

INTRUSOS EN EL BOSQUE DE CHET

ANGMAR DESPERTADO – PARTE 1

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Vincula el Colgante de Iârion a Iârion y añade la misión secundaria Proteger a los Inocentes al área de preparación.

Comenzando por el jugador inicial, cada jugador puede colocar 4 fichas de Daño en Proteger a los Inocentes para añadir 1 recurso a cada una de las reservas de Recursos de sus Héroes.

Se han descubierto orcos al oeste de las Colinas de los Vientos en una cantidad nunca vista desde hace muchos años. Están estudiando el terreno, y creo que planean un ataque.

—Iârion

CAMPAÑA

Resolución: Anota en el diario de campaña la cantidad de daño que hay en Proteger a los Inocentes y añade Proteger a los Inocentes a la reserva de campaña.

—Me temo que nuestro trabajo aún no ha terminado, amigos míos —dijo Iârion mirando hacia la distancia—. Habrá un encuentro de Dúnedain en Fornost dentro de unos días para celebrar el equinoccio de otoño. Debo ir allí para llevar noticias de este ataque, pues temo que sea el preludio de algo mayor, y los montaraces deben prepararse para lo que venga. Sin embargo, no podemos permitir que escapen esos orcos que huyeron, o podrían regresar en mayor número. Puesto que debo ir a Fornost, os pido esto: ¿podéis darles caza en mi lugar?

La tensión reflejada en los ojos del honorable montaraz dejaba ver a los héroes lo difícil que le resultaba encargárles esta peligrosa tarea, así que le juraron que ninguno de los orcos que se habían acercado tanto a Bree viviría para volver.

—Bien dicho —respondió Iârion. A continuación, levantó su espada a modo de saludo y dijo— ¡Que el espíritu de Oromë os guíe en vuestra caza!

1

COLGANTE DE IÂRION



AYUDA

Artefacto • Objeto

El personaje vinculado recibe +1 🌀.

Respuesta: Añade el Colgante de Iârion a la zona de victoria para cancelar los efectos “Al ser revelada” de una carta de Encuentro que acabe de ser revelada desde el mazo de Encuentros, o para cancelar un efecto de Sombra que se acabe de activar.

“Mi querido Frodo, eso son justamente los montaraces: los últimos vestigios en el Norte de un gran pueblo.”

—Gandalf, *La Comunidad del Anillo*

VINCULADA

VICTORIA 1



PROTEGER A LOS INOCENTES



Obligado: Después de que un ataque dañe a un personaje, coloca 1 ficha de Daño en Proteger a los Inocentes.

Cuando fuese a colocarse progreso en Proteger a los Inocentes, en vez de eso, quita de la carta esa misma cantidad de fichas de Daño.

Si Proteger a los Inocentes tiene 10 o más fichas de Daño (20 o más si hay 3 o 4 jugadores en la partida), los jugadores pierden la partida.

DESOLACIÓN DE ARNOR

ANGMAR DESPERTADO

CARGA

Perdición

Preparación: Añade Desolación de Arnor al área de preparación con un número de fichas de Daño sobre ella igual a la cantidad de daño anotada para ella en el diario de campaña.

Obligado: Después de que un ataque dañe a un personaje pero no lo destruya, mueve 1 daño de Desolación de Arnor a ese personaje.

OBJETIVO



ANGMAR DESPERTADO – PARTE 2

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Añade la misión secundaria Augurios Misteriosos al diario de campaña, añade la carta al mazo de Encuentros y barájalo. Añade la misión secundaria Proteger a los inocentes al área de preparación y coloca un número de fichas de Daño sobre ella igual a la cantidad de daño anotada para ella en el diario de campaña.

Hubo un murmullo de asentimiento en el grupo.—No importa de dónde venga la lluvia o si el rastro termina. Nuestra presa está oculta en alguna parte de estas colinas, y debemos encontrarlos o de otro modo abandonaremos a sus prisioneros y romperemos nuestro juramento.

CAMPAÑA

Resolución: Anota en el diario de campaña la cantidad de daño que hay en Proteger a los Inocentes (*que sustituye a la cantidad que hubiera antes*).

Los héroes forzaron la puerta para abrirla y lanzaron una antorcha dentro. La titilante luz naranja reveló un pequeño grupo de supervivientes apiñados en un rincón. Parecían medio muertos de hambre, y temblaban debido al frío de la mazmorra. Los héroes se quitaron las capas y se las echaron por encima a los desventurados prisioneros para ayudar a calentarlos.

