibile) prima di cominciare l'attacco. Se invece questo comporta spostare uno o più eserciti, allora fare una delle seguenti (se possibile) con il primo esercito da spostare.

1. Aggiungi un'unità regolare all'esercito
2. Converti un'unità regolare nell'esercito in un'unità d'élite
3. Aggiungi un Nazgul all'esercito

Dadi Mobilitazione

Tira un dado per scegliere il tipo di mobilitazione e per seguire le istruzioni secondo il numero ottenuto. Ogni volta che è specificato due punti, mobilita un'unità d'élite se la regione già contiene almeno cinque unità, altrimenti mobilita due unità normali. Nel mobilitare verso una nazione particolare, usare sempre le unità di quella nazione. Se la regione è piena, o se ci non sono più unità o *segnalini* unità disponibili, non mobilitare in quella regione. Mobilitare sempre nell'ordine elencato. Nel rinforzare un esercito in campo, usare qualsiasi nazione rappresentata nell'esercito. E' consentito rinforzare un esercito dell'ombra in una fortezza sotto assedio.

1. Con risultato 1, mobilita due punti unità ciascuno a Minas Morgul, nel Morannon e a Barad-Dur ed un'unità regolare nel Nurn.
2. Con risultato 2, mobilita due punti unità ciascuno a Dol Guldur, a Moria e sul Monte Gundabad ed un'unità regolare ad Angmar.
3. Con risultato 3, mobilita due punti unità ciascuno ad Umbar, nel Rhun Meridionale ed un'unità regolare nell'Estremo Harad, nel Vicino Harad e nel Rhun Settentrionale.
4. Con risultato 4, mobilita un'unità regolare e due punti unità ad Orthanc, e due unità regolari ciascuno nel Dunland Settentrionale e nel Dunland Meridionale. Quindi, se Saruman è in gioco, converti un'unità regolare ad Orthanc in un'unità d'élite, se disponibile.
5. Con risultato 5, mobilita un'unità regolare in ogni fortezza dell'ombra o due punti unità se la fortezza è sotto assedio o adiacente ad una regione che contiene un esercito dei FP. Ogni nazione mobilita unità del proprio tipo. Nella nazione di Sauron, mobilita nel seguente ordine: Minas Morgul, Dol-Guldur, Morannon, Monte Gundabad, Moria e Barad-Dur.
6. Con risultato 6, mobilita un Nazgul ciascuno a Minas Morgul, nel Morannon, a Barad-Dur e a Dol-guldur. Poi mobilita un'unità regolare in ogni regione che fa parte di una *linea di progressione* e che contiene un Nazgul o un Servitore (senza tener conto se la regione contiene un Insegiamento dell'ombra o no), nel seguente ordine di priorità: il re stregone, Saruman, la bocca di Sauron e poi agli eserciti con meno unità.

Dadi Evento (Palantir)

Fai una delle seguenti:

1. Se l'ombra ha tre o meno carte, pesca una carta del tipo di cui l'ombra ne ha di meno. In caso di pareggio, pesca una Carta Personaggio
2. Cerca di giocare una Carta Personaggio.
3. Cerca di giocare una Carta Strategia.

4. Muovi il dado nel riquadro della Caccia.

Dadi Esercito

Fai una delle seguenti:

1. Se “Un potere troppo grande” è in gioco e l'ombra ha un esercito con un *vantaggio di dimensione* in posizione per attaccare un esercito dei FP a Lorien o nei Porti Grigi e se l'ombra ha le carte evento richieste, allora scartale (scegliendole a caso) per scartare “Un potere troppo grande”.
2. Se “Il potere di Tom Bombadil” è in gioco e l'ombra ha un esercito con un *vantaggio di dimensione* in posizione per attaccare un esercito dei FP nella Contea e se l'ombra ha le carte evento richieste, allora scartale (scegliendole a caso) per scartare “Il potere di Tom Bombadil”.
3. Se un esercito dei FP è in una regione che è attaccabile da una regione che contiene un esercito dell'ombra con un *vantaggio di dimensione*, iniziare la battaglia. Se è possibile più di una battaglia, scegliere quella con il più grande vantaggio di dimensione per l'ombra. Tuttavia, un esercito dell'ombra che assedia una fortezza può attaccare soltanto l'esercito dei FP all'interno della fortezza.
4. Tira un dado per determinare quale *linea di progressione* muovere. Se quella *linea di progressione* è *immovibile* allora provare la *linea di progressione* seguente nella lista, collegata alla prima *linea di progressione* se necessario. Quindi spostare tutti gli eserciti nella *linea di progressione* scelta, nell'ordine, uno spazio ciascuno, seguendo quella *linea di progressione*.
5. Nel caso improbabile che ogni *linea di progressione* è *immovibile*, giocare il dado azione come se fosse un dado mobilitazione.

