

A TRAVÉS DEL BOSQUE NEGRO



SENDERO DEL BOSQUE NEGRO – PARTE 1

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Pon a Mendor en juego.

Si Mendor abandona el juego, los jugadores pierden la partida.

El rey Thranduil os ha asignado un guía, Mendor, para que os ayude a cruzar el Bosque Negro.

CAMPAÑA

Resolución: Cada jugador recibe 1 copia de la carta de ayuda Apoyo de Mendor. Añade las cartas recibidas a la reserva de campaña.

Si la etapa 3B era La ruta de Beorn, añade la carta de carga Enjambre de Ungoliant a la reserva de campaña.

Si la etapa 3B era “¡No abandonéis el sendero!”, añade la carta de carga Veneno Persistente a la reserva de campaña.

“Es cierto que el bosque es peligroso, pero nunca habría esperado encontrarme con una amenaza semejante”. Mendor parece agitado. “Me temo que algo no marcha bien en estas tierras. Seguiré el viaje con vosotros”.

TRAVESÍA POR EL ANDUIN



SENDERO DEL BOSQUE NEGRO – PARTE 2

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Pon a Mendor en juego. Pon aparte todas las copias de Valor y Cicatrices, fuera del juego.

Respuesta: Después de que un Troll de las Colinas quede derrotado, cada jugador asigna 1 copia de Valor a un Héroe que controle, si puede.

Obligado: Después de que un personaje sea destruido por un Troll de las Colinas, cada jugador vincula 1 copia dejada aparte de Cicatrices a un Héroe que controle. Límite de una vez por partida.

Si Mendor abandona el juego, los jugadores pierden la partida.

CAMPAÑA

Resolución: Añade todas las copias de Valor y Cicatrices en juego a la reserva de campaña. Anota los nombres de los Héroes que tengan vinculadas cartas de Valor y/o Cicatrices en la sección de notas del diario de campaña y vincula esas cartas a esos Héroes durante la preparación de cada escenario posterior de esta campaña.

El Héroe que tenga más daño será hecho prisionero al comienzo de la Evasión de Dol Guldur (en caso de empate, se elige al azar uno de los Héroes que tenga más daño). Anota el nombre del “prisionero” en la sección de notas del diario de campaña.

“Nuestros perseguidores eran demasiado persistentes y su emboscada demasiado bien planificada para que todo sea una mera coincidencia”, dice Mendor tras alcanzar finalmente las orillas de Lórien. “Me temo que un mal más insidioso los dirige desde las sombras”.

EVASIÓN DE DOL GULDUR



SENDERO DEL BOSQUE NEGRO – PARTE 3

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Pon a Mendor en juego. Vincula Designado por el Destino a un Héroe que elija el jugador inicial.

Obligado: Cuando un Héroe vaya a ser seleccionado al azar para ser “prisionero”, en vez de eso, se elige al “prisionero” anotado en el diario de campaña. Cada carta vinculada a dicho Héroe se pone boca abajo hasta que ese Héroe sea “rescatado”. Mendor también es capturado. Coloca a Mendor boca abajo junto al prisionero (esto no provoca que abandone el juego). Dale la vuelta a esta carta.

¡Vuestro guía, Mendor, también ha sido capturado por el enemigo!

CAMPAÑA

Respuesta: Después de que el primer objetivo haya sido reclamado, pon a Mendor boca arriba y coloca 1 ficha de daño sobre él.

Resolución: Determina una de las siguientes posibilidades:

1) Si Mendor sigue en juego, añade a Mendor a la reserva de campaña.

Si lo haces, pon a Mendor en juego al comienzo de cada escenario durante tu próxima campaña. Cada jugador puede incluir 1 copia de Apoyo de Mendor en su mazo durante dicha campaña.

“Ha sido un honor compartir una aventura tan peligrosa con vosotros, amigos”, dice Mendor.

“Si alguna vez volvéis a necesitar mi ayuda, estaré encantado de viajar con vosotros una vez más”.

2) Si Mendor no está en juego, no ajustes la reserva de campaña para tu próxima campaña.




Apesadumbrados, lleváis el cuerpo de Mendor de vuelta con Galadriel para que prepare su viaje al Oeste.

0 APOYO DE MENDOR



AYUDA

Solo se puede jugar 1 copia de Apoyo de Mendor en cada ronda.

Acción: Mendor recibe +2 , +2  y +2  hasta el final de la ronda.

