

TRAVESÍA POR EL BELEGAER



CAZADOR DE SUEÑOS - PARTE 1

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Cada jugador elige una carta de ayuda de *Modificación* para cada uno de sus Barcos-Objetivo y la vincula a dicho Barco-Objetivo. Por cada Barco-Objetivo, su controlador puede infligirle 2 puntos de daño para añadir 1 recurso a la reserva de Recursos de un Héroe. Añade Destino Ominoso y Tronido al mazo de Encuentros y barájalo. Añade a Crowley al mazo de Corsarios y barájalo.

Conforme los magníficos Puertos Grises desaparecen lentamente detrás de vosotros, las imponentes velas sobre vuestras cabezas se hinchan con un poderoso vendaval. Volvéis la mirada hacia el mar abierto, llenos de emoción por la aventura que os espera.

CAMPAÑA

Resolución: Añade Destino Ominoso a la reserva de campaña.

Gana lo siguiente:

- 1 PX por cada jugador superviviente.
- 1 PX si hay 4 cartas de Misión de la etapa 2B en la zona de victoria.
- 1 PX si terminas la partida con el rumbo correcto (☀).
- 1 PX si no hay Enemigos *Barco* en juego.
- 1 PX por cada Bajel de Guerra Corsario en la zona de victoria.
- 1 PX si Crowley está en la zona de victoria.
- 2 PX si el Tronido está en la zona de victoria.
- -1 PX si Destino Ominoso está en la zona de victoria.

Una oleada de alivio inundó a los héroes y a la tripulación cuando las velas negras se alejaron en el horizonte. Los corsarios se esfumaron tan rápido como habían aparecido.

—Ojalá sea lo último que veamos de ellos —bromeó Calphon—, aunque tengo mis dudas.

CAZADOR DE SUEÑOS

LA FLOTA DEL CAZADOR DE SUEÑOS

5 

4 

4 



18

1/6

Puertos Grises • Barco

Inmune a efectos de cartas de Jugador.
Centinela.

El Cazador de Sueños puede asignarse a pruebas de navegación incluso si no eres el jugador inicial y cuenta como 2 personajes si se asigna a una prueba de navegación.

Si el Cazador de Sueños es destruido, los jugadores pierden la partida.

BARCO-OBJETIVO

CAZADOR DE SUEÑOS

LA FLOTA DEL CAZADOR DE SUEÑOS

6 

5 

5 



19

1/6

Puertos Grises • Barco • Mejorada

Solo modo de campaña.

Inmune a efectos de cartas de Jugador. Centinela.

El Cazador de Sueños puede asignarse a cualquier prueba de navegación y cuenta como 3 personajes si se asigna a una prueba de navegación.

Si el Cazador de Sueños es destruido, los jugadores pierden la partida.

BARCO-OBJETIVO

4 PX



ESTRELLA DEL ALBA

LA FLOTA DEL CAZADOR DE SUEÑOS

3

3

4



16

2/6

Gondor • Barco

Inmune a efectos de cartas de Jugador.
Centinela.

Aumenta tu Amenaza inicial en 3.

Roba 1 carta adicional durante la fase de Recursos.

Si el Estrella del Alba es destruido, su controlador es eliminado de la partida.

BARCO-OBJETIVO



ESTRELLA DEL ALBA

LA FLOTA DEL CAZADOR DE SUEÑOS

4

4

5



18

2/6

Gondor • Barco • Mejorada

Solo modo de campaña.

Inmune a efectos de cartas de Jugador.
Centinela.

Roba 1 carta adicional durante la fase de Recursos.

Si el Estrella del Alba es destruido, su controlador es eliminado de la partida.

BARCO-OBJETIVO

4 PX



CREPUSCULAR

LA FLOTA DEL CAZADOR DE SUEÑOS

3 

4 

3 



16

3/6

Gondor • Barco

Inmune a efectos de cartas de Jugador.
Centinela.

Respuesta: Después de jugar una carta con un coste impreso impar, añade 1 ficha de Recurso a la reserva de Recursos de un Héroe. Límite de una vez por ronda.

Si el Crepuscular es destruido, su controlador es eliminado de la partida.

BARCO-OBJETIVO



CREPUSCULAR

LA FLOTA DEL CAZADOR DE SUEÑOS

4 

5 

4 



Gondor • Barco • Mejorada

Solo modo de campaña.

Inmune a efectos de cartas de Jugador. Centinela.

Respuesta: Después de jugar una carta con un coste impreso impar, añade 1 ficha de Recurso a la reserva de Recursos de un Héroe. Límite de dos veces por ronda.

Si el Crepuscular es destruido, su controlador es eliminado de la partida.

BARCO-OBJETIVO

4 PX

GLÓRINAITH

LA FLOTA DEL CAZADOR DE SUEÑOS

4 

4 

3 



17

4/6

Puertos Grises • Barco

Inmune a efectos de cartas de Jugador.
A distancia. Centinela.

Acción: Descarta las 2 cartas superiores de cualquier mazo para infligir 1 punto de daño a un Enemigo enfrentado que no sea único. Límite de una vez por ronda.

Si el Glórinaith es destruido, su controlador es eliminado de la partida.

BARCO-OBJETIVO

GLÓRINAITH

LA FLOTA DEL CAZADOR DE SUEÑOS

5 

5 

4 



18

4/6

Puertos Grises • Barco • Mejorada

Solo modo de campaña.

Inmune a efectos de cartas de Jugador. A distancia.
Centinela.

Acción: Nombra una carta. Descarta las 3 cartas superiores de cualquier mazo para infligir 1 punto de daño a un Enemigo que no sea único o bien 2 puntos de daño si la carta nombrada se ha descartado de esta manera. Límite de una vez por ronda.

Si el Glórinaith es destruido, su controlador es eliminado de la partida.

BARCO-OBJETIVO

4 PX

NÁRELENYA

LA FLOTA DEL CAZADOR DE SUEÑOS

3



3



5



16

5/6

Puertos Grises • Barco

Inmune a efectos de cartas de Jugador.
Centinela.

Reduce en 1 el coste del primer Aliado que juegues en cada ronda.

Si el Nárelenya es destruido, su controlador es eliminado de la partida.

BARCO-OBJETIVO

NÁRELENYA

LA FLOTA DEL CAZADOR DE SUEÑOS

4 

4 

6 



17

5/6

Puertos Grises • Barco • Mejorada
Solo modo de campaña.

