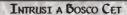
Risoluzione: Annota nel Diario della Campagna l'ammontare di danni su Proteggere gli Innocenti e aggiungi Proteggere gli Innocenti alla riserva della campagna.

"Amici miei, temo che la nostra impresa non si sia ancora conclusa" interviene làrion con lo sguardo perso verso l'orizzonte. "Tra pochi giorni si terrà un' adunanza dei Dùnedain a Fornost per celebrare l'equinozio d' autunno. Dovrò recarmi là per riportare la notizia dell' attacco, poiché temo si tratti di un preludio di ciò che verrà e devo assicurarmi che i raminghi siano pronti ad affrontare qualsiasi pericolo. Inoltre, non possiamo permettere che gli orchi scappati riescano a sfuggirei, o ci saranno addosso in numero persino maggiore. Dato che devo recarmi a Fornost, vi chiedo: siete disposti a dar loro la caccia per mio comto?"

Dal dolore che scorgete nei suoi occhi, siete certi che l'onorevole ramingo non sita scaricando su di voi un tale onere con leggerezza: gli giurate pertanto che nessun orco giunto così tanto vicino a Brea vivrà abbastanza a lungo da fare ritorno.

"Ben detto" risponde lârion prima di sollevare la spada in segno di saluto. "Che lo spirito di Oromë guidi la vostra caccia!"



IL RISVEGLIO DI ANGMAR - DARTE 1

Modalità Campagna.

Preparazione: Assegna Ciondolo di Iârion a lârion e aggiungi l'impresa secondaria Proteggere gli Innocenti all'area di allestimento. A cominciare dal primo giocatore, ogni giocatore può collocare 4 danni su Proteggere gli Innocenti per aggiungere 1 risorsa alla riserva delle risorse di ogni suo eroe.

"Un grande numero di orchi è stato avvistato a ovest delle Colline Vento; erano anni che non se ne vedevano così tanti. Stanno perlustrando segretamente le lande e crediamo stiano preparando un attacco."

-Iârion







galleria delle vittorie per annullare gli effetti di rivelazione di una carta che è appena stata rivelata dal mazzo degli incontri oppure annullare un effetto di ombra appena innescato.

"È precisamente ciò che sono i raminghi: gli ultimi superstiti a nord del grande popolo. -Gandalf, La Compagnia dell'Anello

> AGGIUNTA VITTORIA 1

ARNOR RAZZIATO

TI. RTSVEGI.TO DT ANGMAR

FARDELLO

Destino Tragico.

Preparazione: Aggiungi Arnor Razziato all'area di allestimento con un ammontare di danni su di esso pari all'ammontare di danni annotato per esso nel Diario della Campagna.

Obbligo: Dopo che un attacco ha danneggiato un personaggio ma non l'ha distrutto, sposta 1 danno da Arnor Razziato a quel personaggio.



Obbligo: Dopo che un attacco ha danneggiato un personaggio, colloca I danno su Proteggere gli Innocenti.

Quando stanno per essere collocati progressi su Proteggere gli Innocenti, rimuovi invece un pari ammontare di danni da essa.

Se Proteggere gli Innocenti ha 10 o più danni su di essa (20 o più danni invece se ci sono 3 o 4 giocatori in gioco), i giocatori perdono la partita. Risoluzione: Annota nel Diario della Campagna l'ammontare di danni su Proteggere gli Innocenti (sostituendo il valore precedente).

Sfondate la porta e gettate una torcia all'interno. La tremolante fiamma arancione rivela un piccolo gruppo di servitori rannicchiati in un angolo: sembra che non mangino da giorni e la loro pelle è cianotica per il gelo del sotterraneo. Vi spogliate dei vostri mantelli per avvolgere gli sfortunati prigionieri, nella speranza di donar loro un po' di calore.

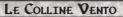
"Chi vi ha fatto questo?" chiedete, ma i sopravvissuti sono troppo sconvolti per rispondere.