—¿Quién ha hecho esto? —preguntó uno de los héroes, pero los prisioneros estaban demasiado consternados para contestar.

Al cabo, un anciano llamado Thaurdir habló.

—Podíamos oír las roncas voces de los orcos, pero había otra voz que les daba órdenes. No sé qué tipo de criatura era, pero escucharla era aterrador.

—Cuando llegamos aquí solamente encontramos orcos —dijo uno de los héroes.

—Entonces debe de haber escapado —respondió el anciano.

El héroe se volvió hacia sus compañeros y habló.

—Deberíamos llevar a esta gente a Fornost, donde están reunidos los montaraces. Iârion querrá oír lo que puedan contarle sobre su captura.

AUGURIOS MISTERIOSOS



9

Oleada.

Obligado: Después de que Augurios Misteriosos se convierta en la misión actual, cada jugador descarta 1 carta al azar de su mano.

Obligado: Cuando Augurios Misteriosos sea superada, retírala de la reserva de campaña. A continuación, cada jugador puede elegir 1 de las siguientes ayudas y vincularla a un Héroe que controle: Astucia, Vigor, Convicción, Ferocidad o Firmeza.

VICTORIA 5



ASTUCIA

0



AYUDA

Estado

Permanente.

Preparación: Vincula esta carta a un Héroe. Añade 2 recursos a la reserva de Recursos de ese Héroe.

Acción: El Héroe vinculado recibe +2 , +2  y +2  hasta el final de la fase. Límite de una vez por partida.

VINCULADA



VIGOR

O



AYUDA

Estado

Permanente.

Preparación: Vincula esta carta a un Héroe.

El Héroe vinculado recibe +2 puntos de impacto.

Acción: Prepara al Héroe vinculado.
Límite de una vez por partida.

VINCULADA



CONVICCIÓN

O



AYUDA

Estado

Permanente.

Preparación: Vincula esta carta a un Héroe.

El Héroe vinculado recibe +1 .

Respuesta: Cancela hasta 2 puntos de daño que se acaben de infligir al Héroe vinculado. Límite de una vez por partida.

VINCULADA



FEROCIDAD

0



AYUDA

Estado

Permanente.

Preparación: Vincula esta carta a un Héroe.

El Héroe vinculado recibe +1  .

Acción: Mueve cualquier cantidad de daño del Héroe vinculado a un Enemigo enfrentado a ti. Límite de una vez por partida.

VINCULADA



FIRMEZA



AYUDA

Estado

Permanente.

Preparación: Vincula esta carta a un Héroe.

El Héroe vinculado recibe +1 .

Acción de Planificación: Juega una carta Vinculada de tu pila de descartes para vincularla al Héroe vinculado. Límite de una vez por partida.

VINCULADA



MUROS DE LOS MUERTOS



ANGMAR DESPERTADO – PARTE 3

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Vincula el Colgante de Iârion a Iârion. Añade la misión secundaria Proteger a los inocentes al área de preparación y coloca un número de fichas de Daño sobre ella igual a la cantidad de daño anotada para ella en el diario de campaña.

Obligado: Después de que Thaurdir entre en juego, selecciona al azar una de las siguientes cargas y vincúlala a Thaurdir: El Legado de Thaurdir, La Majestad de Thaurdir o El Rencor de Thaurdir. Añade dicha carta a la reserva de campaña.

¡A las armas, Dínedain! ¡Los espectros de Angmar caen sobre nosotros!

—Aragorn

CAMPAÑA

Resolución: Anota en el diario de campaña la cantidad de daño que hay en Proteger a los Inocentes (*que sustituye a la cantidad que hubiera antes*) y retira Proteger a los Inocentes de la reserva de campaña. Añade Desolación de Arnor a la reserva de campaña en su lugar (*está en el reverso de Proteger a los Inocentes*). Los jugadores, como grupo, deben seleccionar el Colgante de Iârion o el Valor de Amarthiûl para añadir la carta a la reserva de campaña. Si se ha elegido el Colgante de Iârion, cualquier jugador puede añadirlo a su mazo.

—El espectro que nos atacó era un poderoso hechicero. Fue él quien se llevó a Iârion.