Inmune a efectos de cartas de Jugador.
Centinela.

Reduce en 1 el coste de la primera carta que juegues en cada ronda.

Si el Nárelenya es destruido, su controlador es eliminado de la partida.

BARCO-OBJETIVO

4 PX

ALA PLATEADA

LA FLOTA DEL CAZADOR DE SUEÑOS

2 

4 

2 



14

6/6

Gondor • Barco

Immune a efectos de cartas de Jugador.
Centinela. A distancia.

Reduce tu Amenaza inicial en 3.

Cada Héroe que controles recibe +1 .

Si el Ala Plateada es destruido, su controlador es eliminado de la partida.

BARCO-OBJETIVO

ALA PLATEADA

LA FLOTA DEL CAZADOR DE SUEÑOS

3 

6 

3 



16

6/6

Gondor • Barco • Mejorada

Solo modo de campaña.

Inmune a efectos de cartas de Jugador.
A distancia. Centinela.

Reduce tu Amenaza inicial en 6. Cada Héroe que controles recibe +1 .

Si el Ala Plateada es destruido, su controlador es eliminado de la partida.

BARCO-OBJETIVO

4 PX

CASCO BLINDADO

O

AYUDA

Modificación • Armadura

Si el Casco Blindado abandona el juego, retíralo de la partida.

El *Barco* vinculado recibe +1 .

VINCULADA

CASCO BLINDADO

O

AYUDA

Modificación • Armadura • Mejorada

Si el Casco Blindado abandona el juego, retíralo de la partida.

El **Barco** vinculado recibe +1 .

Respuesta: Después de que el **Barco** vinculado defienda contra un Enemigo, descarta 1 carta de Sombra de otro Enemigo.

VINCULADA

2 PX

BALISTA

O



AYUDA

Modificación • Arma

Si la Balista abandona el juego, retírala de la partida.

El *Barco* vinculado recibe +1 .

VINCULADA

BALISTA

O



AYUDA

Modificación • Arma • Mejorada

Si la Balista abandona el juego, retírala de la partida.

El **Barco** vinculado recibe +1  y gana A distancia.

Respuesta: Después de que el **Barco** vinculado ataque, inflige 1 punto de daño a un Enemigo que no sea único y retira 1 recurso de ese Enemigo.

VINCULADA

2 PX

CAMAROTES AMPLIADOS

O

AYUDA

Modificación

Si los Camarotes Ampliados abandonan el juego, retíralos de la partida.

El **Barco** vinculado recibe +3 puntos de impacto y puede asignarse a cualquier prueba de navegación.

VINCULADA

CAMAROTES AMPLIADOS

O

AYUDA

Modificación • Mejorada

Si los Camarotes Ampliados abandonan el juego, retíralos de la partida.

El **Barco** vinculado obtiene +3 puntos de impacto y puede asignarse a cualquier prueba de navegación. Cuenta como 1 personaje adicional cuando se asigna a una prueba de navegación.

VINCULADA

2 PX

VELAS ADICIONALES

O



AYUDA

Modificación

Si las Velas Adicionales abandonan el juego, retíralas de la partida.

El *Barco* vinculado recibe +1 🌀.

VINCULADA

VELAS ADICIONALES

O



AYUDA

Modificación • Mejorada

Si las Velas Adicionales abandonan el juego, retíralas de la partida.

El *Barco* vinculado recibe +1 🌀.

Respuesta: Cuando un Enemigo *Barco* que no sea único se enfrente a ti, gasta 1 recurso y agota Velas Adicionales para reducir el valor de Abordaje de ese Enemigo en 1.

VINCULADA

2 PX

DESTINO OMINOSO

CARGA

Oleada. Destino Ominoso no puede ser cancelado.

Al ser revelada: Cada jugador debe o bien revelar una carta de Encuentro, o bien aumentar su Amenaza en X o bien infligir X puntos de daño divididos entre personajes que controle, donde X es el número de “Parte” de la carta de Campaña. Los jugadores pueden añadir Destino Ominoso a la zona de victoria.

Sombra: Revela una carta de Encuentro.



TRAICIÓN



46

3 6 5 

CARGA

 TRONIDO

Corsario • Barco • Élite

Tiro con arco 1. Abordaje 2. Inmune a efectos de cartas de Jugador. Tronido recibe +2 puntos de impacto por jugador y no puede recibir más de 4 puntos de daño en cada ronda.



Sombra: Añade Tronido al área de preparación o inflige 2 puntos de daño al personaje defensor.

BARCO-ENEMIGO

VICTORIA 7



35

2 2 2 

2

CARGA

 CROWLEY*Corsario • Incursor*

Por cada recurso que haya sobre Crowley, recibe +1 , +1 , +1  y +1 punto de impacto. Si Crowley tiene 3 o más recursos sobre él, gana Victoria 3.

Obligado: Cuando Crowley se enfrente a ti, pon 1 ficha de Recurso sobre él. Al final de la fase de Combate, devuélvelo al área de preparación.

ENEMIGO



EL DESTINO DE NÚMENOR



CAZADOR DE SUEÑOS - PARTE 2

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Vincula el Catalejo a Calphon. Añade la Aparición al mazo de Encuentros y barájalo. Por cada personaje en juego, su controlador puede infligirle 1 punto de daño para reducir su Amenaza en 1.

—¿Me engañan mis ojos? ¿Estamos de verdad en la legendaria isla perdida de Númenor? —preguntó Calphon, emocionado; levantó el catalejo y miró por él—. Largo tiempo he anhelado pisar una tierra tan venerada. ¡Qué espectáculo para los ojos!

CAMPAÑA

Resolución: Gana lo siguiente:

- 1 PX por cada jugador superviviente.
- 1 PX por cada Jungla Exuberante y Tumbas Anegadas en la zona de victoria.
- 1 PX por cada recurso que haya sobre esta carta (hasta un máximo de 3 PX).
- 1 PX si la Amenaza de cada jugador superviviente es 40 o menos.
- -1 PX si Destino Ominoso está en la zona de victoria.

Calphon contempló la llave negra, sumido en sus pensamientos.

—Una antigua reliquia de Númenor—susurró—, pero ¿cuál es su propósito?

El peligroso viaje terminó con un asombroso descubrimiento, y presentía que le aguardaba una aventura aún más peligrosa.

CALPHON

EL DESTINO DE NÚMENOR

1 

0 

1 






2/18

Gondor • Noble

El jugador inicial gana el control de Calphon.