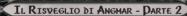
Thaurdir, uno dei più anziani, prende la parola: "Abbiamo sentito gli orchi che parlavano nel loro modo rozzo, ma c'era qualcun altro che li comandava. Non so che creatura fosse, ma la sua voce era terrificante".

"Non abbiamo trovato altro che orchi quando siamo arrivati" intervenite.

"Dev'essere fuggito" replica il vecchio.

"Dobbiamo portare queste persone a Fornost" afferma uno del vostro gruppo, "dove si sono radunati i raminghi. Iàrion vorrà sapere tutto ciò che potranno riferirgli circa la loro cattura."





Modalità Campagna.

Preparazione: Aggiungi l'impresa secondaria Presagi Oscuri alla riserva della campagna e mescolala nel mazzo degli incontri. Aggiungi l'impresa secondaria Proteggere gli Innocenti all'area di allestimento e colloca su di essa un ammontare di danni pari all'ammontare di danni annotato per essa nel Diario della Campagna.

La compagnia viene attraversata da un mormorio di assenso. "Non importa se la pioggia si abbatterà su di noi o se le tracce termineranno: la nostra preda si nasconde da qualche parte tra queste colline e dobbiamo trovarla, o verremo meno al nostro giuramento e condanneremo quei prigionieri."

CAMDAGNA





Obbligo: Dopo che Presagi Oscuri è diventata l'impresa attuale, ogni giocatore scarta I carta casuale dalla propria mano.

campagna. Poi ogni giocatore può scegliere 1 dei seguenti benefici e assegnarlo Obbligo: Quando Presagi Oscuri è sconfitta, rimuovila dalla riserva della a un eroe che controlla: Astuto, Incrollabile, Risoluto, Robusto o Spietato.





Condizione.

Permanente.

Preparazione: Assegna a un eroe. Aggiungi 2 risorse alla riserva delle risorse di quell'eroe.

Azione: L'eroe con questa aggiunta riceve +2 ♣, +2 ❖ e +2 ❖ fino alla fine della fase. (Limite di 1 volta per partita.)





BENEFICIO

Condizione.

Permanente.

Preparazione: Assegna a un eroe.

L'eroe con questa aggiunta riceve +2 punti ferita.

Azione: Ripristina l'eroe con questa aggiunta. (Limite di 1 volta per partita.)





Condizione.

Permanente.

Preparazione: Assegna a un eroe.

L'eroe con questa aggiunta riceve +1 .

Risposta: Annulla fino a 2 danni appena inflitti all'eroe con questa aggiunta. (Limite di 1 volta per partita.)





Condizione.

Permanente.

Preparazione: Assegna a un eroe.

L'eroe con questa aggiunta riceve +1 🎌.

Azione: Sposta un qualsiasi ammontare di danni dall'eroe con questa aggiunta a un nemico impegnato con te. (Limite di 1 volta per partita.)





Permanente

Preparazione: Assegna a un eroe.

L'eroe con questa aggiunta riceve +1 .

Azione di Pianificazione: Gioca 1 aggiunta dalla tua pila degli scarti sull'eroe con questa

aggiunta. (Limite di 1 volta per partita.)

Risoluzione: Annota nel Diario della Campagna l'ammontare di danni su Proteggere gli Innocenti (sostituendo il valore precedente) e rimuovi Proteggere gli Innocenti dalla riserva della campagna. Al suo posto, aggiungi Arnor Razziato alla riserva della campagna (si trova sul lato opposto di Proteggere gli Innocenti). I giocatori devono selezionare collettivamente Ciondolo di lârion oppure Coraggio di Amarthiúl per aggiungerlo alla riserva della campagna. Se viene scelto Ciondolo di lârion, un giocatore può aggiungerlo al suo mazzo.

"Lo spettro che ci ha attaccati era un potente stregone... È stato lui a prendere lârion."

"Perché?" chiede Amarthiúl senza ricevere risposta. Il giovane ramingo nota il ciondolo con il falco di Iârion sul terreno, lo raccoglie e se lo rigira tra le dita. "Non importa" continua il Diinadan stringendo il gioiello e rimettendosi in piedi. "Thaurdir ha preso il mio amico e io gli darò la caccia."

