





**26**

**L' OSCURO SIRE**  
L' ULTIMA ALLEANZA

**10**

**Quando rivelata:** Aggiungi "Sauron" all' area allestimento.

**Obbligato:** Ogni volta che un giocatore deve pescare una o più carte, scarta un ammontare di carte dalla cima del suo mazzo pari al numero di carte che dovrebbe pescare. Fatto ciò, pesca normalmente.

**I giocatori non possono superare questa scena se "Sauron" non ha danni su di se.**

**NARSIL**  
L' ULTIMA ALLEANZA

**1**

**Arma. Oggetto.**

"Narsil" deve essere aggregata a "Isildur" per tutta la partita. (Non può cambiare personaggio a cui è aggregata).  
Se per un qualsiasi motivo lascia il gioco, i giocatori perdono la partita.

**Obbligato:** Dopo che "Isildur" partecipa ad un attacco che infliggerebbe danni a "Sauron" i giocatori come gruppo devono scartare dalle loro mani almeno una carta ♠, ♦, ♣ e ♠ senza limite nel numero. Se il costo stampato delle carte scartate è inferiore alla minaccia attuale di "Sauron", "Sauron" non subisce alcun danno.

**OGGETTIVO-AGGREGATO**

**44**

**1** ♣  
**3** ♠  
**0** ♠

**4**

**ORCHI ARCIERI**  
Orco. Mordor. Paura.

**Quando rivelata:** Orchi arcieri compie un attacco contro il primo giocatore. (Non assegnare una carta ombra per questo attacco)

**Ombra:** Orchi Arcieri viene aggiunto ai nemici ingaggiati con il giocatore che controlla "Isildur". Il giocatore che controlla "Isildur" deve difendersi dall' attacco di Orchi Arcieri anche se ha già difeso. (Assegna una carta ombra a Orchi Arcieri)

**NEMICO**

**33**

**2** ♣  
**4** ♠  
**1** ♠

**5**

**ORCHI DI MORDOR**  
Orco. Mordor. Paura.

**Quando rivelata:** Ogni giocatore scarta le prime 2 carte dal proprio mazzo.

**Ombra:** Se "Sauron" è l' attaccante, "Sauron" ingaggia immediatamente il giocatore con più minaccia (il difensore resta esaurito e non subisce danni. In caso di pareggio sceglie il Primo Giocatore). Quindi gli viene assegnata una nuova carta Ombra e attacca istantaneamente il nuovo giocatore ingaggiato.

**NEMICO**

**ROCCHE E FUMO**

4

4

**Rocce. Fumo.**

Quando rivelata: Ogni giocatore può scegliere una carta alleata nella sua pila degli scarti, se possibile, e rimetterla nel mazzo. Poi mescolare.

**Ombra:** Aggrega questa carta al personaggio in difesa. Conta come un aggregato **Condizione** con il testo:  
 "Il personaggio a cui è aggregata questa carta prende -1\* -1\*."
   
**Azione:** Scarta le prime X carte del tuo mazzo per scartare questa carta dal personaggio aggregato. Dove X è il doppio nel numero dei giocatori."

2

**LUOGO**

**ROCCHE E LAVA**

3

3

**Rocce. Lava.**

Se questa carta è il luogo attivo, tutti i nemici con il tratto "Orco" prendono +1\*.

**Ombra:** Aggrega questa carta al personaggio in difesa. Conta come un aggregato **Condizione** con il testo:  
 "Ogni volta che il giocatore che controlla il personaggio a cui è aggregata questa carta pesca una o più carte, scarta la prima carta del suo mazzo (prima che abbia pescato) e infligge un danno al personaggio a cui è aggregata questa carta".

