

LA PROMESA



SENDERO DEL BOSQUE NEGRO

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Cada jugador elige 1 Ayuda de *Adaptación* y la vincula a uno de sus Héroes. Añade la carta de Carga Trasgo Emboscado al mazo de Encuentros y barájalo. Añade el Trasgo Emboscado y todas las cartas vinculadas de *Adaptación* a la reserva de campaña.

Respuesta: Al final de la ronda, coloca 1 ficha de Recurso aquí.

CAMPAÑA

Resolución: Si hay 6 o más fichas de Recursos aquí, la idea del sufrimiento que están padeciendo los aldeanos capturados os pesa en el corazón. Añade la Carga de Traición Mala Conciencia a la reserva de campaña.

Habéis derrotado a la retaguardia del enemigo, pero el resto ha escapado a los montes del Bosque Negro con sus prisioneros. Para cumplir vuestra promesa, debéis seguir el rastro de los trastos hasta su guarida.

LAS CUEVAS DE NIBIN-DÛM



SENDERO DEL BOSQUE NEGRO

Estás jugando al modo de campaña.

Preparación: Cada jugador añade 1 copia de la Ayuda “¡No Hay Tiempo Que Perder!” a su mano después de robar su mano inicial (o después de robar una segunda mano inicial). Añade todas las copias de “¡No Hay Tiempo Que Perder!” que tengan los jugadores en las manos a la reserva de campaña. Añade la Carga Distracción Brillante al mazo de Encuentros y barájalo. Por último, añade esta carta a la reserva de campaña.

Naturalmente, esto es lo peligroso de las cuevas; a veces uno no sabe lo profundas que son...

—El Hobbit

CAMPAÑA

Resolución: Si la Amenaza final del jugador con la Amenaza más alta es menor de 40, habéis rescatado a un montaraz retirado que comparte su sabiduría con vosotros. Cada jugador puede añadir 1 copia de Sentido de Montaraz a su mazo y a la reserva de campaña. Al comienzo de vuestra próxima campaña, cada jugador puede también añadir 1 copia de Sentido de Montaraz a su mazo y barajarlo, y añadirla a la reserva de campaña.

Habéis rescatado a los cautivos y cumplido vuestra promesa. Los tragos que quedan huyen aterrorizados ante vuestra ira, con lo que no sufrís contratiempos en vuestro viaje de regreso. Los aldeanos supervivientes os agradecen infinitamente que los hayáis devuelto a sus hogares. Os invitan a quedaros a vivir en la aldea, donde se os tratará con todos los honores, pero vuestra lealtad pertenece a otros señores y aún os aguardan numerosos viajes. Tras una buena noche de descanso, partís con el alba.

EL FERVOR DE LA ERUDICIÓN

0



AYUDA

Adaptación

Preparación: Vincula esta carta a un Héroe.

El Héroe vinculado gana un icono de Recurso de

Acción: Elige y descarta 3 cartas de tu mano para curar todo el daño de un Héroe. Límite de una vez por campaña. Cuando la uses, anótalo en el diario de campaña.

VINCULADA



EL PODER DE LA ESTRATEGIA

0



AYUDA

Adaptación

Preparación: Vincula esta carta a un Héroe.

El Héroe vinculado gana un icono de Recurso de †.

Acción: Inflige 1 punto de daño al Héroe vinculado para infligir 3 puntos de daño a un Enemigo enfrentado a ti. Límite de una vez por campaña. Cuando la uses, anótalo en el diario de campaña.

VINCULADA



0

LA FUERZA DEL ESPÍRITU



AYUDA

Adaptación

Preparación: Vincula esta carta a un Héroe.

El Héroe vinculado gana un icono de Recurso de ✨.

Acción: Agota al Héroe vinculado para colocar 3 fichas de Progreso en un Lugar. Límite de una vez por campaña. Cuando la uses, anótalo en el diario de campaña.

VINCULADA



EL SECRETO DEL LIDERAZGO

0



AYUDA

Adaptación

Preparación: Vincula esta carta a un Héroe.

El Héroe vinculado gana un icono de Recurso de Ψ .

Acción: Gasta 1 recurso de la reserva de Recursos del Héroe vinculado para preparar un Héroe. Límite de una vez por campaña. Cuando la uses, anótalo en el diario de campaña.