"Ti aiuteremo in questa impresa" rispondete in coro. "Non possiamo abbandonare Iârion allo stesso destino degli abitanti del villaggio."

LA FORRA DEI MORTI



Modalità Campagna.

Preparazione: Assegna Ciondolo di Iârion a Iârion. Aggiungi l'impresa secondaria Proteggere gli Innocenti all'area di allestimento e colloca su di essa un ammontare di danni pari all'ammontare di danni annotato per essa nel Diario della Campagna.

Obbligo: Dopo che Thaurdir è entrato in gioco, seleziona 1 dei seguenti fardelli casuale e assegnalo a Thaurdir: Eredità di Thaurdir, Maestà di Thaurdir o Rancore di Thaurdir. Aggiungi quella carta alla riserva della campagna.

"Alle armi, Dúnedain! Gli spettri di Angmar ci sono addosso!" –Aragorn

CAMDAGNA





BENEFICIO

Oggetto. Artefatto.
Preparazione: Assegna ad Amarthiúl.

Se non puoi farlo, rimuovi dal gioco Coraggio di Amarthiúl.

Amarthiúl riceve +1 🛇 e +1 punti ferita.

Azione: Ripristina Amarthiúl. (Limite di 1 volta per partita.)



EREDITÀ DI THAURDIR

IL RISVEGLIO DI ANGMAR

FARDELLO

Thaurdir.

Preparazione: Assegna a Thaurdir (anche se è fuori dal gioco). Se non puoi farlo, rimuovi dal gioco questa carta.

Obbligo: Dopo che una sventura Stregoneria è stata rivalta, sposta Eredità di Thaurdir sull'eroe con più risorse. (Conta come un'aggiunta Stregoneria con il testo: "L'eroe con questa aggiunta riceve -2 © e considera il suo riquadro di testo come se fosse vuoto".)



MAESTÀ DI THAURDIR

IL RISVEGLIO DI ANGMAR



Thaurdir.

Preparazione: Assegna a Thaurdir (anche se è fuori dal gioco). Se non puoi farlo, rimuovi dal gioco questa carta.

Obbligo: Dopo che una sventura Stregoneria è stata rivaltata, sposta Maestà di Thaurdir sull'eroe con più aggiunte non obiettivo. (Conta come un'aggiunta Stregoneria con il testo: "L'eroe con questa aggiunta riceve -2 % e non può essere destinato all'impresa".)



RANCORE DI THAURDIR

IL RISVEGLIO DI ANGMAR

FARDELLO

Thaurdir.

Preparazione: Assegna a Thaurdir (anche se è fuori dal gioco). Se non puoi farlo, rimuovi dal gioco questa carta.

Obbligo: Dopo che una sventura Stregoneria è stata rivelata, sposta Rancore di Thaurdir sull'eroe con più danni. (Conta come un'aggiunta Stregoneria con il testo: "L'eroe con questa aggiunta riceve −2 ♥ e non può essere curato".)

Risoluzione: Aggiungi Scacciare la Disperazione alla riserva della campagna.

I goblin emergono con il favore delle tenebre, avvolti in pellicce bianche per meglio mimetizzarsi nella neve; sorprendono le sentinelle di guardia trascinandole a terra e imbavagliandole. Una di esse, quella che aveva scorto le creature in avvicinamento, viene abbattuta dalle loro frecce subito dopo aver suonato l'allarme; le sue urla vi svegliano ma, colti di sorpresa e in pesante inferiorità immerica, siete ormai con le spalle al muro. Il più grosso dei goblin si fa avanti con un ghigno malefico: "Circondateli! Non lasciateli scappare!" sbratta. "Gornäkh li vuole vivi!"

Siete costretti ad arrendervi, i goblin vi legano e si impossessano delle vostre armi. Vi guardate tra di voi per un istante prima di accorgervi che Amarthiùl non è più nel gruppo, ma non siete certi di aver visto il suo cadavere tra i caduti.