Linee di progressione

Nello spostare una *linea di progressione*, spostare sempre gli eserciti nell'ordine. Normalmente, tutte le unità in ogni regione si muovono verso la regione seguente. Tuttavia, se la regione contiene un Inseidamento *inoccupato*, allora non spostare nessuna unità da quella regione. Se in qualunque momento (tranne che durante una battaglia) una regione contiene abbastanza unità dell'ombra per occupare l'Inseidamento (e la regione non contiene unità dei FP), rimuovere quelle unità dal tavolo (diventano disponibili per i rinforzi) e disporre un segnalino di controllo dell'ombra sull'Inseidamento. Per occupare una cittadina, rimuovere due unità regolari. Per occupare una città, rimuovere tre unità regolari. Per occupare una fortezza, rimuovere cinque unità normali o (soltanto se cinque regolari non sono disponibili) tre unità normali e una d'élite. Queste unità possono essere richiamate se i FP attaccano la regione che contiene l'Inseidamento occupato. Se in qualunque momento una *linea di progressione* è *occupata*, rimuovere tutte le unità restanti nella linea in tutte le regioni fuori dalle nazioni dell'ombra. Queste unità diventano disponibili per rinforzi altrove. Inoltre rimuovere in questo modo le unità da una regione finale se è occupata e se non è adiacente ad un Inseidamento *inoccupato* dei FP.

Tutti i movimenti devono essere movimenti legali, ovvero un esercito dell'ombra non può entrare in una regione che contiene un esercito dei FP e nessuna regione può avere più di 10 unità in qualunque momento, a meno che le unità eccedenti siano immediatamente rimosse per occupare un Inseidamento. Alcuni movimenti hanno opzioni di *eccedenza*. Questo significa che se non puoi muovere tutte le unità nella regione indicata perché è piena, allora spostane lì quante possibili e sposta le restanti verso la regione *eccedente*. Se non è elencata nessuna *eccedenza*, allora spostane lì quante possibili e lascia le restanti nella regione di partenza.

Inoltre notare che in una *linea di progressione* non tiene conto da quali nazioni provengono le unità in quelle regioni. E' possibile mescolare tra loro le *linee di progressione* e questo può provocare eserciti misti. Comunque, quando un esercito è spostato, l'intero esercito è spostato senza tener conto delle nazioni rappresentate nell'esercito.

Con risultato 1, spostare la linea di Mordor. Notare che se la bocca di Sauron è stata messa in gioco allora esso si muove come indicato nella sezione che "Muovere i Nazgul e la bocca di Sauron".

- a. Lamedon to Dol Amroth *
- b. Pelargir to Lamedon
- c. Lossarnach to Pelargir
- d. Minas Tirith to Lossarnach
- e. Osgiliath to Minas Tirith (eccedenza to Pelargir)
- f. North Ithilian to Osgiliath
- g. South Ithilian to Osgiliath
- h. Minas Morgul to South Ithilien (overflow to North Ithilien)
- i. Gorgoroth to Minas Morgul
- j. Nurn to Gorgoroth
- k. Barad-dur to Gorgoroth
- l. Morannon to Gorgoroth

2. Con risultato 2, muovi la "Linea Centrale di Sauron."

- a. Parth Celebrant to Lorien *
- b. Dimril Dale to Lorien (overflow to Parth Celebrant)
- c. South Anduin Vale to Dimril Dale (overflow to Parth Celebrant)
- d. Dol Guldur to South Anduin Vale
- e. Fords of Bruinen to Rivendell *
- f. Trollshaws to Rivendell (overflow to Fords of Bruinin)
- g. Hollin to Trollshaws (overflow to Fords of Bruinin)
- h. Moria to Hollin

