

1A

LA TORRE ORRIDA
LA TANA DI UNGOLIANT



La mappa vi conduce a un antico edificio nelle profondità della foresta, una torre oscura nascosta nel sottobosco più fitto. Vi avvicinate con molta trepidazione.

Preparazione: mettete da parte il Nazgul di don Guldur, la Progenie di Ungoliant e le carte Obiettivo.

Scegliete un Eroe: questo prende con sé la Mappa di Gandalf.

1B

LA TORRE ORRIDA
LA TANA DI UNGOLIANT



10

Mentre vi fate strada faticosamente tra gli arbusti verso l'entrata, i ragni sibilano e vi sputano veleno da tutte le parti. Sentite il rimbombo del loro gigantesco leader che si avvicina e affrettate il passo.

Quando ci sono 5 segnalini su questa carta, entra in gioco la Progenie di Ungoliant. La ricerca non è completata finché la Progenie è in gioco. Se viene sconfitta, mettetela da parte.

2A

LE CAVERNE TORTUOSE
LA TANA DI UNGOLIANT



Mentre correte verso l'uscita, inseguiti da un numero sempre crescente di orchi e ragni, finite per ritrovarvi all'interno di caverne molto buie. Vi muovete guardinghi in mezzo a cavità ricoperte di ragnatele e la strada verso l'uscita risulta bloccata.

I giocatori non possono più mettere in gioco Alleati.

2B

LE CAVERNE TORTUOSE
LA TANA DI UNGOLIANT



10

Dall'oscurità dei tortuosi passaggi davanti a voi, scorgete qui e là una figura gigantesca che ricorda in modo inquietante il mostro che avete appena eliminato.

Quando ci sono 5 segnalini su questa carta, mettete in gioco la Progenie di Ungoliant. La ricerca non è completata finché la Progenie è in gioco. Se viene sconfitta, mettetela da parte.

3A

L'ULTIMA RESISTENZA
LA TANA DI UNGOLIANT



Le caverne si aprono in una cavità di mostruose dimensioni che è la tana di un ragno abominevole. Molti orchi gli stanno intorno e sembrano essere i suoi servitori in una sorta di alleanza diabolica.

I giocatori non possono più mettere in gioco Alleati o Aggregati.

3B

L'ULTIMA RESISTENZA
LA TANA DI UNGOLIANT



10

Uno spesso filo argentato scende dal soffitto e gli orchi e i ragni intorno a voi iniziano ad eccitarsi mentre un'orrenda enorme ombra cala su di voi.

Quando ci sono 5 segnalini su questa carta, mettete in gioco la Progenie di Ungoliant. La ricerca non è completata finché la Progenie è in gioco. Se viene sconfitta, rimescolatela nel mazzo Incontri.

0

IL LAMENTO DEL RE
LA TANA DI UNGOLIANT



Gli esploratori del re degli elfi hanno scoperto all'interno della foresta la sorgente di un grande male oscuro. Il re, mentre ti passa una mappa, sospira, afflitto: "Molti Elfi sono morti per portarci questa informazione". Sulla mappa c'è indicata la posizione della tana dei grandi ragni.

Costruisci il mazzo Incontri di questo scenario mischiando insieme le carte Incontro con i simboli indicati.

4

L'IRA DI SHELOB
LA TANA DI UNGOLIANT



Con un ultimo devastante affondo, il gigantesco ragno è sconfitto. La morte del loro leader mette scompiglio fra i ragni e gli orchi intorno a voi, e scappano via rabbiosi e impauriti. La vittoria finale! Ma l'ultimo orco grida una sola spaventosa parola che vi fa rabbrivire: "Shelob..."

Congratulazioni! Avete sconfitto La Tana di Ungoliant! Osate continuare l'avventura acquistando la prossima espansione?