"Fate i bravi, venite qua" ruggisce il goblin più imponente, tirando uno di voi davanti a sé e costringendolo a marciare in punta di lancia. "Monte Gram vi sta aspettando."

LE DISTESE DELL'ERIADOR

IL RISVEGLIO DI ANGMAR - DARTE 4

Modalità Campagna.

Preparazione: Ogni giocatore può cambiare un qualsiasi numero di carte eroe senza incorrere nella penalità di +1 alla Minaccia. Ogni giocatore aggiunge 1 copia di Determinazione alla propria mano di partenza. Aggiungi ognuno di quegli eventi alla riserva della campagna. Mescola l'impresa secondaria Scacciare la Disperazione nel mazzo degli incontri.

"Non possiamo indugiare: i lupi di queste lande sono malvagi e feroci, e le notti oscure sono il loro terreno di caccia. Non sono più sicuro di chi sia la preda e chi il predatore..." "Amarthiil

CAMDAGNA





















vostra risolutezza e facendovi mettere in discussione ogni decisione durante l'inseguimento. La perdita di Iârion per mano dello spettro pesa come un macigno su di voi, minando la Ma se vi arrendete ora, la corrotta stregoneria di Angmar non gli lascerà scampo...

Ogni carta evento ottiene Condanna 1.

Obbligo: Quando Scacciare la Disperazione è sconfitta, annota nel Diario della Campagna che la Minaccia iniziale di ogni giocatore è ridotta di

(questa riduzione è cumulativa).

Obbligo: Invece di aumentare di 1 la propria Minaccia durante la Fase di Ristoro, ogni giocatore aumenta la propria Minaccia di un ammontare pari al numero di carte impresa completate più il numero di imprese secondarie nella galleria delle vittorie.

Obbligo: Dopo che un eroe è entrato in gioco, assegnagli ogni beneficio con Permanente messo da parte assegnato a quel personaggio nel Diario della Campagna.

Risoluzione: Ogni giocatore deve annotare quali carte uniche si trovino ancora nel proprio mazzo della cattura e non in gioco alla fine della partita. Quelle carte non possono essere incluse nel mazzo di quel giocatore per il resto della campagna.

"Thaurdir è a conoscenza della nostra fuga. La fortuna ci ha voltato le spalle: ora siamo noi le prede."

-Amarthiúl

Amariniui

FUGA DA MONTE GRAM



IL RISVEGLIO DI ANGMAR - DARTE 5

Modalità Campagna.

Preparazione: Metti da parte ogni aggiunta beneficio con Permanente assegnata agli eroi che sono stati aggiunti al mazzo della cattura di un giocatore. Aggiungi l'impresa secondaria Saccheggiare i Sotterranei all'area di allestimento, catturando sotto di essa 5 carte dal fondo del mazzo della cattura di ogni giocatore. Gira questa carta.

"Molti altri dei nostri compagni sono imprigionati quaggiù. Trovali e fatti strada fino al varco a sud: cercherò di recuperare larion e vi raggiungerò li."

-Amarthiúl







Saccheggiare i Sotterranei è considerata essere nell'area di allestimento di ogni giocatore e riceve +4 punti impresa per ogni giocatore in gioco in ogni area di

area di allestimento) può scegliere 1 dei benefici seguenti e aggiungerlo alla propria mano: Berelind, Coruhaer, Cotta di Maglia di Eärnur, Laermuin, Spilla del Capitano Obbligo: Quando Saccheggiare i Sotterranei è sconfitta, ogni giocatore (in ogni o Spinargentea. Aggiungi le carte scelte alla riserva della campagna

VITTORIA 10





ALLEATO





BENEFICIO

Oggetto. Artefatto.

Assegna a un eroe. Limitata.

Ogni alleato che condivide 1 o più *Tratti* con l'eroe con questa aggiunta riceve +1 .