3. Con risultato 3, muovi la "Linea Settentrionale di Sauron."

- a. Grey Havens to Ered Luin *
- b. Tower Hills to Grey Havens
- c. The Shire to Tower Hills
- d. Evendim to The Shire (overflow to Tower Hills)
- e. Arnor to Evendim
- f. Angmar to Arnor
- g. Dale to Erebor *
- h. Woodland Realm to Dale
- i. Old Forest Road to Woodland Realm
- j. Carrock to Old Forest Road
- k. Eagles' Eyrie to Carrock
- l. Mount Gundabad to Eagles' Eyrie

4. Con risultato 4, sposta la linea dei Sudroni. Questa linea è unica perché può essere inserita nella linea di Mordor. Per questo, non è considerato occupato a meno che anche la linea di Mordor sia occupata. Se Pelargir, Lamedon e Dol Amroth sono tutte occupate ma la linea di Mordor non è occupata, utilizzare il percorso di eccedenza da Harandor ad ovest di Osgiliath.

* denotes an *end region*

* denotes an *end region*

- m. Lamedon to Dol Amroth*
- n. Pelargir to Lamedon
- o. West Harondor to Pelargir (overflow to Osgiliath)
- p. Near Harad to West Harondor
- q. Umbar to West Harondor
- r. Far Harad to Near Harad

- 5. Con risultato 5, muovi la “Linea degli Esterling.”
- s. Dale to Woodland Realm*
- t. Erebor to Dale
- u. Iron Hills to Erebor
- v. Vale of the Carnen to Iron Hills
- w. East Rhun to Iron Hills (overflow to Vale of the Carnen)
- x. South Rhun to East Rhun
- y. North Rhun to East Rhun (overflow to Vale of the Carnen)

- 4. Con risultato 6, move the “Linea di Isengard.”
- a. Grey Havens to Ered Luin*
- b. Tower Hills to Grey Havens
- c. The Shire to Tower Hills
- d. South Ered Luin to The Shire (overflow to Tower Hills)
- e. Cardolan to South Ered Luin
- f. North Dunland to Cardolan
- g. Anorien to Westemnet*
- h. Edoras to Anorien
- i. Helm’s Deep to Edoras
- j. Fords of Isen to Helm’s Deep
- k. Orthanc to Fords of Isen
- l. Gap of Rohan to Orthanc (overflow to Fords of Isen)
- m. South Dunland to Gap of Rohan

Muovere i Nazgul e la Bocca di Sauron

Mettere un Nazgul nella regione che contiene la FSP. Poi disporre i Nazgul restanti, cominciando dal re stregone, secondo le seguenti priorità:

1. Se uno o più delle Fortezze iniziali dell'ombra è sotto assedio, dividi tra di esse tutti i restanti Nazgul.
2. Se gli eserciti dell'ombra assediano le Fortezze dei FP, disporre un Nazgul in ciascuno degli eserciti assediati, cominciando dai più grandi eserciti dell'ombra. Tuttavia, non disporre il re stregone in un esercito che contiene meno di sei unità.
3. Se degli eserciti dell'ombra assediano una fortezza o sono adiacente ad un esercito dei FP in una regione attaccabile, disporre un Nazgul in ognuno di tali eserciti, dal più grande al più piccolo. Tuttavia, non disporre il re stregone in un esercito che contiene meno di sei unità. Ripetere ciò più di tre volte se ci sono Nazgul rimanenti.
4. Se il re stregone è in gioco e non è stato introdotto ai punti 1-3, allora disporre il re stregone a Minas Morgul.
5. Disporre i Nazgul restanti nelle regioni adiacente alla regione che contiene la FSP (se ciò è consentito), cominciando dalle regioni lungo l'itinerario più corto per Mordor. Nel caso

* denotes an *end region*

insolito in cui ci siano ancora Nazgul non piazzati, ripetere questo punto con le regioni a due spazi dalla FSP, ecc.

La bocca di Sauron si sposta di tanti spazi possibili (fino al suo valore di Comando) seguendo la *linea di progressione* di Mordor, ma deve concludere il suo movimento in una regione che contiene sei o più unità dell'ombra o una fortezza *occupata*. Se necessario, può persino muoversi indietro seguendo la linea di Mordor per raggiungere una regione con sei o più unità dell'ombra o una fortezza occupata. Se nessuno di questi casi è possibile, spostare la bocca di Sauron verso la regione che contiene il più grande esercito dell'ombra a che possa raggiungere, scegliendo quello più lontano lungo la linea di Mordor in caso di pareggio.