EVENTO






O

APOYO DE MENDOR



AYUDA

Solo se puede jugar 1 copia de Apoyo de Mendor en cada ronda.

Acción: Mendor recibe +2 , +2  y +2  hasta el final de la ronda.

EVENTO






O

APOYO DE MENDOR



AYUDA

Solo se puede jugar 1 copia de Apoyo de Mendor en cada ronda.

Acción: Mendor recibe +2 , +2  y +2  hasta el final de la ronda.

EVENTO






O

APOYO DE MENDOR



AYUDA

Solo se puede jugar 1 copia de Apoyo de Mendor en cada ronda.

Acción: Mendor recibe +2 , +2  y +2  hasta el final de la ronda.

EVENTO

VALOR

0



AYUDA

Estado

Permanente. Límite de 1 por Héroe.

Respuesta: Después de que el Héroe vinculado sea declarado como atacante, agota Valor para curarle 1 punto de daño al Héroe vinculado e infligir 1 punto de daño al Enemigo defensor.

VINCULADA



VALOR

0



AYUDA

Estado

Permanente. Límite de 1 por Héroe.

Respuesta: Después de que el Héroe vinculado sea declarado como atacante, agota Valor para curarle 1 punto de daño al Héroe vinculado e infligir 1 punto de daño al Enemigo defensor.

VINCULADA



VALOR

0



AYUDA

Estado

Permanente. Límite de 1 por Héroe.

Respuesta: Después de que el Héroe vinculado sea declarado como atacante, agota Valor para curarle 1 punto de daño al Héroe vinculado e infligir 1 punto de daño al Enemigo defensor.

VINCULADA



VALOR

0



AYUDA

Estado

Permanente. Límite de 1 por Héroe.

Respuesta: Después de que el Héroe vinculado sea declarado como atacante, agota Valor para curarle 1 punto de daño al Héroe vinculado e infligir 1 punto de daño al Enemigo defensor.

VINCULADA



DESIGNADO POR EL DESTINO

O



AYUDA

Estado

El Héroe vinculado obtiene 1 recurso adicional durante cada fase de Recursos.

“Pero no nos atañe a nosotros dominar todas las mareas del mundo, sino hacer lo que está en nuestras manos por el bien de los días que nos ha tocado vivir...”

—Gandalf, El Retorno del Rey

VINCULADA





MENDOR

A TRAVÉS DEL BOSQUE NEGRO

1

1

1



AYUDA

Silvano • Explorador

A distancia.

El jugador inicial gana el control de Mendor.

Respuesta: Después de que una carta de Misión sea derrotada, prepara a Mendor. A continuación, cada jugador roba 1 carta.

Si Mendor abandona el juego, retíralo de la partida.

OBJETIVO - ALIADO



33

3



2



2



5

CARGA

ENJAMBRE DE UNGOLIANT*Criatura • Araña*

Obligado: Después de que el Enjambre de Ungoliant se enfrente a un jugador, ese jugador debe elegir y agotar 2 personajes que controle.



Sombra: Pon el Enjambre de Ungoliant en juego enfrentado a ti.

ENEMIGO



VENENO PERSISTENTE



CARGA



Oleada.

Al ser revelada: Cada jugador debe elegir: agota cada personaje dañado que controles o bien inflige 2 de daño al Héroe que controles que tenga más daño.



Sombra: Agota cada personaje dañado que controles.

TRAICIÓN



CICATRICES

TRAVESÍA POR EL ANDUIN



CARGA

Permanente. Límite de 1 por Héroe.

Obligado: Después de que un personaje que controles sea destruido, aumenta tu Amenaza en 1.

OBJETIVO



CICATRICES

TRAVESÍA POR EL ANDUIN



CARGA

Permanente. Límite de 1 por Héroe.

Obligado: Después de que un personaje que controles sea destruido, aumenta tu Amenaza en 1.

OBJETIVO



CICATRICES

TRAVESÍA POR EL ANDUIN



CARGA

Permanente. Límite de 1 por Héroe.

Obligado: Después de que un personaje que controles sea destruido, aumenta tu Amenaza en 1.

OBJETIVO



CICATRICES

TRAVESÍA POR EL ANDUIN



CARGA

Permanente. Límite de 1 por Héroe.

Obligado: Después de que un personaje que controles sea destruido, aumenta tu Amenaza en 1.

OBJETIVO



**Se otorga permiso para imprimir
estas cartas sólo para uso personal.
No apto para la venta.**

TM/® & © 2022 Fantasy Flight Games.