—¿Por qué? —preguntó Amarthiûl, pero nadie podía responderle. El joven montaraz encontró en el suelo el colgante en forma de halcón de Iârion y se lo quedó mirando mientras lo sujetaba.

—No importa —dijo el Dúnadan mientras aferraba el colgante y se ponía en pie—. Thaurdir se ha llevado a mi amigo, así que lo perseguiré.

—Te ayudaremos en esta misión —dijeron los héroes a una—. No podemos abandonar a Iârion al mismo destino que esos aldeanos.

VALOR DE AMARTHIÚL

0



AYUDA

Estado

Preparación: Vincula esta carta a Amarthiúl. Si no es así, retira el Valor de Amarthiúl del juego.

Amarthiúl recibe +1  y +1 punto de impacto.

Acción: Prepara a Amarthiúl. Límite de una vez por partida.

VINCULADA





EL LEGADO DE THAURDIR

ANGMAR DESPERTADO



CARGA

Thaurdir

Preparación: Vincula esta carta a Thaurdir (incluso si está fuera del juego). Si no es así, retira esta carta del juego.

Obligado: Después de que sea revelada una carta de Traición con el rasgo *Hechicería*, mueve El Legado de Thaurdir al Héroe que tenga más recursos. Cuenta como carta Vinculada con el rasgo *Hechicería* y el texto: “El Héroe vinculado recibe -2  y su texto de reglas se considera en blanco”.

OBJETIVO





LA MAJESTAD DE THAURDIR

ANGMAR DESPERTADO



CARGA

Thaurdir

Preparación: Vincula esta carta a Thaurdir (incluso si está fuera del juego). Si no es así, retira esta carta del juego.

Obligado: Después de que sea revelada una carta de Traición con el rasgo *Hechicería*, mueve La Majestad de Thaurdir al Héroe que tenga más cartas Vinculadas que no sean Objetivo. Cuenta como carta Vinculada con el rasgo *Hechicería* y el texto: “El Héroe vinculado recibe -2  y no puede asignarse a la misión”.

OBJETIVO





EL RENCOR DE THAURDIR

ANGMAR DESPERTADO



CARGA

Thaurdir

Preparación: Vincula esta carta a Thaurdir (incluso si está fuera del juego). Si no es así, retira esta carta del juego.

Obligado: Después de que sea revelada una carta de Traición con el rasgo *Hechicería*, mueve El Rencor de Thaurdir al Héroe que tenga más daño. Cuenta como carta Vinculada con el rasgo *Hechicería* y el texto: “El Héroe vinculado recibe -2  y no puede ser curado”.

OBJETIVO



LOS DÁRAMOS DE ERIADOR



ANGMAR DESPERTADO – PARTE 4

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Cada jugador puede cambiar sus cartas de Héroe sin la penalización de +1 de Amenaza. Cada jugador añade 1 copia de Determinación a su mano inicial. Añade cada uno de esos Eventos a la reserva de campaña. Añade la misión secundaria Combatir la Desesperanza al mazo de Encuentros y barájalo.

No podemos demorarnos. Los lobos de esta zona son malignos y feroces, y la oscuridad de la noche es su coto de caza. Me temo que los cazadores nos hemos convertido en cazados.

—Amarthiúl

CAMPAÑA

Resolución: Añade Combatir la Desesperanza a la reserva de campaña.

Los trasgos surgieron amparados por la oscuridad, cubiertos de pieles blancas que se confundían con la nieve. Los centinelas que montaban guardia fueron emboscados por detrás, derribados y amordazados. Uno vio a los trasgos que se acercaban y dio la alarma, pero fue alcanzado de inmediato por las flechas de los trasgos. Los gritos del centinela despertaron al resto de la compañía, pero al ser sorprendidos y estar en inferioridad numérica de diez a uno, la situación era desesperada. El trasgo de mayor tamaño se adelantó y sonrió con malicia.

*—¡Rodeadlos! ¡Que no escape ninguno! —bramó—
¡Gornákh los quiere vivos!*

Los héroes se vieron obligados a rendirse, los desarmaron y maniataron. Tras cruzar varias miradas, se dieron cuenta de que Amarthiül ya no estaba entre ellos, y no estaban seguros de si su cuerpo se contaba entre los muertos.

—Vamos, chicos —gruñó el trasgo grande mientras ponía en pie a uno de los héroes y lo obligaba a marchar a punta de lanza—. El Monte Gram espera.