Acción: Agota a Calphon para mirar la carta inferior de tu mazo. A continuación, puedes intercambiar esa carta con una carta de tu mano.

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

OBJETIVO-ALIADO

CALPHON

EL DESTINO DE NÚMENOR

2 

1 

2 

4



2/18

Gondor • Noble • Mejorada

Solo modo de campaña.

El jugador inicial gana el control de Calphon.

Acción: Agota a Calphon para mirar las 5 cartas inferiores de tu mazo. A continuación, puedes intercambiar una de ellas con una carta de tu mano.

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

OBJETIVO-ALIADO

2 PX

CATALEJO

O

AYUDA

Objeto

Si el Catalejo abandona el juego, retíralo de la partida.

Acción: Agota el Catalejo para elegir una opción:

- Mira una carta de Sombra.
- Mira la carta superior y la carta inferior de tu mazo.
- Coloca 1 ficha de Progreso en un Lugar o bien 2 si es Inexplorado.

VINCULADA

CATALEJO

O



AYUDA

Objeto • Mejorada

Si el Catalejo abandona el juego, retíralo de la partida.

Acción: Agota el Catalejo para elegir una opción:

- Mira una carta de Sombra. Puedes descartarla.
- Mira la carta superior y la carta inferior de cualquier mazo.
- Coloca 1 ficha de Progreso en un Lugar o bien 4 si es Inexplorado.

VINCULADA

3 PX

43

3 3 3 

3

CARGA

 APARICIÓN*Muerto viviente*

Immune a efectos de cartas de Jugador. La Aparición recibe +2  y +2  por cada recurso que haya sobre la carta de Campaña.

Obligado: Cuando fuesen a colocarse 3 puntos de daño o más sobre la Aparición, en lugar de eso se le colocan 2 puntos de daño.

Obligado: Después de que la Aparición sea destruida, añádelala al mazo de Encuentros y barájalo. Coloca 1 recurso sobre la carta de Campaña.

ENEMIGO



INCURSIÓN EN LOS PUERTOS GRISES

CAZADOR DE SUEÑOS - PARTE 3

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: El jugador inicial toma el control de Calphon y le vincula el Catalejo y la Llave Negra (ayuda). Añade a Graxar al mazo de Encuentros y barájalo. Cada jugador puede elegir una copia del Consejo de Galdor y añadirla a su mano. En esta partida, aumenta el valor de X en cada una de esas copias en 1.

Obligado: Después de que la etapa 2B sea revelada, retira de la partida a Calphon y cada una de las cartas Vinculadas que tenga, ignorando su capacidad de “abandonar el juego”.

CAMPAÑA

Resolución: Si Graxar está en la zona de victoria, elige el Sable de Parada o el Hacha Arrojadiza, añade la carta a la reserva de campaña y anota a qué Héroe se la vinculas.

Añade las copias de Consejo de Galdor elegidas durante la preparación a la reserva de campaña.

Gana lo siguiente:

- 1 PX por cada jugador superviviente.
- 1 PX si hay 2 cartas o menos debajo de Los Puertos Arden o bien 2 PX si no hay cartas debajo.
- 1 PX por cada Surcaolas Élfico que haya en la zona de victoria.
- 1 PX si Na'asiyah está en la zona de victoria.
- 1 PX si no hay Enemigos en juego.
- 1 PX si la Amenaza de cada jugador superviviente es 40 o menos.
- -1 PX si Destino Ominoso está en la zona de victoria.

LOS PUERTOS ARDEN

INCURSIÓN EN LOS PUERTOS GRISES



1/24

Obligado: Cuando se coloque una carta bajo Los Puertos Arden, revela la carta superior del mazo de Encuentros.

Si hay X o más cartas bajo Los Puertos Arden, los corsarios han destruido la flota élfica y los jugadores pierden la partida. X es 3 más el número de jugadores de la partida.

OBJETIVO

LOS PUERTOS ARDEN

INCURSIÓN EN LOS PUERTOS GRISES



Mejorada

Solo modo de campaña.

Obligado: Cuando se coloque una carta bajo Los Puertos Arden, aumenta la Amenaza de cada jugador en 2.

Si hay X o más cartas bajo Los Puertos Arden, los corsarios han destruido la flota élfica y los jugadores pierden la partida. X es 4 más el número de jugadores de la partida.

OBJETIVO

2 PX

CAZADOR DE SUEÑOS

2 




2/24

Puertos Grises • Barco

En llamas 12. Inmune a efectos de cartas de Jugador.

Los jugadores no pueden viajar al Cazador de Sueños.

Si el Cazador de Sueños es colocado bajo Los Puertos Arden, los jugadores pierden la partida.

LUGAR

CAZADOR DE SUEÑOS

1



2/24

Puertos Grises • Barco • Mejorada

Solo modo de campaña.

En llamas 15. Inmune a efectos de cartas de Jugador.

Los jugadores no pueden viajar al Cazador de Sueños.

Respuesta: Al final de la fase de Combate, aumenta la Amenaza de cada jugador en 2 para retirar 1 punto de daño de un Lugar.

Si el Cazador de Sueños es colocado bajo Los Puertos Arden, los jugadores pierden la partida.

LUGAR

2 PX

LLAVE NEGRA



AYUDA

Objeto • Artefacto

Si la Llave Negra abandona el juego, retírala de la partida.

El personaje vinculado recibe +1 , +1  y +1 .

VINCULADA

LLAVE NEGRA



AYUDA

Objeto • Artefacto • Mejorada

Si la Llave Negra abandona el juego, retírala de la partida.

El personaje vinculado recibe +1 , +1  y +1 .

Respuesta: Después de que el personaje vinculado tenga éxito en la misión, coloca 1 recurso sobre él.

Acción: Agota la Llave Negra y retira 3 recursos del personaje vinculado para prepararlo.

VINCULADA

4 PX

O

CONSEJO DE GALDOR



AYUDA

Ψ

Acción: Añade X recursos a la reserva de Recursos de cualquier Héroe. X es la mitad del nivel del Consejo de Galdor (Ψ), redondeando hacia arriba. Añade el Consejo de Galdor a la zona de victoria.

EVENTO

VICTORIA 1



1

CONSEJO DE GALDOR



AYUDA



Acción: Inflige X puntos de daño a un Enemigo que no sea único. X es el nivel del Consejo de Galdor (†). Añade el Consejo de Galdor a la zona de victoria.

