

Risoluzione: L'eroica abnegazione che avete dimostrato nel proteggere i rifugiati di Harad ha convinto Turayn. Se i giocatori decidono di accettare il suo aiuto, aggiungi Turayn alla riserva della campagna (*un giocatore può aggiungerlo al suo mazzo*). Altrimenti, spunta nel Diario della Campagna che "Turayn ha fatto un giuramento di protezione" (*seguirà il vostro esempio e continuerà a proteggere i popoli liberi delle Terre Selvagge*).

I giocatori scoprono ogni tesoro che controllano.

Aggiungi alla riserva della campagna Minaccia Crescente e ogni nemico in gioco proveniente dal mazzo delle creature malvagie.

"Non sembrava una delle loro solite razzie. Erano più... disperati che aggressivi... e non sono le prime creature che hanno cercato di superare il guado, di recente. È come se stessero cercando di scappare da qualcosa su a nord."

"Ma cosa potrebbe scacciare i goblin e i troll dalle loro buche nelle montagne?"

–Grimbeorn e Haldan il Boschivo

RISALENDO L'ANDUIN

ERED MITHRIN - PARTE 1

Modalità Campagna.

Preparazione: Un qualsiasi giocatore prende il controllo di Turayn. Mescola Minaccia Crescente nel mazzo degli incontri.

Risposta: Dopo che i giocatori hanno esplorato un luogo non unico, colloca 1 risorsa su questa carta. Poi, se ci sono X risorse su questa carta, i giocatori guardano un totale di 3 tesori non scoperti casuali e ne assegnano 1 a un personaggio valido. X è pari al numero di giocatori in gioco +3.

CAMPAGNA





2

1 

2 

3 

3

BENEFICIO



TURAYN

Harad. Guerriero.

Sentinella.

Risposta: Dopo che Turayn si è esaurito, scegli 1 altro personaggio. La prossima volta che quel personaggio sta per subire danni in questo round, annulla 1 di quei danni.

ALLEATO





FARDELLO

Impulso.

Rivelazione: Metti da parte la prima carta incontro non unica, non obiettivo e non fardello dalla cima della pila degli scarti degli incontri. Durante il passo “Risoluzione dell’Impresa”, aggiungi 1 copia di quella carta alla riserva della campagna, se possibile. Rimuovi dal gioco Minaccia Crescente.

SVENTURA

Risoluzione: Raggiunto il limitare della foresta, spinto dal vostro altruismo e dalla fiducia che avete riposto in uno sconosciuto, Melanwar vi offre la sua amicizia. Se i giocatori decidono di invitarlo a unirsi alla loro impresa, aggiungi Melanwar alla riserva della campagna *(un giocatore può aggiungerlo al suo mazzo)*. Altrimenti, spunta nel Diario della Campagna che “Melanwar vi ha indicato come attraversare le Terre Selvagge” *(incontrerete meno problemi quando attraverserete le montagne)*.

I giocatori scoprono ogni tesoro che controllano. Scarta carte della cima del mazzo degli incontri finché non scarti X carte del set di incontri Ragni di Bosco Atro o del set di incontri Orchi di Dol Guldur e aggiungi quelle carte alla riserva della campagna. X è pari al numero di giocatori in gioco.

“È giunto il momento che le nostre strade si dividano” esordisce Haldan. “Il fiume vi porterà a nord fino alla Città del Lago e da lì alla Valle. Io tornerò a ovest, alla mia dimora.”

“Grazie per l’aiuto.” Vi congedate dal Boschivo con una calorosa stretta di mano. “Sei un uomo coraggioso, Haldan, e ti auguriamo che il viaggio di ritorno sia privo di pericoli.”

SMARRITI A BOSCO ATRO



ERED MITHRIN - PARTE 2

Modalità Campagna.

Preparazione: Un qualsiasi giocatore prende il controllo di Melanwar. Il primo giocatore può cercare nel mazzo degli incontri 1 copia di Passaggio Crepuscolare e aggiungerla all'area di allestimento. Se lo fa, i giocatori guardano un totale di 3 tesori non scoperti casuali e ne assegnano 1 a Passaggio Crepuscolare come obiettivo protetto. Quando è libero da carte incontro, i giocatori reclamano il tesoro e lo assegnano a un qualsiasi personaggio.

