

**1A**

**BATTAGLIONE DI ORCHI**  
LA VECCHIA FORESTA



*"Il bene e il male sono rimasti immutati da sempre, e il loro significato è il medesimo per gli Elfi, per i Nani e per gli Uomini. Tocca ad ognuno di noi discernarli, tanto nel Bosco d'Oro quanto nella propria dimora" Aragorn. Le Due Torri*

**Preparazione:** toglie dal mazzo Incontri 1 Troll delle Colline e il Capitano Ufthak e mettili da parte, fuori dal gioco.

**1B**

**BATTAGLIONE DI ORCHI**  
LA VECCHIA FORESTA



**8**

*Durante la solita ricognizione ai confini di Mirkwood cadete in una imboscata di un battaglione di orchi. Dovete sconfiggerli e scoprire da dove provengono.*

**Ogni giocatore cerca nel mazzo Incontri una carta Orco e la aggiunge all'area di allestimento. Mischiare il mazzo Incontri. Questa ricerca non è completata finché ci sono carte Orco in gioco.**

**2A**

**FORESTA BUIA**  
LA VECCHIA FORESTA



*"Gli Hobbit sbirciarono giù per il pendio dalle tenebre in cui erano immersi: piccole figure furtive che nella fioca luce sembravano elfici bambini di tempi immemorabili intenti a osservare dal Bosco Selvaggio, pieni di stupore, la loro prima Alba". Le Due Torri*

**2B**

**FORESTA BUIA**  
LA VECCHIA FORESTA



**8**

*Dopo aver interrogato gli orchi, questi rivelano la posizione del loro nascondiglio. Dovete farvi strada attraverso la Foresta Buia.*

**Piazza il Capitano Ufthak nell'area di allestimento. Questa ricerca non è completata finché Capitano Ufthak è in gioco.**

**3A**

**SOCCORSO AUDACE**  
LA VECCHIA FORESTA



*"In quell'istante, lontano in qualche cortile della Città, si udì il canto di un gallo. Era limpido e chiaro, ignorava la magia e la guerra, non faceva che acclamare il mattino che su nel cielo, oltre le ombre di morte, si avvicinava con l'alba.". Le Due Torri*

**3B**

**SOCCORSO AUDACE**  
LA VECCHIA FORESTA



**8**

*Trovate la tana di quegli Orchi malvagi e del loro capo, il Troll delle Colline. Distruggete il nascondiglio e salvate i prigionieri che hanno preso.*

**Il primo giocatore può giocare subito 1 Alleato dalla propria mano. Mettete nell'area di allestimento il Troll delle Colline messo da parte prima. Questa ricerca non è completata finché un Troll delle Colline è in gioco.**

V 1.2 - corretto un errore sulla carta 3B: riportava Capitano Ufthak al posto di Troll delle Colline.