EVENTO

VICTORIA 1



1

CONSEJO DE GALDOR



AYUDA

Acción: Coloca X fichas de Progreso en un Lugar que no sea único del área de preparación. X es el nivel del Consejo de Galdor (*). Añade el Consejo de Galdor a la zona de victoria.

EVENTO

VICTORIA 1



1

CONSEJO DE GALDOR



AYUDA



Acción: Mira las X cartas superiores o las X cartas inferiores de tu mazo, añade cualquier número de ellas a tu mano y pon el resto en la parte superior y/o inferior de tu mazo en cualquier orden. X es la mitad del nivel del Consejo de Galdor (📖), redondeado hacia arriba. Añade el Consejo de Galdor a la zona de victoria.

EVENTO

VICTORIA 1



47

3 3 0 

10

CARGA

 GRAXAR*Corsario • Incursor*

Immune a efectos de cartas de Jugador. Graxar no puede ser atacado por más de 1 personaje en cada ronda.

Graxar recibe +1  por cada ficha de Daño que haya sobre él y +1  por cada ficha de Recurso que haya sobre él.

Obligado: Si se adjudica a Graxar una carta de Sombra, coloca 1 ficha de Recurso sobre él.

ENEMIGO

VICTORIA 8



SABLE DE PARADA

O

AYUDA

Objeto • Arma

Permanente. Restringido.

El Héroe vinculado recibe +1  o bien +2  si tiene 2 recursos o más en su reserva de Recursos.

VINCULADA

SABLE DE PARADA

O

AYUDA

Objeto • Arma • Mejorada

Permanente. Restringido.

El Héroe vinculado recibe +2  o bien +3  si tiene 2 recursos o más en su reserva de Recursos.

Respuesta: Cuando el Héroe vinculado defiende contra un Enemigo, agota el Sable de Parada para mover 1 recurso de ese Enemigo a la reserva de Recursos del Héroe vinculado.

VINCULADA

5 PX

HACHA ARROJADIZA

O



AYUDA

Objeto • Arma

Permanente. Restringido.

El Héroe vinculado recibe +1  o bien +2  si tiene 2 fichas de Daño o más sobre él.

VINCULADA

HACHA ARROJADIZA

O



AYUDA

Objeto • Arma • Mejorada

Permanente. Restringido.

El Héroe vinculado recibe +2  o bien +3  si tiene 2 fichas de Daño o más sobre él.

Acción: Inflige 1 punto de daño a un Enemigo o bien lanza la carta del Hacha Arrojadiza. Si recorre al menos 60 cm cruzando el área de juego y aterriza en cartas de Enemigo, inflige 4 puntos de daño a uno de ellos. Vuelve a vincular el Hacha Arrojadiza al Héroe que la tenía vinculada. Límite de una vez por partida.

VINCULADA

5 PX

LA HUIDA DEL TORMENTERA

CAZADOR DE SUEÑOS - PARTE 4

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Dale la vuelta al Tormentera para que muestre su lado de “Solo modo de campaña” y, a continuación, vincula la Llave Negra (carga) a él. Cada jugador elige una ayuda de *Modificación* para cada uno de sus Barcos-Objetivo y la vincula a dichos Barcos-Objetivo. Añade el Tronido al mazo de Encuentros y barájalo. Añade a Crowley al mazo de Corsarios y barájalo. Pon en juego a Calaelion bajo el control del jugador que controle el Cazador de Sueños.

El feroz asalto contra los Puertos Grises ha avivado las llamas de la venganza. Un experimentado marinero, Calaelion, ofrece su ayuda y se une a la tripulación a bordo del Cazador de Sueños.

CAMPAÑA

Resolución: Gana lo siguiente:

- 1 PX por cada jugador superviviente.
- 1 PX si terminas la partida con el rumbo correcto (☀).
- 1 PX si terminas la partida en la etapa 2B.
- 2 PX si destruyes al Tormentera.
- 1 PX si Crowley está en la zona de victoria.
- 2 PX si el Tronido está en la zona de victoria.
- 1 PX si ningún Héroe tiene daño sobre él.
- -1 PX si Destino Ominoso está en la zona de victoria.

La veteranía de Calaerion resultó inestimable en la persecución del veloz Tormentera. La expectación entre los héroes aumenta cuando se preparan para el enfrentamiento contra el capitán Sahir en la cubierta de su buque insignia. ¡Vengarán la muerte de Calphon!



50

2 

6 

6 

18 


1/22

 **TORMENTERA**

Corsario • Barco

Abordaje 2. No puede tener cartas de Jugador Vinculadas.

Cuando el Tormentera avance a la siguiente etapa de misión, devuélvelo al área del Tormentera.

Si el Tormentera abandona el juego, los jugadores ganan la partida.

BARCO-ENEMIGO

VICTORIA 10



50

2 

7 

6 

20

1/22

TORMENTERA

Corsario • Barco

Solo modo de campaña. Abordaje 2.

Si estás en la etapa del Tormentera, no pueden colocarse más de 9 fichas de Progreso en tu misión en cada ronda.

Cuando el Tormentera avance a la siguiente etapa de misión, devuélvelo al área del Tormentera.

Si el Tormentera abandona el juego, los jugadores ganan la partida.

BARCO-ENEMIGO

VICTORIA 15



LLAVE NEGRA

LA HUIDA DEL TORMENTERA



CARGA

Objeto • Artefacto

Si la Llave Negra abandona el juego, retírala de la partida.

El Enemigo vinculado recibe +1 , +1 , +1  y gana inmunidad a efectos de cartas de Jugador.

Obligado: Al final de la fase de Misión, si el Capitán Sahír está en juego, coloca 1 ficha de Recurso en él por cada jugador de la partida.

OBJETIVO



LLAVE NEGRA

LA HUIDA DEL TORMENTERA



CARGA

Objeto • Artefacto • Mejorada

Si la Llave Negra abandona el juego, retírala de la partida.

El Enemigo vinculado recibe +1 , +1 , +1  y gana inmunidad a efectos de cartas de Jugador.

OBJETIVO

5 PX

◉ CALAERION

LA HUIDA DEL TORMENTERA

1 ◉

1 ✂

1 ◐

3

AYUDA

Noldor • Explorador

Si Calaerion abandona el juego, retíralo de la partida.

Acción: Gasta 3 recursos y agota a Calaerion para preparar el Cazador de Sueños y darle +1 ◉, +1 ✂ y +1 ◐ hasta el final de la fase.