1

DETERMINACIÓN



AYUDA

Acción: Vincula Determinación a un personaje único. A continuación, prepara cada personaje que tenga vinculada una copia de Determinación, así como los personajes con Determinación anotados en el diario de campaña. Cuenta como una carta Vinculada de *Estado* con el texto: “**Obligado:** Si ganas este escenario, anota el nombre del personaje vinculado en el apartado de Personajes con Determinación del diario de campaña”.

EVENTO



1

DETERMINACIÓN



AYUDA

Acción: Vincula Determinación a un personaje único. A continuación, prepara cada personaje que tenga vinculada una copia de Determinación, así como los personajes con Determinación anotados en el diario de campaña. Cuenta como una carta Vinculada de *Estado* con el texto: “**Obligado:** Si ganas este escenario, anota el nombre del personaje vinculado en el apartado de Personajes con Determinación del diario de campaña”.

EVENTO



1

DETERMINACIÓN



AYUDA

Acción: Vincula Determinación a un personaje único. A continuación, prepara cada personaje que tenga vinculada una copia de Determinación, así como los personajes con Determinación anotados en el diario de campaña. Cuenta como una carta Vinculada de *Estado* con el texto: “**Obligado:** Si ganas este escenario, anota el nombre del personaje vinculado en el apartado de Personajes con Determinación del diario de campaña”.

EVENTO



1

DETERMINACIÓN



AYUDA

Acción: Vincula Determinación a un personaje único. A continuación, prepara cada personaje que tenga vinculada una copia de Determinación, así como los personajes con Determinación anotados en el diario de campaña. Cuenta como una carta Vinculada de *Estado* con el texto: “**Obligado:** Si ganas este escenario, anota el nombre del personaje vinculado en el apartado de Personajes con Determinación del diario de campaña”.

EVENTO



COMBATIR LA DESESPERANZA



8

La captura de Iárlion a manos de los espectros pesa sobre ti y tus compañeros, minando vuestra determinación y provocando que dudéis de cada decisión que tomáis en vuestra persecución. Sin embargo, si os rendís, seguramente no sobreviviré a la siniestra hechicería de Angmar...

Cada carta de evento gana Maldito 1.

Obligado: Cuando Combatir la Desesperanza sea superada, anota en el diario de campaña que la Amenaza inicial de cada jugador se reduce en 2. *Esta reducción es acumulativa.*

VICTORIA 10



HUIDA DEL MONTE GRAM



ANGMAR DESPERTADO – PARTE 5

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Aparta todas las cartas Vinculadas permanentes de ayuda de los Héroes que se añadan al mazo capturado de un jugador. Añade la misión secundaria Saquear las Mazmorras al área de preparación y pon debajo de ella, capturadas, las últimas 5 cartas del mazo capturado de cada jugador. Dale la vuelta a esta carta.

Aquí encerrados hay muchos más de nuestra compañía. Encuéntralos y dirigiós a la puerta meridional. Yo intentaré encontrar a Iárlion y nos reuniremos allí.

—Amarthiúl

CAMPAÑA

Obligado: En lugar de aumentar su Amenaza en 1 durante la fase de Recuperación, cada jugador aumenta su amenaza en el número de cartas de Misión completadas más el número de misiones secundarias que haya en la zona de victoria.

Obligado: Después de que un Héroe entre en juego, vincula a dicho Héroe todas las cartas Vinculadas de ayuda permanentes vinculadas a dicho personaje en el registro de la campaña.

Resolución: Cada jugador debe anotar qué cartas únicas siguen en su mazo capturado y no están en juego al final de la partida. Esas cartas no pueden incluirse en el mazo de ese jugador durante el resto de la campaña.

Thaurdir está al tanto de nuestra huida. Nuestra suerte ha cambiado. Ahora somos nosotros los perseguidos.
—Amarthiúl

SAQUEAR LAS MAZMORRAS



4

Se considera que Saquear las Mazmorras está en el área de preparación de cada jugador y recibe +4 puntos de misión por cada jugador que haya en la partida en cada área de preparación.

Obligado: Cuando Saquear las Mazmorras sea superada, cada jugador (en cada área de preparación) puede elegir una de las siguientes ayudas y añadirla a su mano: Berelind, Broche del Cacique, Coruhaer, Laermuin, Cota de Eärnur o Zarza de Plata. Añade las cartas elegidas a la reserva de campaña.

