

0 **UN SENTIERO CON BIFORCAZIONI**
UN SENTIERO CON BIFORCAZIONI




Corrono voci che gli orchi di Bosco Atrò abbiano raddoppiato gli sforzi per formare un esercito e marciare fuori dalla foresta. Alcune loro pattuglie sono state avvistate e i loro capi si nascondono in una torre dentro la foresta. Bisogna fermarli e riportare Gollum al Gran Consiglio.

Preparazione: metteteci da parte il Nazgul di Dol Guldur, 2 Carcerieri e le carte Obiettivo. Proseguite secondo l'ordine numerico, eccetto ove indicato.

Ilus. Udoawa ©2011 Middle-earth Enterprises ©2011 FFG ★26

1 **UNA STRADA OSCURA**
UN SENTIERO CON BIFORCAZIONI



10

Prima di attaccare il loro covo, dovete scoprire da quale avamposto partono per le loro scorribande contro la popolazione. Sembra che abbiano saccheggiato un santuario nella foresta, sacro agli elfi. Mentre vi addentrate nel sottobosco, un silenzio inquietante ci circonda.

Ogni giocatore mette nell'area di allestimento il primo luogo che trova nel mazzo incontri. Quindi mischiate il mazzo.

Ilus. Jerry ©2011 Middle-earth Enterprises ©2011 FFG ★27

2 **IL SANTUARIO SACRO**
UN SENTIERO CON BIFORCAZIONI



10

Del santuario sono rimaste solo poche macerie e a terra giacciono alcuni cadaveri di elfi. Non ci sono pattuglie di orchi in questo momento. Potete riposare qui e rendere omaggio agli elfi o continuare con la missione.

Dopo aver completato questa ricerca, ogni giocatore può curare tutte le ferite da tutti i propri eroi e andare alla ricerca 3 oppure procedere con la ricerca 4.

Ilus. Ben Mitchell ©2011 Middle-earth Enterprises ©2011 FFG ★28

3 **SOTTO ASSEDIO**
UN SENTIERO CON BIFORCAZIONI



14

Dopo aver riposato e aver ridato un po' di dignità al santuario, venite svegliati da urla di goblin in avvicinamento. Sono moltissimi e hanno con loro un carro di schiavi.

Ogni giocatore mette nell'area di allestimento il primo Orco che trova nel mazzo incontri. Quindi mischiate il mazzo. Una volta completata questa ricerca, potete scegliere se cercare di liberare i prigionieri (ricerca 5) oppure no (ricerca 6).

Ilus. Kerem Boyit ©2011 Middle-earth Enterprises ©2011 FFG ★29

4 **LA FUGA**
UN SENTIERO CON BIFORCAZIONI




10

Dopo una breve sosta per rispetto degli elfi, vi dirigete verso l'interno della foresta, e dopo poco raggiungete un accampamento di orchi. Potete sentire le urla e i lamenti degli schiavi tenuti prigionieri.

Dopo aver completato questa ricerca, potete liberare i prigionieri (fase 5) oppure no (fase 6).

Ilus. Bard of the Seas ©2011 Middle-earth Enterprises ©2011 FFG ★30

5 **LIBERAZIONE**
UN SENTIERO CON BIFORCAZIONI



12

Dopo aver sconfitto le prime truppe degli orchi, dovete affrontare i temibili Carcerieri che cercano di impedirvi di liberare gli schiavi.

Piazzate nell'area di Allestimento un Carceriere ogni 2 giocatori. Potete completare questa ricerca solo se non ci sono Carcerieri in gioco e se avete almeno 1 indizio, quindi potete giocare un alleato o un aggregato senza pagarne il costo. Procedete alla fase 7.

Ilus. J. Dillon ©2011 Middle-earth Enterprises ©2011 FFG ★31

6 **ABBANDONATI**
UN SENTIERO CON BIFORCAZIONI



8


Appena proseguite venite inseguiti dai soldati orchi d'élite che tentano di impedirvi di raggiungere il loro covo.

Piazzate nell'area di Allestimento un Carceriere ogni 2 giocatori.

Potete completare questa ricerca solo se non ci sono Carcerieri in gioco e se avete almeno 1 indizio, quindi potete procedere alla fase 7.

Ilus. J. Dillon ©2011 Middle-earth Enterprises ©2011 FFG ★32

7 **LA RESA DEI CONTI**
UN SENTIERO CON BIFORCAZIONI



8

Esausti, raggiungete infine l'ingresso proibito del covo degli orchi. Quello che temevate è vero: alla loro guida c'è un'ombra scaturita dalle profondità di Mordor!

Piazzate il Nazgul di Dol Guldur nell'area di allestimento. I giocatori non possono completare questa ricerca finché è in gioco un Nazgul e finché non hanno alcun Indizio.

Ilus. Nick DeGaris ©2011 Middle-earth Enterprises ©2011 FFG ★33