Giocare Carte Evento

Scegliere a caso una carta dalla mano dell'Ombra del tipo adatto e giocarla se possibile. Se la carta è *ingiocabile*, mettere da parte la carta e riprovare con un'altra carta disponibile dello stesso tipo. Se nessun delle carta di quel tipo nella mano dell'Ombra è giocabile, allora passare all'opzione seguente (con lo stesso dado di azione). Prendere ciascuna delle carte che sono state messe come *ingiocabili* e disporle rivolte verso l'alto in fondo al mazzo appropriato e pescare un numero uguale di carte evento dello stesso tipo per sostituirle nella mano dell'Ombra (a faccia in giù). Se in qualunque momento sono state pescate tutte le carte dell'Ombra a faccia in giù, mescolare tutte le carte rivolte verso l'alto nel mucchio e disporle a faccia in giù per formare un nuovo mazzo.

Le istruzioni su come giocare le carte evento sono date sotto. Sono elencate le condizioni speciali per usare una carta *ingiocabile* o per metterla da parte come DBC. Ciò in aggiunta a tutte le condizioni stampate sulla carta. Se la carta è *ingiocabile* e soddisfa le condizioni di una DBC, allora metterla da parte come DBC. Se mentre tentate di giocare una carta evento viene indicato di mettere una carta evento da parte come DBC, continuare con lo stesso dado azione come se la carta fosse stata ritenuta *ingiocabile*. Se più di una carta è messa da parte ed è giocabile in una battaglia, scegliere di giocare la DBC in cima alla pila.

Abominevoli Sortilegi – Quando in gioco, se più di un esercito dell'ombra soddisfa questa condizione, scegliere quello con la maggior parte dei Nazgul. Se possibile, scegliere una coppia di eserciti con l'esercito dei FP in una città o in una fortezza. Poi scegliere quello con il più grande esercito dei FP. Se sono uguali, scegliere arbitrariamente.

Balrog di Moria – Quando in gioco, usala prima possibile per pescare una tessera caccia extra. Se la FSP è già oltre Moria, usala come carta combattimento alla prossima opportunità.

Corvotempesta – DBC se tutti gli FP sono in guerra, da usare quando l'Ombra ha un *vantaggio di dimensione* di almeno 3.

Gli Imbattibili Uruk-Hai – DBC se Saruman è stato rimosso dal gioco, da usare in ogni battaglia. Ingiocabile se nessun esercito che soddisfa le condizioni elencate ha un *vantaggio di dimensione*. Quando in gioco, scegli l'esercito che soddisfa le condizioni elencate col maggior *vantaggio di dimensione*.

Gli Ordini del Capitano Nero – DBC se il Re stregone è stato rimosso da gioco, da usare quando il Comando dei Nazgul è uguale o supera il Comando totale dei FP e GtW non è in battaglia. Ingiocabile se non ci sono Nazgul disponibili da reclutare E sia se c'è un Nazgul nella regione che contiene la FSP sia se la FSP è in una regione dove un Nazgul non può essere disposto. Quando in gioco, se non c'è un Nazgul nella regione che contiene la FSP ed è possibile disporne uno lì, seguire la procedura normale per lo spostamento del Nazgul. Altrimenti, reclutare fino a due Nazgul nella regione che contiene il Re stregone. In entrambi i casi, se l'esercito che contiene il Re stregone è in

posizione per attaccare un esercito dei FP in una regione attaccabile con un *vantaggio di dimensione*, agire così. Non spostare l'esercito se non è possibile un tale attacco.

Gli Spettri sono in Caccia – DBC se la FSP è a Mordor, da usare quando sono presenti un Nazgul e un compagno. Se più di un compagno è in battaglia, scegliere di eliminare i compagni nel seguente ordine di priorità: GtW, Aragorn, Gandalf il Grigio, Grampasso, Boromir, Legolas, Gimli, Merry, Pipino. Ingiocabile se c'è un Nazgul nella regione che contiene la FSP o se la FSP è in una regione dove il Nazgul non può essere disposto. Quando in gioco, seguire la procedura normale per lo spostamento del Nazgul. Dopo lo spostamento del Nazgul, scegliere (se possibile) di attaccare un esercito dei FP in una regione attaccabile con l'esercito che presenta il *vantaggio di dimensione* più grande e contenente un Nazgul. Se non c'è nessuna battaglia possibile, fermati (non muovere l'esercito).

