

1A

IL SENTIERO PERDUTO
LA STRADA PERDUTA



Una pioggia torrenziale cade dalla verde volta delle foglie sopra di voi, ostacolando il cammino e coprendo i rumori delle creature che si muovono intorno a voi.

GIOCO IN SOLO: per questa carta ricerca giochi con 1 solo Eroe e quindi con una sola sfera di influenza. Prepara da parte la carta di Legolas (mazzo tattico).

1B

SENTIERO PERDUTO
LA STRADA PERDUTA



Le terre sono assediata dal male e circolano notizie sull'oscurità che cresce a Mirkwood. Città e villaggi rinforzano le difese e le informazioni si mischiano con le dicerie mentre la paura aumenta. Scoprite cosa accade a Mirkwood e fate poi rapporto al Concilio.

Solo nel primo turno di gioco, non dovete eseguire l'Allestimento durante la fase Ricerca. Dovete farlo per i successivi turni.

2A

RADURA TRANQUILLA
LA STRADA PERDUTA



Inseguiti attraverso la foresta da molti goblin e giganteschi ragni finiti in una grande radura e venite colpiti dall'improvviso silenzio. Un'ombra si muove tra gli alberi e d'istinto posi la mano sulla tua arma.

2B

RADURA TRANQUILLA
LA STRADA PERDUTA



La foresta si chiude e noti l'improvvisa assenza del cinguettio degli uccelli. Ti affretti mentre intorno a te i nemici si moltiplicano nell'oscurità. Ma ecco che dagli alberi giunge una voce familiare: "Mae govannen" ("benvenuto!").

Puoi mettere subito in gioco Legolas.
Consideralo della stessa sfera di influenza del tuo eroe.

3A

MINIERE DEI GOBLIN
LA STRADA PERDUTA



L'ingresso di una miniera si allarga all'improvviso in un abisso da mozzare il fiato che sembra entrare nelle profondità della terra. Dallo spaventoso crepaccio sale l'orrido olezzo dei goblins e i rumori di martelli e del duro lavoro. Un terribile presentimento di sventura imminente ti assale.

3B

MINIERE DEI GOBLIN
LA STRADA PERDUTA



Gli orchi sembrano ben organizzati come un vero esercito. Quale sia lo scopo di tanti sforzi non riesci a immaginarlo, ma devono essere fermati. Devi sopravvivere per raccontare quello che hai visto.

Cerca nel mazzo degli Incontri o negli scarti una carta Orco e piazzala nell'area di allestimento. Questa ricerca non è completata finché questo Orco è in gioco.