Chi lascia il terreno battuto rischia di smarrirsi per sempre, e la via per raggiungere il limitare opposto della foresta è ancora lunga.

CAMPAGNA



1

2 ☀

2 ✂

0 🛡

3

BENEFICIO



MELANWAR

Silvano. Ramingo.

Distanza.

Risposta: Dopo che la Fase di Viaggio è iniziata, esaurisci Melanwar per collocare 1 progresso sul luogo attivo. Se hai affrontato l'impresa con insuccesso in questo round, colloca invece 3 progressi sul luogo attivo.

ALLEATO

Risoluzione: Avete sconfitto il drago del fuoco, ma non era quella la bestia che dovevate affrontare. Con la madre della creatura ancora a piede libero, Isolde è determinata a continuare la caccia. Se i giocatori decidono di combattere al suo fianco, aggiungi Isolde alla riserva della campagna (*un giocatore può aggiungerla al suo mazzo*). Altrimenti, spunta nel Diario della Campagna che “Isolde è a caccia” (*gli servitori della draghessa saranno meno pericolosi*).

I giocatori scoprono ogni tesoro che controllano.

Aggiungi Rovine Abbandonate alla riserva della campagna. Il primo giocatore sceglie Minaccia alle Terre Selvagge oppure Progenie di Dagnir e la aggiunge alla riserva della campagna.

“Sciocchi!” esclama il drago del fuoco tossendo e sogghignando. “Quando mia madre saprà della mia morte, metterà a ferro e fuoco le Terre Selvagge!”

Le sue parole fanno calare su di voi una pesante cappa di silenzio.

“Se tutto ciò è vero, allora dobbiamo trovare la madre prima che scopra quello che è successo qui... o saranno i Bardini, e con loro molti altri, a pagare il prezzo della nostra vittoria.”

LA RICHIESTA DEL RE

ERED MITHRIN - PARTE 3

Modalità Campagna.

Preparazione: Ogni giocatore può cambiare un qualsiasi numero di carte eroe senza incorrere nella penalità di +1 alla Minaccia, e Haldan può essere incluso tra gli eroi di un giocatore. Un qualsiasi giocatore prende il controllo di Isolde. Aggiungi Minaccia alle Terre Selvagge all'area di allestimento, mescola Progenie di Dagnir nel mazzo degli incontri e mescola Rovine Abbandonate nel mazzo delle grotte. Se "Turayn ha fatto un giuramento di protezione", cerca nel mazzo degli incontri 3 sventure e rimuovile dal gioco.

CAMPAGNA





2


1 

3 


1 

3

BENEFICIO

 ISOLDE

Valle. Guerriero.

Isolde riceve +2  mentre ha 1 o più aggiunte *Oggetto*.

Risposta: Dopo che hai impegnato un nemico, ripristina Isolde.

ALLEATO



MINACCIA ALLE TERRE SELVAGGE

ERED MITHRIN



FARDELLO

Destino Tragico.

Preparazione: Aggiungi Minaccia alle Terre Selvagge all'area di allestimento con X risorse su di essa. X è pari al numero della parte della carta campagna.

Obbligo: All'inizio della Fase di Impresa, rimuovi 1 risorsa da Minaccia alle Terre Selvagge. Poi aumenta di 2 la Minaccia di ogni giocatore oppure fino alla fine della fase le carte incontro sono immuni agli effetti delle carte giocatore.

OBIETTIVO




40

X 6 X 

12

FARDELLO

 **DROGENIE DI DAGNIR***Drago.*

Non può avere aggiunte non *Drago*. X è pari al numero della parte della carta campagna.

Rivelazione: Ogni giocatore può distribuire un totale di X danni tra i personaggi che controlla. Se i giocatori lo fanno, mescola Progenie di Dagnir nel mazzo degli incontri.

NEMICO

VITTORIA 9



ROVINE ABBANDONATE

6



FARDELLO

Sottosuolo. Tenebre.

Preparazione: Mescola Rovine Abbandonate nel mazzo delle grotte, se possibile. Altrimenti, rimuovilo dal gioco.

Risposta: Dopo che Rovine Abbandonate è diventato il luogo attivo, guarda 3 tesori non scoperti casuali e assegnane 1 a Rovine Abbandonate come obiettivo protetto. Quando il tesoro è libero da carte incontro, i giocatori lo reclamano e lo assegnano a un personaggio valido. (Limite collettivo di 1 volta per partita.)

