

## ATTRAVERSO BOSCO ATRO



### SENTIERI DI BOSCO ATRO - PARTE 1

Modalità Campagna.

**Preparazione:** Metti in gioco Mendor.

**Se Mendor esce dal gioco, i giocatori perdono la partita.**

*Re Thranduil vi ha assegnato una guida, Mendor, per aiutarvi ad attraversare Bosco Atro.*

CAMPAGNA

**Risoluzione:** Ogni giocatore guadagna 1 copia della carta beneficio Supporto di Mendor. Aggiungi le carte guadagnate alla riserva della campagna.

Se lo Stadio “3B” era Sentiero di Beorn, aggiungi la carta fardello Sciame di Ungoliant alla riserva della campagna.

Se lo Stadio “3B” era “Non Abbandonate il Sentiero!”, aggiungi la carta fardello Veleno Persistente alla riserva della campagna.

*“La foresta è pericolosa, ma ciò che abbiamo affrontato andava oltre ogni mia previsione.” Mendor sembra scosso. “Temo che qualcosa stia turbando questa terra. Continuerò a viaggiare con voi.”*

## VIAGGIO LUNGO L'ANDUIN



### SENTIERI DI BOSCO ATRO - PARTE 2

Modalità Campagna.

**Preparazione:** Metti in gioco Mendor. Metti da parte, fuori dal gioco, ogni copia di Valoroso e Sfregiato.

**Risposta:** Dopo che un Troll delle Colline è stato distrutto, ogni giocatore assegna 1 copia di Valoroso messa da parte a un eroe che controlla, se possibile.

**Obbligo:** Dopo che un personaggio è stato distrutto da un Troll delle Colline, ogni giocatore assegna 1 copia di Sfregiato messa da parte a un eroe che controlla. (Limite di 1 volta per partita.)

**Se Mendor esce dal gioco, i giocatori perdono la partita.**

### CAMPAGNA

**Risoluzione:** Aggiungi ogni copia in gioco di Valoroso e Sfregiato alla riserva della campagna. Annota nella sezione “Note” del Diario della Campagna i nomi degli eroi a cui sono assegnate carte Valoroso e/o Sfregiato, e assegna a quegli eroi durante la preparazione di ogni scenario seguente di questa campagna.

L'eroe con il maggior numero di danni verrà fatto prigioniero all'inizio di “Fuga da Dol Guldur” (in caso di pareggio, scegli l'eroe casuale tra quelli con il maggior numero di danni). Annota il nome del prigioniero nella sezione “Note” del Diario della Campagna.

*“I nostri inseguitori sono stati troppo tenaci, e la loro imboscata troppo ben architettata, perché si sia trattato di una semplice coincidenza”* sentenza Mendor una volta raggiunta la riva. *“Temo che un male più grande li stia manovrando dalle ombre.”*

## FUGA DA DOL GULDUR



### SENTIERI DI BOSCO ATRO - PARTE 3

Modalità Campagna.

**Preparazione:** Metti in gioco Mendor. Assegna Scelto dal Fato a un eroe scelto dal primo giocatore.

**Obbligo:** Quando un eroe sta per essere selezionato casualmente come prigioniero, seleziona invece il prigioniero annotato nel Diario della Campagna. Ogni carta assegnata a quell'eroe viene girata a faccia in giù finché quell'eroe non viene salvato. Anche Mendor è stato catturato. Colloca Mendor a faccia in giù accanto al prigioniero (questo non lo fa uscire dal gioco). Gira questa carta.

*Anche Mendor, la vostra guida, è stato catturato dal nemico!*

### CAMPAGNA

**Risposta:** Dopo che il primo obiettivo è stato reclamato, gira a faccia in su Mendor e colloca 1 danno su di esso.

---

**Risoluzione:** Determina 1 delle risoluzioni seguenti:

1) Se Mendor è ancora in gioco, aggiungi Mendor alla riserva della campagna.

Se lo fai, metti in gioco Mendor all'inizio di ogni scenario durante la tua prossima campagna. Ogni giocatore può includere 1 copia di Supporto di Mendor nel proprio mazzo durante quella campagna.

*“È stato un onore condividere con voi un'avventura tanto perigliosa, amici miei” afferma Mendor.*

*“Se avrete ancora bisogno del mio aiuto, sarò ben lieto di unirmi a voi ancora una volta.”*

2) Se Mendor non è in gioco, lascia invariata la riserva della campagna della tua prossima campagna.

*Con un peso sul cuore, riportate a Galadriel il corpo senza vita di Mendor al fine di preparare il suo ritorno a Ovest.*

O

SUPPORTO DI MENDOR



## BENEFICIO

Può essere giocata 1 sola copia di Supporto di Mendor in ogni round.

**Azione:** Mendor riceve +2 ☀, +2 ⚔ e +2 🛡 fino alla fine del round.

## EVENTO

O

SUPPORTO DI MENDOR



## BENEFICIO

Può essere giocata 1 sola copia di Supporto di Mendor in ogni round.

