


1

CORBEAUX DE LA MONTAGNE



Action : inclinez un héros que vous contrôlez pour mélanger le deck de rencontre et regarder la première carte. Placez un nombre de marqueurs de progression sur la quête en cours égal à la  de la carte révélée. Ensuite, remettez cette carte sur le deck de rencontre.

Tandis qu'ils travaillaient, les corbeaux leur apportaient constamment des nouvelles.

– Le Hobbit

ÉVÉNEMENT

CHASSEUR DE TRÉSOR EXPERT

0



Compétence.

Attachez cette carte à un héros. (Limite : 1 par héros).

Réponse : quand le héros attaché obtient un succès de quête, annoncez un type de carte et défaussez la première carte de votre deck. Si la carte défaussée est du type annoncé, ajoutez-la à votre main.

« Maintenant, je suis un cambrioleur pour de vrai. »

– Bilbon, Le Hobbit

ATTACHEMENT

ENTRÉE SECRÈTE

1

1



12/29

Montagne.

Tant que l'Entrée Secrète est le lieu actif, la 🐾 du Mont Solitaire est divisée par deux (arrondir à l'entier supérieur).

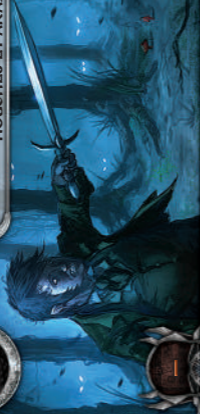
Trajet : le premier joueur doit incliner un héros et annoncer un type de carte pour voyager vers ce lieu. Ensuite, regardez la première carte du deck de rencontre. Si la carte révélée n'est pas du type annoncé, renvoyez l'Entrée Secrète dans la zone de cheminement. (Les joueurs ne peuvent pas voyager de nouveau ce tour-ci.)

LIEU

2^b

PERDUS DANS LE NOIR

MOUCHES ET ARAIGNÉES



... les cris des autres se firent graduellement plus lointains et plus faibles et, bien qu'après un moment ils lui semblassent se muer en hurlements et en appels au secours à très grande distance, tout bruit finit par s'évanouir complètement, et il resta seul au milieu d'un silence complet dans les ténèbres totales. – *Le Hobbit*

Une fois révélée : révéléz l'étape 3 et créez une zone de cheminement séparée pour le premier joueur avec cette étape 3. Si vous jouez en solitaire, retirez Perdue dans le Noir de la partie et défaussez chaque carte de sa zone de cheminement. Si vous jouez à plusieurs, tous les autres joueurs passent à l'étape 4