OBJETIVO-ALIADO



CALAERION

LA HUIDA DEL TORMENTERA

2

2

2

4

AYUDA

Noldor • Explorador • Mejorada

Si Calaerion abandona el juego, retíralo de la partida.

Respuesta: Después de que se descarte una carta del mazo de Encuentros, se añade al mazo y se baraja. Límite de una vez por ronda.

Acción: Gasta 2 recursos y agota a Calaerion para preparar a otro Aliado y darle +1 , +1 y +1 hasta el final de la ronda.

OBJETIVO-ALIADO

5 PX

LA COSA DE LAS PROFUNDIDADES

CAZADOR DE SUEÑOS - PARTE 5

Estás jugando al modo de campaña.

Obligado: Después de que el Capitán Sahír (Enemigo) entre en juego, vincúlale la Llave Negra (carga).

Obligado: Después de que se dé la vuelta al Capitán Sahír, retira la Llave Negra (carga) de la partida y vincúlale la Llave Negra (ayuda).
Añade la Serpiente Marina (por el lado de *Amenazante*) al área de preparación.

Un jugador añade Todos a Una a su mano.
En esta partida, aumenta el valor de X de Todos a Una en 1.

CAMPAÑA

Resolución: Los jugadores pueden añadir Todos a Una a la reserva de campaña.

Gana lo siguiente:

- 1 PX por cada jugador superviviente.
- 1 PX si el Capitán Sahír tiene 5 o más recursos sobre él.
- 1 PX si Na'asiyah tiene 5 o más recursos sobre ella.
- 1 PX si la Serpiente Marina (por el lado *Enfurecida*) está en juego o bien 2 PX si está en la zona de victoria.
- 1 PX si ningún Héroe tiene daño sobre él.
- 1 PX si la Amenaza de cada jugador superviviente es 40 o menos o bien 2 PX si es 30 o menos.
- -1 PX si Destino Ominoso está en la zona de victoria.

Sorprendentemente, la tregua con los corsarios se mantiene firme y, con su ayuda, derrotamos a la enorme bestia marina. Sin embargo, la euforia de la victoria pronto se ve empañada cuando una ola de aprensión baña los rostros de amigos y enemigos. La tensión se palpa en el ambiente y ambos bandos se preparan para otra ardua batalla.

1

TODOS A UNA



AYUDA

Acción: Elige hasta X personajes, donde X es el nivel de Todos a Una, y añade esta carta a la zona de victoria. Hasta el final de la ronda, cada uno de esos personajes...

...recibe +2  si controlas un Héroe .

...recibe +2  si controlas un Héroe .

...recibe +2  si controlas un Héroe .

...obtiene un *Rasgo* de tu elección y cura 2 puntos de daño a cada uno de ellos si controlas un Héroe .

EVENTO

VICTORIA 1





50

2



5



—



8

1/19

LA COSA DE LAS PROFUNDIDADES

Criatura

Immune to effects of Player cards. Cannot be engaged.

La cosa de las profundidades recibe +3 puntos de impacto por cada jugador.

Obligado: Cuando un Enemigo *Criatura* sea destruido, inflige una cantidad de daño a La cosa de las profundidades igual a la  de ese Enemigo.

ENEMIGO

VICTORIA 10



50

3 

6 

— 

4

1/19

 LA COSA DE LAS PROFUNDIDADES

Criatura

Solo modo de campaña.

Inmune a efectos de cartas de Jugador. No puede ser enfrentado.

La cosa de las profundidades recibe +3 puntos de impacto por cada jugador.

Obligado: Cuando un Enemigo *Criatura* sea destruido, inflige 2 puntos de daño a La cosa de las profundidades.

ENEMIGO

VICTORIA 15

40

X 6 X 

6

CARGA

 SERPIENTE MARINA*Criatura • Amenazante*

Immune a efectos de cartas de Jugador. X es el número de jugadores de la partida.

Obligado: Después de que la Serpiente Marina ataque y destruya a un Aliado, el jugador defensor inflige X puntos de daño divididos entre los personajes que controla.

Obligado: Después de que la Serpiente Marina sea destruida, dale la vuelta y ponla en juego en el área de preparación.

ENEMIGO

X



8



X



8

CARGA

● SERPIENTE MARINA

Criatura • Enfurecida

Immune a efectos de cartas de Jugador. X es el doble del número de jugadores de la partida.

Obligado: Después de que la Serpiente Marina ataque y destruya a un Aliado, el jugador defensor inflige X puntos de daño divididos entre los personajes que controla.

Obligado: Al final de la ronda, La Serpiente Marina realiza un ataque contra el jugador inicial.

ENEMIGO

VICTORIA 8

EL TEMPLO DE LOS ENGAÑADOS

CAZADOR DE SUEÑOS - PARTE 6

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Vincula la Llave Negra (ayuda) al Capitán Sahír. Añade la Aparición al mazo de Encuentros y barájalo. Baraja a Starla con ambas Pesadillas Recurrentes y coloca una de estas cartas boca abajo debajo de cada Lugar Templo de los Engañados como secretos. Por cada personaje en juego, su controlador puede infligirle 1 punto de daño para reducir su Amenaza en 1. Un jugador puede aumentar su Amenaza en 4 para vincular el Catalejo a un Héroe.

Acción de viaje: Dale la vuelta a un secreto de tu Lugar. Si se trata de una Pesadilla Recurrente, se enfrenta a ti. Si es Starla, ganas el control de ella (preparada).

Una compañera ha desaparecido. ¿Podréis encontrarla?

CAMPAÑA

Resolución: Si Starla está bajo el control de un jugador, añádela a la reserva de campaña. Por cada Pesadilla Recurrente que no sea un secreto, añádela a la reserva de campaña y elige un jugador. Para el resto de la campaña, ese jugador, después de robar su mano inicial, añade esa Pesadilla Recurrente a su mazo y lo baraja.

Gana lo siguiente:

- 1 PX por cada jugador superviviente.
- 1 PX por cada recurso que haya sobre esta carta (hasta un máximo de 3 PX).
- 1 PX por cada Salas del Templo que esté boca arriba.
- 1 PX si hay 4 o menos Lugares Inexplorado boca arriba.
- 1 PX si el Guardián del Templo está en la zona de victoria.
- 1 PX si la Amenaza de cada jugador superviviente es 40 o menos.
- -1 PX si Destino Ominoso está en la zona de victoria.

50

X 6 4 

10

10/31

 **GUARDIÁN DEL TEMPLO***Muerto viviente*

X es el número de jugadores de la partida.

