

## Romper las líneas

*“Nos han cortado el paso...- murmuró entre dientes Gildor, mientras observaba la hilera de hogueras que se interponía entre él y su misión. –...pero no por mucho tiempo- completó mientras una sonrisa se insinuaba en sus labios. A una señal suya los guerreros noldorin bajo su mando comenzaron a desplegarse para atravesar las líneas orcas. -¡Caeremos sobre ellos cuando la barca de Arien ilumine la tierra!”*

### Descripción

Un contingente de elfos se dirige a unirse a Gil-Galad y al ejército de la Última Alianza cuando son interceptados por una columna de orcos. Deben atravesar las líneas enemigas para poder reunirse con su señor.

### Posición inicial

La batalla se desarrolla en un tablero de 160x160 cm. Los jugadores determinan aleatoriamente en qué lado del tablero despliegan. El jugador del bando de la Oscuridad despliega primero la mitad de sus miniaturas, a un máximo de 30 cm de uno de los lados del campo de batalla. A continuación el bando de la Luz despliega la mitad de su ejército en el lado opuesto, a un máximo de 30 cm del borde del campo de batalla. Luego el jugador del bando de la Oscuridad completa su despliegue y después el de la Luz hace lo mismo.

### Ejércitos

Cada jugador dispone de 500 puntos para formar su ejército.

Puede incluir un máximo de 50 miniaturas.

Puede gastar como mucho el 50% de los puntos en héroes y debe incluir al menos 1 héroe.

Puede gastar como mucho el 50% de los puntos en tropas con armas de proyectiles.

### Condiciones de victoria

La batalla dura hasta que todas las miniaturas del bando de la Luz hayan sido destruidas o hayan salido del campo de batalla por el lado de despliegue del bando de la oscuridad.

El bando de la Luz gana si consigue sacar el 50% de sus miniaturas, incluido un héroe, por el lado de despliegue del bando de la Oscuridad.

El bando de la Oscuridad gana si consigue evitar que el bando de la Luz cumpla su objetivo.