2

Formation Militaire

Vous ne pouvez jouer cette carte que si chaque héros que vous contrôlez a une icône de ressource imprimée.

Action : jusqu'à la fin de la phase, si la quête en cours ne possède pas le mot-clé Siège, elle gagne le mot-clé Bataille. *(Les personnages utilisent leur au lieu de leur pour résoudre la quête).*

Événement

©2013 Middle-earth Enterprises ©2013 FFG

1B

L'Embuscade

Le Sang du Gondor

11

À la poursuite de l'ennemi, vous arrivez à la Croisée des Chemins quand un cor sinistre retentit au loin. Au bout de quelques minutes, c'est une véritable armée d'Orques qui jaillit de toutes parts en sortant des arbres, menés par une silhouette menaçante en robe…

Au début de la phase de quête, chaque joueur prend 1 carte cachée.

Au début de la phase de combat, chaque joueur doit soit retourner face visible chacune de ses cartes cachées, soit prendre 1 carte cachée.

Illus. **Adam Lane** ©2013 Middle-earth Enterprises ©2013 FFG

La Croisée des Chemins

X

2

11/30

Ithilien.

La quête en cours gagne Siège (et perd le mot-clé Bataille).

X est le nombre de joueurs de la partie.

Trajet : le premier joueur doit prendre 1 carte cachée pour voyager vers ce lieu.

Victoire 3.

LIEU

Illus. Cristi Balanescu ©2013 Middle-earth Enterprises ©2013 FFG