Immune a efectos de cartas de Jugador.

No puede ser enfrentado opcionalmente.

El Guardián del Templo recibe -50 a su coste de enfrentamiento mientras el Templo Maldito sea el Lugar activo.

ENEMIGO**VICTORIA 4**

50

X

5

X

10

10/31

GUARDIÁN DEL TEMPLO

Muerto viviente

Solo modo de campaña.

Tiro con arco X. X es el número de jugadores de la partida.

Inmune a efectos de cartas de Jugador. No puede ser enfrentado opcionalmente.

El Guardián del Templo recibe -50 a su coste de enfrentamiento mientras el Templo Maldito sea el Lugar activo.

ENEMIGO

VICTORIA 5



LLAVE DE LA PUERTA

EL TEMPLO DE LOS ENGAÑADOS



Objeto • Artefacto

Si no está vinculada, devuelve la Llave de la Puerta al área de preparación y gana: “**Acción:** Agota un Héroe para reclamar la Llave de la Puerta y vinculársela a ese Héroe”.

Acción: Agota la Llave de la Puerta y el Héroe vinculado y gasta 3 recursos de la reserva de Recursos del Héroe vinculado para mirar el lado boca abajo de un Lugar Templo de los Engañados.

OBJETIVO



LLAVE DE LA PUERTA

EL TEMPLO DE LOS ENGAÑADOS



Objeto • Artefacto • Mejorada

Solo modo de campaña.

Si no está vinculada, devuelve la Llave de la Puerta al área de preparación y gana: “**Acción:** Agota un Héroe para reclamar la Llave de la Puerta y vinculársela a ese Héroe”.

Acción: Agota la Llave de la Puerta y el Héroe vinculado para mirar el lado boca abajo de un Lugar Templo de los Engañados o un secreto.

OBJETIVO

2 PX

O



4

AYUDA

STARLA

Noldor • Explorador

X es la mitad del nivel de Starla, redondeando hacia arriba.

Respuesta: Después de descartar a Starla de tu mano o mazo, júégala.

Respuesta: Después de que Starla se agote, coloca 1 ficha de Progreso en un Lugar.

ALIADO



35

3 5 X 

6

CARGA

DESADILLA RECURRENTE*Muerto viviente*

X es el número de jugadores de la partida.

Cuando la Pesadilla Recurrente abandone el juego, cualquier jugador la añade a su mazo y lo baraja.

Obligado: Cuando la Pesadilla Recurrente entre en tu mano, añádela al área de preparación.

ENEMIGO



35

3



5



X



6

CARGA

DESADILLA RECURRENTE

Muerto viviente

X es el número de jugadores de la partida.

Cuando la Pesadilla Recurrente abandone el juego, cualquier jugador la añade a su mazo y lo baraja.

Obligado: Cuando la Pesadilla Recurrente entre en tu mano, añádela al área de preparación.

ENEMIGO



LAS RUINAS ANEGADAS

CAZADOR DE SUEÑOS - PARTE 7

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Vincula la Llave Negra (ayuda) al Capitán Sahír. Añade la Aparición al mazo de Encuentros y barájalo. Cada jugador puede elegir una copia de Orden y añadirla a su mano. En esta partida, aumenta el valor de X en cada una de esas copias en 1.

Un jugador puede elegir una copia de Bendición de Círdan y añadirla a su mano. Por cada personaje en juego, su controlador puede infligirle 1 punto de daño para reducir su Amenaza en 1.

CAMPAÑA

Resolución: Añade todas las copias de Orden y Bendición de Círdan elegidas durante la preparación a la reserva de campaña.

Gana lo siguiente:

- 1 PX por cada jugador superviviente.
- 1 PX por cada recurso que haya sobre esta carta (hasta un máximo de 3 PX).
- 1 PX si Na'asiyah tiene 5 o más recursos sobre ella.
- 1 PX si no hay Enemigos en juego.
- 1 PX si hay 5 o más Lugares **Submarino** en la zona de victoria.
- 2 PX si el Templo de Morgoth (lado de **Gruta**) está en la zona de victoria.
- 1 PX si la Amenaza de cada jugador superviviente es 40 o menos.
- -1 PX si Destino Ominoso está en la zona de victoria.

—¡Sabía que no debíamos confiar en él! —exclama uno de los héroes—. ¡Ese saco de pulgas está podrido hasta la médula!

—No te preocupes —responde otro—. No hemos terminado con él. El destino del capitán Sahir está atado al nuestro.

1

ORDEN



AYUDA

Táctica

Acción: Añade Orden (Ψ) a la zona de victoria para elegir hasta X opciones, donde X es el nivel de esta carta:

- Un Héroe recibe +2  hasta el final de la ronda.
- Un Enemigo recibe -2  hasta el final de la ronda.
- Prepara un personaje que tenga la Bendición de Círdan.
- Pon en juego un Aliado de coste X o menos de tu pila de descartes. Descártalo al final de la fase.

EVENTO

VICTORIA 1



1

ORDEN



AYUDA

Táctica

Acción: Añade Orden (♣) a la zona de victoria para elegir hasta X opciones, donde X es el nivel de esta carta:

- Retira X recursos de un Enemigo que no sea único.
- Añade 2 recursos a cada Bendición de Círdan.
- Añade la carta inferior de tu mazo a tu mano.
- Mira las 10 cartas superiores del mazo de Encuentros, descarta un número cualquiera de ellas y baraja el mazo.

EVENTO

VICTORIA 1



1

ORDEN



AYUDA

Táctica

Acción: Añade Orden (✳) a la zona de victoria para elegir hasta X opciones, donde X es el nivel de esta carta:

- Un Héroe recibe +2 🌀 hasta el final de la ronda.
- Cada personaje con la Bendición de Círdan no se agota para ser asignado a una misión durante esta ronda.
- Coloca 2 fichas de Progreso en un Lugar que no sea único.
- Pon en juego el Catalejo vinculado a un Héroe.

EVENTO

VICTORIA 1



1

ORDEN



AYUDA



Táctica

Acción: Añade Orden (↓) a la zona de victoria para elegir hasta X opciones, donde X es el nivel de esta carta:

- Un Héroe recibe +2 ♣ hasta el final de la ronda.
- Un Enemigo recibe -2 ♣ hasta el final de la ronda.
- Infiere 2 puntos de daño a un Enemigo. Puedes enfrentarte a él.
- Prepara una carta Vinculada. Puedes moverla a un personaje válido.