3

**LUOGO**

8X

X

8

7

10

**SAURON**

**Oscuro Signore. Immune.**

-Sauron è immune dagli effetti di qualsiasi carta giocatore, eroi compresi.  
 -X è il più alto numero di carte alleate nella pila degli scarti fra tutti i giocatori.  
 -Tutti i Nemici con il tratto "Paura" prendono +2\* se "Sauron" è con loro nell'area allestimento oppure +1\* se sono ingaggiati con lo stesso giocatore.  
 -"Sauron" può essere ucciso solo se "Isildur" partecipa all'attacco e si soddisfa l'effetto di "Narsil" portando a 0 i suoi punti ferita. Se un attacco in cui non viene soddisfatto il precedente requisito porta a 0 i suoi punti ferita, annulla quel danno a "Sauron".

**Obbligato:** Se "Sauron" è ingaggiato con un giocatore alla fine della fase di riordino, quel giocatore scarta un personaggio a sua scelta.  
**Azione di riordino:** Un giocatore può pagare una risorsa \* per far tornare "Sauron" nell'area allestimento.

1

**NEMICO**

**VERSO SAURON**

L'ULTIMA ALLEANZA

1A

*"Un' ultima alleanza fra Uomini ed Elfi marciò contro le armate di Mordor e sui pendii del Monte Fato combatté per la libertà della Terra di Mezzo..."*

Del set di carte "Il Settimo Livello" inserite solamente i 2 "Troll di Caverna".

Il primo Giocatore ottiene il controllo di "Isildur".

Mettete da parte "Sauron" e "Narsil" fuori dal gioco. Mischiate il mazzo incontri.



Ciao a tutti! Ecco a voi un nuovo scenario del signore degli anelli LCG.

Per giocare a questo scenario i giocatori devono disporre delle espansioni necessarie. (khazad dum deluxe)

Spero di aver reso bene l' idea della Grande Alleanza. Potrebbe essere leggermente macchinoso ma penso che sia venuto molto bene!

Volevo sottolineare 2 cose:

-Narsil ha il seguente effetto:

Dopo che "Isidur" partecipa ad un attacco che infliggerebbe danni a "Sauron" i giocatori come gruppo devono scartare

almeno una carta sapere,spirito,tattica e comando senza limite nel numero. Se il costo stampato delle carte scartate è inferiore alla minaccia attuale

di "Sauron", "Sauron" non subisce alcun danno.

Ciò significa che devono essere scartate 1 carta per sfera ALMENO. Dopo che si hanno scartate 1 carta per sfera allora si possono aggiungere altre carte in aggiunta di qualsiasi sfera. (non neutrali).

-Sauron ha delle statistiche un pò strane...

8X di valore di ingaggio e X di minaccia. Dove si effettua una moltiplicazione tra X e i numeri vicini.

X è il più alto numero di carte alleato nella pila degli scarti fra tutti i giocatori. Perciò se X vale 3, la minaccia attuale di Sauron è 6 e il valore di ingaggio è 24!

Attenzione che per uccidere Sauron con Narsil si dovranno scartare carte(magari anche alleato che influiranno modificando la minaccia di Sauron!)

Quando scartate le carte dalla mano per l' effetto di Narsil quindi state attenti a considerare la NUOVA POSSIBILE minaccia di Sauron.

Un ultima cosa. Per stampare le carte.

Il simbolo dei 5 eserciti (l'orco paffuto) l'ho messo perchè non sapevo cosa mettere. La cosa importante però è il numero vicino alla faccia dell'orco paffuto. Quello è il numero di carte da stampare per ogni copia.

Perciò della carta "Orchi Arcieri" andranno stampate 4 copie. Di "Rocce e Fumo" 2 copie... così via.

Per domande di qualsiasi tipo o miglioramenti o altro, contattatemi alla mia mail

[prandoni.fabio@gmail.com](mailto:prandoni.fabio@gmail.com)

Sottolineo che le immagini non sono mie, sono state prese dal web e al solo fine di divertimento. Così come l'impaginazione delle carte è della FFG. Non ho intenzione di usare questo scenario a scopo di lucro in nessun modo.

**BUON DIVERTIMENTO!!!!!!**