Grond, Martello dell'Oltretomba – DBC se il Re stregone è stato rimosso da gioco, da usare quando è presente un Nazgul e GtW non è in battaglia. Sottrai tanto valore di comando ai Nazgul, fino al numero di dadi di combattimento disponibili all'esercito dei FP. Ingiocabile se il Re stregone non è in un esercito che assedia una fortezza con un *vantaggio di dimensione*.

I Corsari di Umbar – DBC se Pelargir, Dol Amroth e Lamedon sono tutti controllati dall'Ombra, da usare quando l'ombra assedia una fortezza dei FP. Ingiocabile se la dimensione dell'esercito di Umbar non supera la dimensione dell'esercito di Pelargir, di Dol Amroth, o di Lamedon di almeno 4. Quando in gioco, lasciare tre unità ad Umbar. Per la destinazione, scegliere fra Pelargir, Dol Amroth e Lamedon, quale dà il più grande *vantaggio di dimensione* all'ombra (ed in questo ordine in caso di pareggio).

Il Giorno senz'Alba – Ingiocabile se non ci sono dadi Volere dell'Ovest inutilizzati.

Il Palantir di Orthanc – DBC se Saruman è stato rimosso dal gioco, da usare quando almeno due Nazgul sono presenti e GtW non è in battaglia. Quando in gioco, scegli di pescare una carta del tipo che hai di meno o una Carta Personaggio in caso di pareggio.

Il ritorno del Re Stregone – DBC se il Re stregone è stato rimosso dal gioco, da usare in ogni battaglia.

I Nazgul attaccano! – DBC se la FSP è a Mordor, da usare quando un Nazgul e un Comandante dei FP sono presenti o quando è presente un numero di Nazgul uguale al compagno del livello più basso, ma in entrambi i casi non usarla se GtW è nella battaglia. Scegliere di eliminare il compagno con il più alto Valore di Comando, rompendo arbitrariamente il pareggio. Eliminare un Comandante soltanto se non potete eliminare un compagno. Ingiocabile se non ci sono Nazgul in gioco o se il segnalino della FSP è in una regione dove il Nazgul non può essere disposto. Quando in gioco, seguire la procedura normale per lo spostamento dei Nazgul e scegliere sempre di tirare per la Caccia.

La Follia di Denethor – DBC se Minas Tirith è controllata dall'Ombra, da usare quando sono soddisfatte le condizioni richieste.

L'Occhio senza Palpebre – Ingiocabile se la FSP ha già usato tutti i suoi dadi Personaggio o Volere dell'Ovest in questo turno. Quando in gioco, spostare un numero di dadi verso il riquadro della caccia pari al numero di dadi Personaggio e Volere dell'Ovest dei FP ancora inutilizzati (fino a tre). Scegliere i dadi di azione dell'ombra nel seguente *ordine di priorità*: Evento (Palantir), Personaggio, Mobilitazione, Esercito, Mobilitazione/Esercito.

Logori dal dolore e dalla fatica – DBC se Gollum guida la FSP, da usare quando sono presenti un Nazgul ed un Compagno. Se più di un compagno è in battaglia, allora scegliere di eliminare i compagni nel seguente *ordine di priorità*: GtW, Aragorn, Gandalf il Grigio, Grampasso, Boromir, Legolas, Gimli, Merry, Pipino. Quando in gioco, se questa carta è sul tavolo quando un compagno è scelto a caso, scegliere di scartare nel seguente *ordine di priorità*: Cotta di Mithril e Pungolo, Un Potere Troppo Grande, Il Potere di Tom Bombadil, una carta a caso dalla mano dei FP.

L'Ombra si muove, Le Ombre si addensano e L'Ombra si Allunga – Quando in gioco, non reclutare come elencato. Tira due dadi e muovi le linee di progressione per entrambi i risultati (con risultato doppio si può muovere la stessa *linea di progressione* due volte).