EVENTO

VICTORIA 1



BENDICIÓN DE CÍRDAN

1



AYUDA

Estado

Vincula esta carta a un personaje.

La Bendición de Círdan entra en juego con X recursos sobre ella, donde X es el nivel de la carta Bendición de Círdan (Ψ) más 1.

Respuesta: Cuando el personaje vinculado defienda, retira 1 recurso de la Bendición de Círdan para darle a dicho personaje +3 \heartsuit en este ataque.

VINCULADA

BENDICIÓN DE CÍRDAN

1



AYUDA

Estado

Vincula esta carta a un personaje.

La Bendición de Círdan entra en juego con X recursos sobre ella, donde X es el nivel de la carta Bendición de Círdan (⚔) más 1.

Respuesta: Cuando el personaje vinculado ataque, retira 1 recurso de la Bendición de Círdan para darle a dicho personaje +3  en este ataque.

VINCULADA



BENDICIÓN DE CÍRDAN

1



AYUDA

Estado

Vincula esta carta a un personaje.

La Bendición de Círdan entra en juego con X recursos sobre ella, donde X es el nivel de la carta Bendición de Círdan (✳) más 1.

Acción: Agota la Bendición de Círdan y retira 1 recurso de ella para darle al personaje vinculado +3 ⚙ hasta el final de la fase.

VINCULADA



BENDICIÓN DE CÍRDAN

1



AYUDA

Estado

Vincula esta carta a un Héroe.

La Bendición de Círdan entra en juego con X recursos sobre ella, donde X es el nivel de la carta Bendición de Círdan (🏴‍☠️) más 1.

Respuesta: Después de que el Lugar activo sea explorado, mueve 1 recurso de la Bendición de Círdan a la reserva de Recursos del Héroe vinculado. A continuación, cura 1 punto de daño del Héroe vinculado.

VINCULADA



TORMENTA EN LA BAHÍA COBAS

CAZADOR DE SUEÑOS - PARTE 8

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Vincula la Llave Negra (carga) al Buque Insignia Incursor. Cada jugador elige una ayuda de *Modificación* para cada uno de sus Barcos-Objetivo y la vincula a dicho Barco-Objetivo. Añade el Tronido al mazo de Encuentros y barájalo. Añade a Crowley al mazo de Corsarios y barájalo.

Pon en juego a Calaerion bajo el control del jugador que controle el Cazador de Sueños. Pon en juego a Gavin bajo el control de cualquier jugador. Un jugador puede elegir una copia de la Bendición de Círdan que no esté en la reserva de campaña y añadirla a su mano.

CAMPAÑA

Resolución: Añade la Bendición de Círdan elegida durante la preparación a la reserva de campaña. Los jugadores pueden gastar 4 PX en Gavin para anotar en el diario de campaña que “Gavin regresó”.

Gana lo siguiente:

- 1 PX por cada jugador superviviente.
- 1 PX si terminas la partida con el rumbo correcto (☀).
- 1 PX si hay 2 Barcos de Guerra de Dol Amroth en juego.
- 1 PX si los jugadores controlan 2 Barcos de Avanzadilla Corsarios.
- 1 PX si los jugadores controlan 4 Objetivos de *Dol Amroth*.
- 1 PX por cada Bajel de Guerra Corsario en la zona de victoria.
- 1 PX si Crowley está en la zona de victoria.
- 2 PX si el Buque Insignia Incursor está en la zona de victoria.
- 2 PX si el Tronido está en la zona de victoria.
- -1 PX si Destino Ominoso está en la zona de victoria.

BARCO DE GUERRA DE DOL AMROTH

TORMENTA EN LA BAHÍA COBAS

2 

2 

2 



8

1/26

Gondor • Barco

Inmune a efectos de cartas de Jugador.

Si tu rumbo es correcto (☀), el Barco de Guerra de Dol Amroth recibe +2 ☀, +2  y +2 .

Obligado: Cuando el Barco de Guerra de Dol Amroth sea destruido, ponlo aparte, fuera del juego.

BARCO-OBJETIVO

BARCO DE GUERRA DE DOL AMROTH

TORMENTA EN LA BAHÍA COBAS

3 

3 

3 



10


1/26

Gondor • Barco • Mejorada

Solo modo de campaña.

Inmune a efectos de cartas de Jugador. Centinela.

Si tu rumbo es correcto () , el Barco de Guerra de Dol Amroth recibe +2 , +2  y +2 .

Obligado: Cuando el Barco de Guerra de Dol Amroth sea destruido, ponlo aparte, fuera del juego.

BARCO-OBJETIVO

3 PX

BARCO DE GUERRA DE DOL AMROTH

TORMENTA EN LA BAHÍA COBAS

2 

2 

2 



Gondor • Barco

Inmune a efectos de cartas de Jugador.

Si tu rumbo es correcto (☀), el Barco de Guerra de Dol Amroth recibe +2 ☀, +2  y +2 .

Obligado: Cuando el Barco de Guerra de Dol Amroth sea destruido, ponlo aparte, fuera del juego.

BARCO-OBJETIVO

BARCO DE GUERRA DE DOL AMROTH

TORMENTA EN LA BAHÍA COBAS

3 

3 

3 



10 


2/26

Gondor • Barco • Mejorada

Solo modo de campaña.

Inmune a efectos de cartas de Jugador. Centinela.

Si tu rumbo es correcto () , el Barco de Guerra de Dol Amroth recibe +2 , +2  y +2 .

Obligado: Cuando el Barco de Guerra de Dol Amroth sea destruido, ponlo aparte, fuera del juego.

BARCO-OBJETIVO

3 PX

GAVIN

TORMENTA EN LA BAHÍA COBAS

1 

1 

0 

2

AYUDA

Criatura • Explorador

Oleada. A distancia. Cuando Gavin abandone el juego (por un motivo que no sea su capacidad), retíralo de la partida.

Acción de planificación: Añade al mazo de Encuentros a Gavin y 1 Pedir Ayuda al azar de los apartados.

Al ser revelada: Pon en juego a Gavin bajo el control de cualquier jugador asignado a la misión. Añade 1 ficha de Recurso a la reserva de Recursos de Lanwyn, si puedes.



OBJETIVO-ALIADO



PEDIR AYUDA



AYUDA

Oleada.