LUOGO

VITTORIA 1

Obbligo: Dopo che uno stadio dell'impresa principale è stato sconfitto, un singolo giocatore che non controlla benefici *Encomio* può assegnare 1 dei benefici seguenti a uno dei suoi eroi per immortalarne le gesta, in base allo stadio dell'impresa che è stato sconfitto:

Stadio "1": Assegna Maestro della Caccia a un eroe.

Stadio "2": Assegna Indomito a un eroe.

Stadio "3": Assegna Tenace a un eroe.

Stadio "4": Assegna Sterminadraghi a un eroe.

Risoluzione: Aggiungi ogni beneficio *Encomio* in gioco alla riserva della campagna. Ogni giocatore può scegliere 1 dei benefici seguenti e aggiungerlo alla riserva della campagna: Astuto Cacciatore, Racconto di una Vittoria, Inno al Coraggio, Canto dello Sterminatore.

Se ci sono 4 obiettivi Traccia di Drago nella galleria delle vittorie, i giocatori guardano anche un totale di 3 tesori non scoperti casuali e ne assegnano 1 a un personaggio valido.

I giocatori scoprono ogni tesoro che controllano.

LA BRUGHIERA ARSA



ERED MITHRIN - PARTE 4

Modalità Campagna.

Preparazione: Un singolo giocatore può cercare nel suo mazzo 1 alleato benefico unico e aggiungerlo alla sua mano. Se “Melanwar vi ha indicato come attraversare le Terre Selvagge”, cerca 2 luoghi non unici nel mazzo degli incontri e 1 luogo nel mazzo delle grotte e rimuovili dal gioco. Se “Isolde è a caccia”, cerca nel mazzo degli incontri 3 nemici non unici e rimuovili dal gioco. Gira questa carta.

CAMPAGNA



0



MAESTRO DELLA CACCIA



BENEFICIO

Encomio. Titolo.

Permanente.

Preparazione: Assegna a un eroe.

L'eroe con questa aggiunta riceve +1 punti ferita.

Risposta: Dopo che l'eroe con questa aggiunta è stato destinato all'impresa, scegli 1 giocatore per fargli guardare 3 carte dalla cima del suo mazzo. Quel giocatore colloca 1 di quelle carte in cima al suo mazzo e le altre in fondo in qualsiasi ordine.

AGGIUNTA



0




INDOMITO



BENEFICIO

Encomio. Titolo.

Permanente.

Preparazione: Assegna a un eroe.L'eroe con questa aggiunta riceve +1 .**Azione:** Scarta 1 carta dalla tua mano per curare 1 danno all'eroe con questa aggiunta. Ogni giocatore può innescare questa capacità 1 volta in ogni round.

AGGIUNTA



0



TENACE



BENEFICIO

Encomio. Titolo.

Permanente.

Preparazione: Assegna a un eroe.

L'eroe con questa aggiunta riceve +1

Risposta: Dopo che l'eroe con questa aggiunta è stato destinato all'impresa, se la tua Minaccia è pari o superiore a 40, colloca 1 progresso sull'impresa attuale.

AGGIUNTA



0

STERMINADRAGHI





BENEFICIO

Encomio. Titolo.

Permanente.

Preparazione: Assegna a un eroe.

L'eroe con questa aggiunta riceve +1  .

Risposta: Dopo che un nemico non unico è stato aggiunto all'area di allestimento, esaurisci Sterminadraghi per impegnare quel nemico. Esso effettua un attacco immediato contro di te.

AGGIUNTA




1

ASTUTO CACCIATORE



BENEFICIO

Canto.

Azione di Impresa: Guarda 5 carte dalla cima del mazzo degli incontri. Colloca un qualsiasi numero di quelle carte in cima al mazzo degli incontri e le altre in fondo, in qualsiasi ordine. L'eroe a cui è assegnato Maestro della Caccia riceve +3  fino alla fine della fase.

Il piede è una piuma, e l'erbe tappeti! –Lo Hobbit

EVENTO



1

RACCONTO DI UNA VITTORIA



BENEFICIO

Canto.

Azione di Combattimento: Pesca 1 carta per ogni nemico impegnato con te. Cura 3 danni all'eroe a cui è assegnato Indomito. La prossima volta che quell'eroe sta per subire danni in questa fase, annulla 3 di quei danni.