L'Orda che viene da Oriente – Ingiocabile se non è possibile reclutare cinque unità nel Rhun orientale, nell'Estremo Harad, o nel Rhun Meridionale. Quando in gioco, recluta dalla prima delle seguenti che può accogliere tutte le unità: Rhun orientale, Estremo Harad, Rhun Meridionale.

Mezzi-Orchi e Uomini-Goblin – Ingiocabile se non c'è nessun esercito dell'ombra con otto o meno unità in posizione per attaccare un esercito dei FP in una regione attaccabile con un *vantaggio di dimensione* o se non ci sono sia un'unità regolare di Isengard sia un'unità d'elite di Isengard disponibili da reclutare. Quando in gioco, scegliere un esercito dell'ombra con otto o meno unità in posizione per attaccare un esercito dei FP in una regione *attaccabile* con il *vantaggio di dimensione* maggiore e reclutare un'unità regolare di Isengard e un'unità d'elite di Isengard in quell'esercito.

Minacce e Promesse – DBC if tutte le nazioni dei Fp sono attive, da usare quando sono soddisfatte le condizioni richieste.

Molti Re al Servizio di Mordor – Quando in gioco, non reclutare come elencato. Recluta due unità regolari per ciascuno dei cinque Insediamenti dei Sudroni ed Esterling, nell'ordine di Umbar, Estremo Harad, Rhun Settentrionale, Rhun Meridionale, Vicino Harad.

Mostri Risvegliati – Quando in gioco, non reclutare come elencato. Recluta un'unità regolare ed un'elite a Angmar ed una regolare ed un'elite nelle Grotte dei Troll (in quest'ordine).

Olag-Hai – Ingiocabile se non c'è nessun esercito dell'ombra con otto o meno unità in posizione per attaccare un esercito dei FP in una regione attaccabile con un *vantaggio di dimensione* o se non ci sono sia un'unità regolare di Sauron sia un'unità d'elite di Sauron disponibili da reclutare. Quando in gioco, scegliere un esercito dell'ombra con otto o meno unità in posizione per attaccare un esercito dei FP in una regione *attaccabile* con il *vantaggio di dimensione* maggiore e reclutare un'unità regolare di Sauron e un'unità d'elite di Sauron in quell'esercito.

Ombre sulle Montagne Nebbiose – Quando in gioco, non reclutare come elencato. Recluta 4 punti unità (elite se possibile) a Moria e 3 unità regolari sul Monte Gundabad.

Pozzi di Mordor – Quando in gioco, non reclutare come elencato. Mobilita come se fosse stato usato un dado azione e fosse stato ottenuto un 5.

Ricerca dei Nazgul – DBC se la FSP è a Mordor, da usare quando il Comando dei Nazgul eguaglia o supera il totale di comando dei FP e GtW non è in battaglia. Ingiocabile se non ci sono Nazgul in gioco o se il segnalino della FSP è in una regione dove i Nazgul non possono essere piazzati. Quando in gioco, segui il normale algoritmo per il movimento dei Nazgul.

Stormi of Crebain – DBC se la FSP è a Mordor, da usare quando è presente un Nazgul e GtW non è in battaglia. Quando in gioco, usala sul primo tiro per la caccia possibile.

Tempo Crudele – DBC se la FSP è già a Mordor, da usare quando sono presenti almeno due Nazgul e GtW non è in battaglia. Quando in gioco, muovi la FSP secondo il seguente *ordine di priorità*:

1. Massimizza la *distanza da Mordor*.
2. Massimizza il ritiro per la caccia.
3. Muovi la FSP quanto più lontano possibile da ogni città o fortezza dei FP.

Troll delle Colline – Ingiocabile se non sono disponibili al reclutamento 2 unità di elite di Sauron. Quando in gioco, scegli la prima *linea di progressione inoccupata* tra le linee Mordor, Sauron Centrale, e Sauron del Nord. Poi scegliere l'esercito dell'ombra più lontano da quella *linea di progressione* con almeno due unità regolari.

Una Nuova Potenza Emerge – DBC se Saruman è stato rimosso dal gioco, da usare in ogni battaglia.

Vermilinguo – DBC se Saruman è stato rimosso dal gioco o se Rohan è attiva, da usare quando il Comando dei Nazgul è uguale o eccede il Comando totale dei FP e GtW non è in battaglia.