Quando il regno fini, i Dùnedain s'immersero nelle ombre e divennero un popolo misterioso ed errante; le loro gesta venivano assai di rado narrate o cantate. —Il Ritorno del Re

AGGIUNTA





Dúnedain. Ramingo.

Risposta: Dopo che Coruhaer ha difeso da un attacco, spendi 1 risorsa per infliggere 2 danni al nemico attaccante

> Una strana angoscia li colse nel passare tra filari di antiche pietre.

-Il Ritorno del Re

ALLEATO





a un'impresa, cura 1 danno a un personaggio.

Anziano sembrava e al tempo stesso nel fiore della virilità; e sulla sua fronte vi era saggezza.

-Il Ritorno del Re

ALLEATO





Oggetto. Artefatto. Armatura.

Assegna a un eroe. Limitata.

L'eroe con questa aggiunta riceve +2 punti ferita.

Risposta: Dopo che la Minaccia di un giocatore è stata ridotta, cura 1 danno all'eroe con questa aggiunta.

Terminò così il malefico regno di Angmar, ed Eärnur, capitano di Gondor, si guadagnò l'odio del Re Stregone. —Il Ritorno del Re

AGGIUNTA





Oggetto. Artefatto. Arma.

Assegna a un eroe. Limitata.

Mentre attacca o difende contro un nemico, l'eroe con questa aggiunta riceve +1 ★ e +1 ▼ se quel nemico condivide 1 o più *Tratti* con un nemico nella galleria delle vittorie.

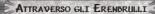
Risposta: Dopo che l'eroe con questa aggiunta ha attaccato e distrutto un nemico, aggiungi quel nemico alla galleria delle vittorie. (Limite di 1 volta per partita.)

AGGIUNTA

Risoluzione: Aggiungi ogni copia di Perdita di Tempo nel mazzo degli incontri e nella pila degli scarti degli incontri alla riserva della campagna.

"Queste sono le terre di Rhudaur, uno dei tre regni dell'antico Arnor. Qui la stirpe di Isildur non sopravvisse e, col tempo, anche i Dimedain calarono di numero. Gli anziani raccontano che i malvagi uomini delle colline, in combutta con il regno di Angmar, usurparono l'ultimo re di Rhudaur molti secoli or sono; da quel momento. Rhudaur fu vassallo del Re Stregone e i pochi Dimedain rimasti in queste terre vennero massacrati a sangue freddo o si diedero alla fuga verso ovest."

-Amarthiúl



IL RISVEGLIO DI ANGMAR - DARTE 6

Modalità Campagna.

Preparazione: Metti da parte, fuori dal gioco, le 5 sventure Perdita di Tempo.

Obbligo: All'inizio della Fase di Impresa, colloca 1 risorsa su questa carta. Poi, se ci sono 3 o più risorse su questa carta, rimuovi 3 risorse da essa per rivelare I copia di Perdita di Tempo messa da parte e collocarla nella pila degli scarti degli incontri.

La strada meridionale che parte da Monte Gram è disseminata di insidie: il ritorno a Gran Burrone sarà più arduo che mai. La fretta vi costringe ad addentrarvi tra le lande selvagge degli Erenbrulli... Una decisione di cui potreste pentivi presto.

CAMDAGNA



FARDELLO

Impulso.

Rivelazione: Ogni giocatore deve aumentare

di 3 la propria Minaccia oppure esaurire 1 eroe che controlla.

Ombra: Il nemico attaccante riceve +3 * oppure +3 fino alla fine della fase.



FARDELLO



impuiso.

Rivelazione: Ogni giocatore deve aumentare di 3 la propria Minaccia oppure esaurire 1 eroe che controlla.



Ombra: Il nemico attaccante riceve +3 ♥ oppure +3 ♥ fino alla fine della fase.



FARDELLO



impuiso.

Rivelazione: Ogni giocatore deve aumentare di 3 la propria Minaccia oppure esaurire 1 eroe che controlla.



Ombra: Il nemico attaccante riceve +3 ♥ oppure +3 ♥ fino alla fine della fase.



