

ZAATAKOWANI LEŚNICY
DOBROŹ W GORĘ ANDUITNY

26

5

Podczas każdej rundy na każdym obszarze w strefie przeciwności można umieścić co najwyżej 1 żeton postępu.

Wymuszony: Kiedy gracz odbędzie podróż do jakiegoś obszaru, umieść w strefie przeciwności wierzchnią kartę z talii złych istot.

Gracze nie mogą pokonać tego etapu, dopóki pierwszy gracz nie kontroluje Haldana.

Ilustracja: Alexander Korshakov © 2017 Middle-earth Enterprises © 2017 FFG

ZAGUBIENI WE MGLE
MĘGA NA KURHANACH

36

16

Dopóki Wielki Kurhan znajduje się w grze, gracze nie mogą umieszczać tu żetonów postępu.

Wymuszony: Kiedy któryś z graczy zostanie wyeliminowany (z dowolnego etapu), podnieś o 10 poziom zagrożenia wszystkich graczy, którzy znajdują się na tym etapie.

Gracze mogą pokonać ten etap tylko, jeśli wszyscy gracze znajdą się na tym etapie, a Menhiry znajdą się w puli zwycięstwa. Jeśli gracze pokonają ten etap, wygrywają grę.

Ilustracja: Pawan Datta © 2014 Middle-earth Enterprises © 2014 FFG

ZNIKNIĘCIE
KAMIEŃ ERECH

1A

Lord Lamedon poprosił was, dżyscie, pomógł mi ustalić miejsce pobytu zaginionego syna, Derufina. Nie widziano go od wielu dni, ojciec obawia się, że jego życie może być w niebezpieczeństwie. Poszukiwania zaprowadziły was do Doliny Czarnej Korzeni, której mieszkańcy żyją w cieniu straszliwych Umartych z Dunbarrow.

Przygotowanie: Uczyń Przesnyk Tarlanga aktywnym obszarem. Derufina, Króla Umartych, Kamień Erech i 3 karty celów „Noc” odłóż na bok, poza grę. Umieść Szarą godzinę w grze, obok obecnej wyprawy.

Ilustracja: Pawan Datta © 2014 Middle-earth Enterprises © 2014 FFG