Combattere Le Battaglie

Usa le seguenti linee guida quando combatti una battaglia:

- L'ombra attacca soltanto gli eserciti dei FP nelle regioni *attaccabili*. Non ci sono eccezioni a questa regola. Notare, tuttavia, che qualunque regione adiacente ad una delle fortezze iniziali dell'ombra è una regione *attaccabile*, anche se non compare su una *linea di progressione*.
- Quando attacca, l'ombra continua la battaglia fino a che più non possiede un *vantaggio di dimensione*, a quel punto sceglierà d'interrompere appena possibile l'attacco.
- Se in qualunque momento un esercito dei FP sta attaccando (con un esercito o con le carte come le carte degli Ent o gli uomini morti di Dunclivo) una regione che contiene un Insegiamento occupato e la regione contiene cinque o meno unità dell'ombra, rimuove il segnalino di controllo dell'ombra e lo sostituisce con un certo numero di unità regolari pari al numero richiesto per occupare l'Insegiamento (due per una cittadina, tre per una città, cinque per una fortezza). Questi possono essere rappresentati dai segnalini di rimpiazzo anche se ci non sono abbastanza unità dell'ombra di riserva. L'Insegiamento non è più considerato occupato, benché possa essere riuoccupato alla conclusione della battaglia se l'ombra ha abbastanza unità.
- Nel difendere una regione con una fortezza, l'ombra combatte una battaglia campale se ha più di cinque unità e si ritira in assedio se ha cinque o meno unità in battaglia.
- Nel difendere altrove, l'ombra sceglie di ritirarsi soltanto se l'esercito dei FP presenta un *vantaggio di dimensione* E se l'esercito dell'ombra ha una dimensione dell'esercito di due o di meno. In questo caso, o se l'esercito dell'ombra è costretto a ritirarsi per altri motivi, le ritirate dell'ombra, se possibile, seguono una *linea di progressione* (in qualsiasi senso) verso l'esercito dell'ombra più vicino. Se l'esercito dell'ombra sceglie ritirarsi e l'unica ritirata possibile è fuori da ogni *linea di progressione*, le unità sono eliminate.
- L'ombra continua un assedio retrocedendo un'unità d'elite se e soltanto se presenta un *vantaggio di dimensione* di tre o più.
- Soltanto durante il primo round di tutta la battaglia in una regione che contiene una fortezza o una città, se non ci sono DBC che possono essere giocate e l'ombra ha almeno una carta strategia in mano, sceglie a caso dalla sua mano una carta strategia e la gioca come carta combattimento. Se il re stregone è in battaglia, usa l'abilità di ripescare per pescare una carta del tipo che ha di meno, pescando una carta personaggio in caso di pareggio.
- Se la battaglia avviene in una regione che contiene una delle fortezze di partenza dell'ombra, l'ombra gioca una carta combattimento ogni round di battaglia. Se nessuna DBC può essere giocata e se non ci sono carte strategia a disposizione, pescare una carta strategia e giocarla. Ancora, quando il combattimento in una regione che contiene una delle fortezze di partenza dell'ombra, carte di combattimento che fornirebbero normalmente un bonus ad entrambi gli eserciti (cioè battaglia disperata e disputa mortale) fornisce il bonus soltanto all'esercito dell'ombra.
- Se una carta combattimento dà all'ombra l'opzione di eliminare le unità, ne elimina quante possibili, ma non più del numero di unità nell'esercito dei FP. Ancora, il numero di unità eliminate deve essere strettamente minore dell'attuale *vantaggio di dimensione* dell'esercito dell'ombra (quando deve essere fatta la scelta).
- Nell'eliminare le unità dell'ombra, l'ombra retrocede le elite (se disponibili) se ci sono cinque o meno unità nell'esercito dell'ombra. Altrimenti, l'ombra elimina le unità regolari.
- Quando l'ombra vince una battaglia, sposta le unità nella regione conquistata soltanto se tale movimento è elencato come componente di una normale *linea di progressione* (non come un movimento di *eccedenza*). Sposta tutte le unità possibili quando si muove in questo modo. Tuttavia, l'ombra non sposterà mai le unità da una regione che contiene un Insegiamento libero, ma le lascerà lì fino a che non possa occupare l'Insegiamento.