FARDELLO

Impulso.

Rivelazione: Ogni giocatore deve aumentare

di 3 la propria Minaccia oppure esaurire 1 eroe che controlla.

Ombra: Il nemico attaccante riceve +3 * oppure +3 fino alla fine della fase.



FARDELLO

Impulso.

Rivelazione: Ogni giocatore deve aumentare

di 3 la propria Minaccia oppure esaurire 1 eroe che controlla.

Ombra: Il nemico attaccante riceve +3 * oppure +3 fino alla fine della fase.

Risoluzione: Per ogni *Indizio* controllato da un giocatore, quel giocatore può aggiungere il beneficio con lo stesso nome alla riserva della campagna e al suo mazzo.

"Guardate!" urla l'eroe con in mano il tomo, puntando in direzione dell' albero genealogico. "Riconosco questo nome: Daechanar: È lo stesso della persona che dà ordini a Thaurdri, il 'signore di Angmar' che abbiamo sentito nominare nei sotterranei dei goblin!"

Un altro dei vostri compagni scuote la testa, rimuginando sulla notizia appena appresa. "Non può essere la stessa persona, sono passati secoli... I Dúnedain sono longevi, ma non immortali. Il Daechanar di questo albero genealogico dovrebbe essere ormai morto da tempo.."

"Dobbiamo continuare in direzione di Gran Burrone" conclude un altro. "Persino Thaurdir non può seguirci fin li e, una volta arrivati, potremo confrontarci con Elrond sulla questione. Se c'è qualcuno che può capire con cosa abbiamo a che fare, quel qualcuno è lui."

IL TRADIMENTO DI RHUDAUR

IL RISDEGLIO DI ANGMAR - DARTE 7

Modalità Campagna.

Vi scambiate alcuni sguardi colmi d'ansia. "Se Amarthiúl ha ragione e lo spettro stava cercando proprio lârion, queste rovine potrebbero nascondere la risposta ai nostri dubbi."

CAMDAGNA





Oggetto. Artefatto. Arma.

Assegna a un eroe. Limitata.

L'eroe con questa aggiunta riceve +1 🂢 (+2 💥 invece mentre attacca nemici *Non Morto*).

Risposta: Dopo che hai giocato Brando di Daechanar, cerca tra le 5 carte in cima al mazzo degli incontri 1 sventura *Stregoneria* e aggiungila alla galleria delle vittorie. Mescola il mazzo degli incontri.





DENEFICIO

Oggetto. Artefatto.

Assegna a un eroe. Limitata.

L'eroe con questa aggiunta riceve +1 .

Risposta: Dopo che hai giocato Cimelio di larchon, cura tutti i danni al personaggio con questa aggiunta.

"Iârchon, che questo amuleto ti conduca lontano dalle tenebre che si annidano dentro ognuno di noi." —Incisione sull'amuleto





Oggetto.

Assegna a un eroe. Limitata.

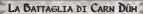
L'eroe con questa aggiunta riceve +1 ♥ (+2 ♥ invece mentre difende contro nemici Non Morto).

Risposta: Dopo che hai giocato Ordini da Angmar, scarta 1 nemico *Non Morto* non unico con 2 o meno punti ferita rimanenti.

Risoluzione: Annota l'ammontare di danni su ogni eroe alla fine della partita.

Appena abbattete Thaurdir, i suoi resti si deteriorano riducendosi in polvere davanti ai vostri occhi e la sua armatura e l'arma che stringeva nella mano cadono a terra con un gran clangore. Prima che possiate gioire della vittoria, però, l'aria intorno a voi si riempie di inquietanti ululati.

"Goblin!" urla uno dei raminghi dalle retrovie.
"Goblin da Monte Gram!" In un istante vi ritrovate
assaliti dai goblin provenienti da sud, giunti per
permettere agli orchi di Carn Dim di riorganizzare
le dijese. Non avete che un istante per tentare di
scivolare all'interno della fortezza prima di venire
completamente circondati dai nemici. Uno degli elfi che
da Gran Burrone si era unito alla vostra compagnia
si volta verso di voi con un' espressione tetra sul volto,
cercando di farsi sentire sopra la baraonda dello
scontro: "Penetrate nella fortezza e fermate il rituale
di Doechanar!"