VINCULADA



O

"¡NO HAY TIEMPO QUE PERDER!"



AYUDA

Al jugar esta carta, elige uno:

Acción de Misión: Retira "¡No Hay Tiempo Que Perder!" del juego y de la reserva de campaña para reducir en 3 la Amenaza de cada jugador. Revela la primera carta del mazo de Encuentros.

Acción de Misión: Roba 1 carta.

EVENTO



O

“¡NO HAY TIEMPO QUE PERDER!”



AYUDA

Al jugar esta carta, elige uno:

Acción de Misión: Retira “¡No Hay Tiempo Que Perder!” del juego y de la reserva de campaña para reducir en 3 la Amenaza de cada jugador. Revela la primera carta del mazo de Encuentros.

Acción de Misión: Roba 1 carta.

EVENTO



O

"¡NO HAY TIEMPO QUE PERDER!"



AYUDA

Al jugar esta carta, elige uno:

Acción de Misión: Retira “¡No Hay Tiempo Que Perder!” del juego y de la reserva de campaña para reducir en 3 la Amenaza de cada jugador. Revela la primera carta del mazo de Encuentros.

Acción de Misión: Roba 1 carta.

EVENTO



O

"¡NO HAY TIEMPO QUE PERDER!"



AYUDA

Al jugar esta carta, elige uno:

Acción de Misión: Retira “¡No Hay Tiempo Que Perder!” del juego y de la reserva de campaña para reducir en 3 la Amenaza de cada jugador. Revela la primera carta del mazo de Encuentros.

Acción de Misión: Roba 1 carta.

EVENTO



O

SENTIDO DE MONTARAZ



AYUDA

Al jugar esta carta, elige uno:

Acción: Retira el Sentido de Montaraz del juego y de la reserva de campaña para mirar las 4 primeras cartas de tu mazo. Añade 1 a tu mano y devuelve las restantes en cualquier orden.

Acción: Roba 1 carta.

EVENTO



O

SENTIDO DE MONTARAZ



AYUDA

Al jugar esta carta, elige uno:

Acción: Retira el Sentido de Montaraz del juego y de la reserva de campaña para mirar las 4 primeras cartas de tu mazo. Añade 1 a tu mano y devuelve las restantes en cualquier orden.

Acción: Roba 1 carta.

EVENTO



O

SENTIDO DE MONTARAZ



AYUDA

Al jugar esta carta, elige uno:

Acción: Retira el Sentido de Montaraz del juego y de la reserva de campaña para mirar las 4 primeras cartas de tu mazo. Añade 1 a tu mano y devuelve las restantes en cualquier orden.

Acción: Roba 1 carta.

EVENTO



O

SENTIDO DE MONTARAZ



AYUDA

Al jugar esta carta, elige uno:

Acción: Retira el Sentido de Montaraz del juego y de la reserva de campaña para mirar las 4 primeras cartas de tu mazo. Añade 1 a tu mano y devuelve las restantes en cualquier orden.

Acción: Roba 1 carta.

EVENTO



10

2 2 2 

2

CARGA

TRASGO EMBOSCADO

Trasgo • Orco

Obligado: Después de que el Trasgo Emboscado se enfrente a ti, busca en el mazo de Encuentros, en la pila de descartes y en tu colección (en ese orden) un Francoarquero Trasgo y añádelo al área de preparación. Baraja el mazo de Encuentros.

Sombra: Añade el Trasgo Emboscado al área de preparación.

ENEMIGO



DISTRACCIÓN BRILLANTE



CARGA



Tesoro

Oleada. Maldito 1.

Al ser revelada: Cada jugador puede añadir 1 recurso a la reserva de Recursos de cada uno de sus Héroes. Cada jugador que lo haga aumenta en 5 su Amenaza.

TRAICIÓN



MALA CONCIENCIA



CARGA



Oleada.

Al ser revelada: Vincúlala al Héroe con el mayor coste de Amenaza. Cuenta como una carta Vinculada de *Adaptación* con el texto: **“Obligado:** Aumenta tu Amenaza en 2 al final de cada ronda.

Acción: Gasta 2 recursos de la reserva del Héroe vinculado para descartar esta carta.”.

TRAICIÓN



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

TM/® & © 2022 Fantasy Flight Games.