VICTORIA 10



1

1 3 0 

2

AYUDA

 BERELIND*Dúnedain • Montaraz*

Respuesta: Después de que Berelind ataque y destruya un Enemigo, coloca 1 ficha de Progreso en una carta de Misión en juego.

Un resplandor la envolvió y los cabellos le brillaron a la luz del sol naciente.

—*El Señor de los Anillos*

ALIADO



2


BROCHE DEL CACIQUE


AYUDA

Artefacto • Objeto

Vincula esta carta a un Héroe. Restringido.

Cada Aliado que comparta un *Rasgo* con el Héroe vinculado recibe +1 .

Cuando el reino se deshizo, los Dúnedain pasaron a la sombra y se convirtieron en un pueblo secreto y errante, y sus hechos y trabajos se cantaron o registraron rara vez.

—El Señor de los Anillos

VINCULADA



0

0

1

1

2

AYUDA

CORUHAER

Dúnedain • Montaraz

Respuesta: Después de que Coruhaer defienda contra un ataque, gasta 1 recurso para infligir 2 puntos de daño al Enemigo atacante.

Atemorizados, pasaron entre las hileras de piedras antiguas.

—*El Señor de los Anillos*

ALIADO



2

2

2

0

4

AYUDA


LAERMUIN
Dúnedain • Montaraz

Respuesta: Después de que Laermuin sea asignado a una misión, cura 1 punto de daño a un personaje.

Entrado en años parecía, y al mismo tiempo en la flor de la virilidad; y la frente era asiento de sabiduría.

—*El Señor de los Anillos*

ALIADO



1

COTA DE EÄRNUR



AYUDA

Artefacto • Armadura • Objeto

Vincula esta carta a un Héroe. Restringido.

El Héroe vinculado recibe +2 puntos de impacto.

Respuesta: Después de que se reduzca la Amenaza de un jugador, cura 1 punto de daño al Héroe vinculado.

Así terminó el reino maligno de Angmar; y así se ganó Eärnur, Capitán de Gondor, el gran odio del Rey Brujo.

—El Señor de los Anillos

VINCULADA



ZARZA DE PLATA



AYUDA

Artefacto • Arma • Objeto

Vincula esta carta a un Héroe. Restringido.

Mientras esté atacando o defendiéndose de un Enemigo, el Héroe vinculado recibe +1  y +1  si ese Enemigo comparte un *Rasgo* con un Enemigo de la zona de victoria.

Respuesta: Después de que el Héroe vinculado ataque y destruya a un enemigo, añade ese Enemigo a la zona de victoria. Límite de una vez por partida.

VINCULADA



A TRAVÉS DE LAS LANDAS DE ETTEN



ANGMAR DESPERTADO – PARTE 6

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Aparta las 5 cartas de Traición Tiempo Perdido, fuera del juego.

Obligado: Al principio de la fase de búsqueda, coloca 1 ficha de Recurso en esta carta.

A continuación, si hay 3 o más fichas de Recurso sobre ella, retira 3 fichas de Recurso de ella para revelar 1 copia apartada de Tiempo Perdido y colócala en la pila de descartes de Encuentros.

Tras dirigirse al sur desde el Monte Gram, la compañía descubrió que el regreso a Rivendel estaba repleto de peligros a cada paso. El tiempo apremiaba, por lo que se vio obligada a adentrarse en las salvajes Landas de Etten, una decisión que no tardaron en lamentar.

CAMPAÑA

Resolución: Añade cada copia de Tiempo Perdido que haya en el mazo de Encuentros o la pila de descartes de Encuentros a la reserva de campaña.

Ésta es la tierra de Rhudaur, uno de los tres reinos del antiguo Arnor. El linaje de Isildur no sobrevivió en Rhudaur y, con el paso de los años, la cantidad de Dúnedain ha menguado. Los ancianos nos cuentan que malignos montañeses confabulados con el reino de Angmar usurparon el trono del último rey de Rhudaur hace muchos cientos de años. Desde ese momento, la región quedó sometida al Rey Brujo, y los Dúnedain que quedaban en esta tierra fueron asesinados a sangre fría o huyeron hacia el oeste.

—Amarthiúl

TIEMPO PERDIDO



CARGA



Oleada.

Al ser revelada: Cada jugador debe aumentar en 3 su Amenaza o bien agotar un Héroe que controle.



Sombra: El Enemigo atacante recibe +3  o bien +3  hasta el final de la fase.