II. RISVEGLIO DI ANGMAR - DARTE 8

Modalità Campagna.

Preparazione: Ogni giocatore può cambiare un qualsiasi numero di carte eroe senza incorrere nella penalità di +1 alla Minaccia e Amarthiúl può essere incluso tra gli eroi di un giocatore. Poi ogni giocatore in ordine di gioco può selezionare 1 dei benefici seguenti e aggiungerlo alla propria mano di partenza: Campione di Elrond, Paramenti della Seconda Era, Sapere dell'Antico Arnor o Schermagliatore di Gran Burrone. Aggiungi le carte scelte alla riserva della campagna.

CAMDAGNA





DENEFICIO

CAMPIONE DI ELROND

Noldor, Guerriero.

Risposta: Dopo che un nemico ti ha impegnato, ripristina Campione di Elrond.

"È un capitolo di storia arcaica che è forse opportuno ricordare; anche allora c'era panico e dolore, e l'oscurità si infittiva, ma le gesta di valore e le grandi imprese non furono del tutto vane." — Gandalf, La Compagnia dell'Anello

ALLEATO





Azione: Ogni giocatore rimette nella propria mano 1 carta dalla propria pila degli scarti (2 carte invece se sei l'unico giocatore in gioco) e rimescola il resto della propria pila degli scarti nel proprio mazzo. Poi rimuovi dal gioco questa carta.

FOFNTO





Oggetto. Arma, Armatura.

Assegna a un personaggio. Limitata.

Il personaggio con questa aggiunta riceve +2 🎌 e +2 punti ferita.

Risposta: Dopo che il personaggio con questa aggiunta ha attaccato e distrutto un nemico, pesca 1 carta.

"Mi rammento la gloria dei Tempi Remoti e degli eserciti di Beleriand..." –Elrond, La Compagnia dell'Anello





Risposta: Dopo che Schermagliatore di Gran Burrone si è esaurito per difendere da un attacco di un nemico non unico, scarta ogni carta ombra da quel nemico.

Dicono che Angmar sia stato temporaneamente soggetto al popolo elfico venuto dal Lindon e da Gran Burrone.

—Il Ritorno del Re

ALLEATO

Risoluzione: I giocatori vincono la campagna!

Le nubi oscure che incombevano sulla fortezza si diradano e la luce del giorno avvolge il campo di battaglia. Una volta sconfitto il loro signore, e con il sole che brilla alto nel cielo, i goblin fuggono verso sud nelle loro tane montane. Gli elfi e i raminghi rimasti, rinvigoriti dalla svolta degli eventi, mettono in rotta gli orchi. La battaglia è vinta... ma la vittoria ha un sapore amaro. Non appena emergete dalla fortezza con il corpo senza vita di Iârion, venite travolti da una profonda tristezza: siete riusciti a sconfiggere Daechanar e a impedire che il suo piano si compisse, ma non avete salvato il vostro amico. Per quanto le sue parole siano state di conforto, la tragedia di aver dovuto abbattere il ramingo con le vostre stesse mani è qualcosa che non dimenticherete per il resto della vostra vita

IL REAME DEL TERRORE

IL RISVEGLIO DI ANGMAR - DARTE 9

Modalità Campagna.

Preparazione: Ogni giocatore può cercare nel proprio mazzo 1 carta beneficio e aggiungerla alla propria mano di partenza. Ogni eroe inizia la partita con un ammontare di danni su di esso pari all'ammontare di danni annotato per esso nel Diario della Campagna.

Da qualche parte nelle profondità delle catacombe, sorvegliato dai morti, l'arion vive un indicibile tormento. Spinti da una risolutezza d'acciaio, date il via alla vostra cerca...

CAMDAGNA

Illus, Logan Feliciano