Al ser revelada: Elige a un jugador para que busque una carta entre las 10 cartas superiores de su mazo, la robe o la juegue sin coste alguno, y baraje su mazo. Si Pedir Ayuda (Ψ) está mejorada, repite este efecto. Retira del juego Pedir Ayuda.

Sombra: Resuelve el efecto “Al ser revelada” de esta carta.



EVENTO

3 PX



PEDIR AYUDA



AYUDA

Oleada.

Al ser revelada: Busca un Héroe en las colecciones de los jugadores y ponlo en juego bajo el control de cualquier jugador. Si Pedir ayuda (†) está mejorada, repite este efecto. Al final de la ronda, o si esos Héroes abandonan el juego, retíralos del juego. Retira del juego Pedir Ayuda.

Sombra: Resuelve el efecto "Al ser revelada" de esta carta.



EVENTO

3 PX



PEDIR AYUDA



AYUDA

Oleada.

Al ser revelada: Elige una opción: Recursos, Planificación, Combate o Recuperación. Después de la fase actual, juegas una fase adicional de la fase elegida. Si Pedir Ayuda (✳) está mejorada, en vez de eso elige dos fases (resuélvelas en cualquier orden). Retira del juego Pedir Ayuda.

Sombra: Resuelve el efecto “Al ser revelada” de esta carta.



EVENTO

4 PX



PEDIR AYUDA



AYUDA



Oleada.

Al ser revelada: Busca en las colecciones de los jugadores el Aliado Gandalf (073) y ponlo en juego bajo el control de cualquier jugador, ignorando ☉. Si Pedir Ayuda (📖) está mejorada, ese jugador elige hasta 3 de las opciones de Gandalf en lugar de 1. Retira del juego Pedir Ayuda.

Sombra: Resuelve el efecto “Al ser revelada” de esta carta.



EVENTO

2 PX



LA CIUDAD DE LOS CORSARIOS



CAZADOR DE SUEÑOS - PARTE 9

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Dale la vuelta al Tormentera para que muestre su lado de “Solo modo de campaña” y, a continuación, vincula la Llave Negra (carga) a él. Cada jugador elige una ayuda de *Modificación* para cada uno de sus Barcos-Objetivo y la vincula a dicho Barco-Objetivo. Añade el Tronido al mazo de Encuentros y barájalo. Añade a Crowley al mazo de Corsarios y barájalo.

Pon en juego a Calaerion bajo el control del jugador que controle el Cazador de Sueños. Un jugador puede elegir una copia de la Bendición de Círdan que no esté en la reserva de campaña y añadirla a su mano. Si “Gavin regresó”, ponlo en juego bajo el control de cualquier jugador. Dale la vuelta a esta carta.

CAMPAÑA

Obligado: Cuando la etapa 2B sea revelada, busca en el mazo de Encuentros y en la pila de descartes todas las ayudas y todas las cargas que no sean *Barco*, añádelas al segundo mazo de Encuentros y barájalo.

Obligado: Cuando el Capitán Sahír entre en juego, vincúlale la Llave Negra (carga) y La Espada Negra.

Acción de Recuperación: Agota a un Héroe para mover 1 recurso de La Espada Negra a la reserva de Recursos de dicho Héroe. Si la Espada Negra no tiene recursos sobre ella, retírala de la partida. Límite de una vez por ronda para todo el grupo.

Resolución: ¡Los jugadores ganan la campaña!

Gana lo siguiente:

- 1 PX por cada jugador superviviente.
- 1 PX por cada una de las siguientes cartas que estén en la zona de victoria: Bajel de Guerra Corsario, El Monumento Destrozado, Crowley y Tormentera.
- 2 PX si el Tronido está en la zona de victoria.
- -1 PX si Destino Ominoso está en la zona de victoria.

Tras una larga y ardua aventura, los héroes al fin pueden respirar aliviados tras presenciar la muerte del capitán Sahír.

Y siempre que una aventura termina, una nueva no puede andar lejos...

A large, dark-hulled sailing ship with three masts and yellow sails is shown on a dark sea under a dramatic, orange and red sunset sky. The ship is viewed from a low angle, making it appear imposing.

20

2 

6 

6 

18

1/14

 **TORMENTERA**

Corsario • Barco

Abordaje 1. No puede tener cartas Vinculadas.

Obligado: Al final de la ronda, si el Tormentera está enfrentado a un jugador, devuélvelo al área de preparación o bien desvía tu rumbo.

BARCO-ENEMIGO

VICTORIA 10



20

2



7



6



20

1/14

TORMENTERA

Corsario • Barco

Solo modo de campaña.

Abordaje 1. El Tormentera no puede recibir más de 10 puntos de daño en cada ronda. No pueden colocarse más de 10 fichas de Progreso en la misión en cada ronda.

Obligado: Al final de la ronda, si el Tormentera está enfrentado a un jugador, devuélvelo al área de preparación o bien desvía tu rumbo.

BARCO-ENEMIGO

VICTORIA 15



LA ESPADA NEGRA

LA CIUDAD DE LOS CORSARIOS



CARGA

Objeto • Arma

Inmune a efectos de cartas de Jugador. La Espada Negra entra en juego con 3 recursos sobre ella.

El Capitán Sahír recibe +2  y gana Indestructible.

Obligado: Después de que el Capitán Sahír ataque por primera vez en cada ronda, realiza un ataque contra cada uno de los otros jugadores (siguiendo el orden de juego).

OBJETIVO



LA ESPADA NEGRA

LA CIUDAD DE LOS CORSARIOS



CARGA

Objeto • Arma • Mejorada

Inmune a efectos de cartas de Jugador.
La Espada Negra entra en juego con 2 recursos sobre ella.

El Capitán Sahír gana Indestructible.

Obligado: Después de que el Capitán Sahír ataque por primera vez en cada ronda, realiza un ataque contra cada uno de los otros jugadores (siguiendo el orden de juego).

OBJETIVO

5 PX



MODO DIFÍCIL

No se puede reducir la Amenaza de ningún jugador en más de 1 en cada ronda.

Obligado: Después de que un jugador robe cualquier número de cartas, aumenta su Amenaza en ese número.

Resolución: Gana 1 PX.

OBJETIVO

MODO EXPERTO

No se puede reducir la Amenaza de ningún jugador.

Obligado: Después de que un jugador robe cualquier número de cartas, aumenta su Amenaza en ese número.

Obligado: Después de que un personaje sea curado o preparado por el efecto de una carta de Jugador, su controlador aumenta su Amenaza en 1.

Resolución: Gana 2 PX.

OBJETIVO