TRAICIÓN



TIEMPO PERDIDO



CARGA



Oleada.

Al ser revelada: Cada jugador debe aumentar en 3 su Amenaza o bien agotar un Héroe que controle.



Sombra: El Enemigo atacante recibe +3  o bien +3  hasta el final de la fase.

TRAICIÓN



TIEMPO PERDIDO



CARGA



Oleada.

Al ser revelada: Cada jugador debe aumentar en 3 su Amenaza o bien agotar un Héroe que controle.



Sombra: El Enemigo atacante recibe +3  o bien +3  hasta el final de la fase.

TRAICIÓN



TIEMPO PERDIDO



CARGA



Oleada.

Al ser revelada: Cada jugador debe aumentar en 3 su Amenaza o bien agotar un Héroe que controle.



Sombra: El Enemigo atacante recibe +3  o bien +3  hasta el final de la fase.

TRAICIÓN



TIEMPO PERDIDO



CARGA



Oleada.

Al ser revelada: Cada jugador debe aumentar en 3 su Amenaza o bien agotar un Héroe que controle.



Sombra: El Enemigo atacante recibe +3  o bien +3  hasta el final de la fase.

TRAICIÓN



LA TRACI3N DE RHU DAUR



ANGMAR DESPERTADO – PARTE 7

Estás jugando al modo de campaña.

La compañía intercambi3 miradas inquietas.

—Si Amarthiul tiene raz3n y el espectro iba tras Iarion desde el principio, estas ruinas podrian contener la respuesta a este misterio.

CAMPAÑA

Resolución: Por cada *Pista* que controle un jugador, dicho jugador puede añadir la ayuda con el mismo nombre a la reserva de campaña y a su mazo.

—¡Mirad! —gritó el héroe que sostenía el tomo, señalando el árbol—. Reconozco este nombre: Daechanar. Es el mismo nombre que quien da las órdenes a Thaurdir, ¡el “señor de Angmar” que mencionaron en las mazmorras de los trasgos!

Una de sus compañeras sacudió la cabeza mientras sopesaba lo que acababan de descubrir.—No puede ser la misma persona. Ha pasado más de un siglo. Los Dúnedain viven mucho tiempo, pero no son inmortales. El Daechanar de este árbol genealógico debería de llevar muerto mucho tiempo...

—Deberíamos continuar nuestro camino a Rivendel —acabó declarando uno de los héroes—. Ni siquiera Thaurdir puede perseguirnos allí, y podemos consultarle a Elrond acerca de estos asuntos. Si hay alguien que pueda entender con qué estamos tratando, es él.

LA MARCA DE DAECHANAR

O



AYUDA

Artefacto • Objeto • Arma

Vincula esta carta a un Héroe. Restringido.

El Héroe vinculado recibe +1 , o bien +2  cuando ataque a un Enemigo *Muerto viviente*.

Respuesta: Después de jugar La Marca de Daechanar, busca entre las 5 primeras cartas del mazo de Encuentros una carta de Traición con el rasgo *Hechicería* y añádela a la zona de victoria. Baraja el mazo de Encuentros.

VINCULADA



RELIQUIA DE IÂRCHON



AYUDA

Artefacto • Objeto

Vincula esta carta a un Héroe. Restringido.

El Héroe vinculado recibe +1 .

Respuesta: Después de jugar la Reliquia de Iârchon, cura todo el daño del personaje vinculado.

“Iârchon, que este colgante te aleje de la sombra que mora en el interior de todos nosotros.”

—Inscripción del colgante

VINCULADA



ÓRDENES DE ANGMAR

O

AYUDA

Objeto

Vincula esta carta a un Héroe. Restringido.

El Héroe vinculado recibe +1 , o bien +2  mientras defiende contra un Enemigo *Muerto viviente*.

Respuesta: Después de jugar Órdenes de Angmar, descarta un Enemigo *Muerto viviente* que no sea único con 2 puntos de impacto restantes o menos.

VINCULADA



LA BATALLA DE CARN DÛM

ANGMAR DESPERTADO – PARTE 8

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Cada jugador puede cambiar sus cartas de Héroe sin la penalización de +1 de Amenaza, y cualquier jugador puede incluir a Amarthiúl entre sus Héroes. A continuación, cada jugador, siguiendo el orden de juego, puede elegir 1 de las siguientes ayudas y añadirla a su mano inicial: Campeón de Elrond, Saber de la Antigua Arnor, Paramentos de la Segunda Edad o Escaramuzadores de Rivendel. Añade las cartas elegidas a la reserva de campaña.