**Azione:** Mendor riceve +2 ☀, +2 ⚔ e +2 🛡 fino alla fine del round.

## EVENTO

O

SUPPORTO DI MENDOR



## BENEFICIO

Può essere giocata 1 sola copia di Supporto di Mendor in ogni round.

**Azione:** Mendor riceve +2 ☀, +2 ⚔ e +2 🛡 fino alla fine del round.

## EVENTO

O

SUPPORTO DI MENDOR



## BENEFICIO

Può essere giocata 1 sola copia di Supporto di Mendor in ogni round.

**Azione:** Mendor riceve +2 ☀, +2 ⚔ e +2 🛡 fino alla fine del round.

## EVENTO

## VALOROSO

O



### BENEFICIO

#### *Condizione.*

Permanente. Limite di 1 per eroe.

**Risposta:** Dopo che l'eroe con questa aggiunta è stato dichiarato come attaccante, esaurisci Valoroso per curare 1 danno all'eroe con questa aggiunta e infliggere 1 danno al nemico difensore.

### AGGIUNTA

## VALOROSO

O



### BENEFICIO

#### *Condizione.*

Permanente. Limite di 1 per eroe.

**Risposta:** Dopo che l'eroe con questa aggiunta è stato dichiarato come attaccante, esaurisci Valoroso per curare 1 danno all'eroe con questa aggiunta e infliggere 1 danno al nemico difensore.

### AGGIUNTA

## VALOROSO

O



### BENEFICIO

#### *Condizione.*

Permanente. Limite di 1 per eroe.

**Risposta:** Dopo che l'eroe con questa aggiunta è stato dichiarato come attaccante, esaurisci Valoroso per curare 1 danno all'eroe con questa aggiunta e infliggere 1 danno al nemico difensore.

### AGGIUNTA

## VALOROSO

O



### BENEFICIO

#### *Condizione.*

Permanente. Limite di 1 per eroe.

**Risposta:** Dopo che l'eroe con questa aggiunta è stato dichiarato come attaccante, esaurisci Valoroso per curare 1 danno all'eroe con questa aggiunta e infliggere 1 danno al nemico difensore.

### AGGIUNTA

## SCELTO DAL FATO

O



### BENEFICIO

#### *Condizione.*

L'eroe con questa aggiunta riscuote 1 risorsa aggiuntiva durante la Fase di Risorsa.

*“Ma non tocca a noi dominare tutte le maree del mondo; il nostro compito è di fare il possibile per la salvezza degli anni nei quali viviamo...”*

*—Gandalf, Il Ritorno del Re*

### AGGIUNTA



# MENDOR

ATTRAVERSO BOSCO ATRO

1

1

1



BENEFICIO

*Silvano. Esploratore.*

Distanza.

Il primo giocatore prende il controllo di Mendor.

**Risposta:** Dopo che una carta impresa è stata sconfitta, ripristina Mendor. Poi ogni giocatore pesca 1 carta.

**Se Mendor esce dal gioco, rimuovilo dal gioco.**

OBBIETTIVO-ALLEATO



33

3 

2 

2 

5

FARDELLO

## SCIAME DI UNGOLIANT

*Creatura. Ragno.*

**Obbligo:** Dopo che Sciame di Ungoliant ha impegnato un giocatore, quel giocatore deve scegliere ed esaurire 2 personaggi che controlla.

  
**Ombra:** Metti in gioco Sciame di Ungoliant impegnato con te.

NEMICO

VELENO PERSISTENTE



FARDELLO



Impulso.

**Rivelazione:** Ogni giocatore deve scegliere 1 effetto tra: esaurire ogni personaggio danneggiato che controlla; infliggere 2 danni all'eroe con più danni su di esso che controlla.



**Ombra:** Esaurisci ogni personaggio danneggiato che controlli.

SVENTURA

# SFREGIATO

VIAGGIO LUNGO L'ANDUIN



FARDELLO

Permanente. Limite di 1 per eroe.

**Obbligo:** Dopo che un personaggio che controlli è stato distrutto, aumenta di 1 la tua Minaccia.

OBIETTIVO

# SFREGIATO

VIAGGIO LUNGO L'ANDUIN



FARDELLO

Permanente. Limite di 1 per eroe.

**Obbligo:** Dopo che un personaggio che controlli è stato distrutto, aumenta di 1 la tua Minaccia.

OBIETTIVO

# SFREGIATO

VIAGGIO LUNGO L'ANDUIN



FARDELLO

Permanente. Limite di 1 per eroe.

**Obbligo:** Dopo che un personaggio che controlli è stato distrutto, aumenta di 1 la tua Minaccia.

OBIETTIVO

# SFREGIATO

VIAGGIO LUNGO L'ANDUIN



FARDELLO

Permanente. Limite di 1 per eroe.

**Obbligo:** Dopo che un personaggio che controlli è stato distrutto, aumenta di 1 la tua Minaccia.

OBIETTIVO