

**1A**

**IL CANCELLO DEI GOBLIN**  
IL CONSIGLIO ELFICO



Da qui dovete aprirvi un varco fra le schiere di orchi allo spaventoso cancello dei Goblin, per passare attraverso Bosco Atrato. Sentite un grido di allarme e dal cancello emerge una fila di orchi urlanti. Vi stavano aspettando.

**Ogni giocatore guarda il mazzo Incontri e piazza la prima carta Orco che trova nell'area di allestimento. Mischiate poi il mazzo.**

**1B**

**IL CANCELLO DEI GOBLIN**  
IL CONSIGLIO ELFICO



Lo sciame di orchi sembra non finire mai. Capite presto che dovete attraversare il cancello prima che potete. Mentre avanzate lentamente verso l'entrata, vedete che un piccolo esercito vuole bloccarvi la via.

**Ogni giocatore sceglie e ingaggia immediatamente un Orco. La ricerca non è completata finché ci sono carte Orco in gioco.**

**2A**

**IL SENTIERO DEGLI ELFI**  
IL CONSIGLIO ELFICO



Riuscite a penetrare lo sbarramento degli orchi e vi incamminate dentro le oscurità di Bosco Atrato. Dai rami soprastanti sentite una voce: "Siete stati mandati dal Consiglio. Desiderate incontrare gli Elfi". Un'agile figura di Elfo scende giù davanti a voi. "Presto – seguitemi". La vostra nuova guida sfreccia giù per un sentiero nascosto fra gli alberi e cercate di tenere il suo passo.

**2B**

**IL SENTIERO DEGLI ELFI**  
IL CONSIGLIO ELFICO



Sgusciate via dai vostri nemici mentre correte lungo il Sentiero Elfico attraverso Bosco Atrato. Dietro di voi le creature malvagie aumentano di numero e si raggruppano mentre vi inseguono. Il tempo stringe!

**Finché questa ricerca è in corso, non eseguite controlli di Ingaggio. I nemici già ingaggiati, rimangono tali.**

**3A**

**IL VELO DELLA MONTAGNA SOLITARIA**  
IL CONSIGLIO ELFICO



Attraverso un varco nella foresta riuscite a vedere verso est la Montagna Solitaria che torreggia sulle Terre Desolate di Smog: siete vicini alla fine di Bosco Atrato. I vostri inseguitori emergono dagli alberi intorno a voi e dovete affrettarvi per raggiungere il palazzo del Re degli Elfi.

**Ogni giocatore guarda il mazzo Incontri e piazza la prima carta Orco che trova nell'area di allestimento. Mischiate poi il mazzo.**

**3B**

**IL VELO DELLA MONTAGNA SOLITARIA**  
IL CONSIGLIO ELFICO



Il Re degli Elfi ha mandato degli emissari a incontrarvi. Appena valutata la situazione, si uniscono subito a voi nella battaglia.

**Il primo giocatore può subito mettere in gioco 1 Silvano dalla sua mano e ogni Silvano in gioco può curarsi 1 Ferita. Ogni giocatore sceglie e ingaggia subito 1 Orco. La ricerca non è completata finché ci sono carte Orco in gioco.**

Scenario di Ninjadorg, <http://ratdorg.blogspot.com/>,  
traduzione ed editing grafico di A.Marino, sortilege.