CAMPAÑA

Resolución: Anota la cantidad de daño que tiene cada Héroe al final de la partida.

Muerto Thaurdir, sus restos se desmoronaron y se hicieron cenizas ante sus ojos, y su armadura y armas cayeron al suelo con estrépito. Pero antes de poder alegrarse de su victoria, el aire se llenó con el aullido de los lobos, como si los tuvieran alrededor.

—¡Trasgos! —gritó uno de los montaraces de la retaguardia— ¡Trasgos del Monte Gram! La compañía se encontró atacada por trasgos desde el sur, mientras que los orcos de Carn Dúm se reagrupaban una vez más. Tenían un momento apenas para colarse en la fortaleza antes de verse rodeados por todas partes. Uno de los elfos que los habían acompañado desde Rivendel se volvió a los héroes con expresión torva y gritó para hacerse oír sobre el estruendo del combate.—¡Debéis entrar en la fortaleza y detener el ritual de Daechanar!



3

2 

3 

1 

5

AYUDA

CAMPEÓN DE ELROND

Noldor • Guerrero

Respuesta: Después de que un Enemigo se enfrente a ti, prepara al Campeón de Elrond.

“Este es un capítulo de historia antigua que sería bueno recordar, pues en aquella época había también aflicción y oscuridad crecientes pero había asimismo mucho valor y grandes hazañas que no fueron totalmente vanas.”

—Gandalf, La Comunidad del Anillo

ALIADO



3

SABER DE LA ANTIGUA



AYUDA

Acción: Cada jugador devuelve 1 carta de su pila de descartes a su mano, o bien 2 cartas si eres el único jugador de la partida, añade el resto de su pila de descartes a su mazo y lo baraja. A continuación, retira esta carta del juego.

EVENTO



3

PARAMENTOS DE LA SEGUNDA EDAD



AYUDA

Armadura • Arma • Objeto

Vincula esta carta a un personaje. Restringido.

El personaje vinculado recibe +2  y +2 puntos de impacto.

Respuesta: Después de que el personaje vinculado ataque y destruya un Enemigo, roba 1 carta.

“Me recordaron la gloria de los Días Antiguos y las huestes de Beleriand.”

—Elrond, *La Comunidad del Anillo*

VINCULADA



3

2 2 3 

3

AYUDA

ESCARAMUZADORES DE RIVENDEL

Noldor • Guerrero

Respuesta: Después de que los Escaramuzadores de Rivendel se agoten para defender en un ataque de un Enemigo que no sea único, descarta cada carta de Sombra de ese Enemigo.

Se dice que durante un tiempo Angmar fue sometida por los Elfos que venían de Lindon y de Rivendel.

—El Señor de los Anillos

ALIADO



EL REINO DEL TERROR



ANGMAR DESPERTADO – PARTE 9

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Cada jugador puede buscar en su mazo una carta de ayuda y añadirla a su mano inicial. Cada Héroe comienza la partida con una cantidad de fichas de Daño sobre él igual a la cantidad de daño anotada para él en el diario de campaña.

En algún lugar de estas catacumbas, rodeado por los muertos vigilantes, Iârion se debatía en su tormento. Espoleados por una determinación de acero, los héroes comenzaron su búsqueda...

CAMPAÑA

Resolución: ¡Los jugadores ganan la campaña!

Las oscuras nubes que había sobre la fortaleza se dispersaron, y la luz del día bañó el campo de batalla. Con la derrota de su amo y el sol cayendo sobre ellos, los trasgos huyeron hacia su refugio montañoso en el sur. Los elfos y montaraces restantes, espoleados por el cambio de las tornas, hicieron desbandarse a los orcos. La batalla estaba ganada... pero la victoria era agri dulce. Cuando los héroes salieron de la fortaleza llevando el cuerpo de Iârion, su compañía se llenó de una gran tristeza. Aunque habían podido detener a Daechanar y evitar que sus planes dieran fruto, habían llegado demasiado tarde para salvar a su amigo. La tragedia de tener que matar al montaraz con su propia mano era algo que los héroes nunca olvidarían, aunque podían hallar consuelo en sus últimas palabras.

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

TM/® & © 2022 Fantasy Flight Games.