*E da lungi il suo elmo splendeva possente.
Migliaia di stelle che in cielo raggiavano
Nel suo scudo d'argento si rispecchiavano.*

—La Compagnia dell'Anello

EVENTO



1

INNO AL CORAGGIO



BENEFICIO

Canto.

Risposta di Impresa: Annulla gli effetti di rivelazione di una carta che è appena stata rivelata dal mazzo degli incontri. Ripristina l'eroe a cui è assegnato Tenace. Aggiungi Inno al Coraggio alla galleria delle vittorie.

*Non dirò che il Giorno è passato,
che le Stelle portano un velo.*

–Il Ritorno del Re

EVENTO





1

CANTO DELLO STERMINATORE



BENEFICIO

Canto.





Azione di Combattimento: Scegli 1 nemico. Quel nemico riceve -4  fino alla fine della fase. L'eroe a cui è assegnata Sterminadraghi riceve $+4$  mentre attacca quel nemico in questa fase.

*Ora scorre grigio e splende come argento,
Allora scrosciava come acque ruggenti:
Ardeva di sangue la schiuma al tramonto,
Come roghi avvampavano i monti nella sera.*

–Il Ritorno del Re

EVENTO

Obbligo: Dopo che il primo giocatore ha reclamato un obiettivo, può riporre la sua fiducia in Urdug collocando 1 risorsa su di esso (*dalla riserva dei segnalini*). Se non lo fa, mescola 1 copia del fardello Astuzia di Urdug nel mazzo degli incontri.

Ignora la parola chiave Profondità. Urdug riceve +1 , +1 , +1  e +1  per ogni risorsa su di esso.

Risoluzione: Se ci sono 3 o più risorse su Urdug, ogni giocatore aggiunge 1 copia di Fiducia Malriposta alla riserva della campagna (*e al suo mazzo*). Altrimenti, ogni giocatore aggiunge 1 copia di Astuzia di Urdug alla riserva della campagna.

Ogni giocatore sceglie 1 luogo nell'area di allestimento e aggiunge 1 copia di quel luogo alla riserva della campagna. I giocatori devono scegliere luoghi diversi, se possibile.

“Abbiamo la chiave della porta indicata dal goblin, ma il Monte Gundabad è ancora lontano e non abbiamo il necessario per affrontare un viaggio tanto lungo.”

ATTRAVERSO IL RHOVANION



ERED MITHRIN - PARTE 5

Modalità Campagna.

Preparazione: Un singolo giocatore può cercare nel suo mazzo 1 alleato benefico unico e aggiungerlo alla sua mano. Se “Melanwar vi ha indicato come attraversare le Terre Selvagge”, cerca nel mazzo degli incontri 3 nemici non unici con nome diverso da Gigante delle Montagne Grigie e rimuovili dal gioco. Il primo giocatore può riporre la sua fiducia in Urdug collocando 1 risorsa su di esso (*dalla riserva dei segnalini*). Se non lo fa, mescola 1 copia del fardello Astuzia di Urdug nel mazzo degli incontri. Gira questa carta.

CAMPAGNA



ASTUZIA DI URDUUG




FARDELLO



Condanna 1. Impulso.

Rivelazione: Scarta 5 carte dalla cima del mazzo degli incontri. Per ogni nemico scartato in questo modo, ogni giocatore deve infliggere 1 danno a un personaggio che controlla.



Ombra: Il nemico attaccante riceve +2  in questa fase.

SVENTURA



ASTUZIA DI URDUUG




FARDELLO



Condanna 1. Impulso.

Rivelazione: Scarta 5 carte dalla cima del mazzo degli incontri. Per ogni nemico scartato in questo modo, ogni giocatore deve infliggere 1 danno a un personaggio che controlla.



Ombra: Il nemico attaccante riceve +2  in questa fase.

SVENTURA



ASTUZIA DI URDUUG




FARDELLO



Condanna 1. Impulso.

Rivelazione: Scarta 5 carte dalla cima del mazzo degli incontri. Per ogni nemico scartato in questo modo, ogni giocatore deve infliggere 1 danno a un personaggio che controlla.



Ombra: Il nemico attaccante riceve +2  in questa fase.

SVENTURA



ASTUZIA DI URDUUG




FARDELLO



Condanna 1. Impulso.

Rivelazione: Scarta 5 carte dalla cima del mazzo degli incontri. Per ogni nemico scartato in questo modo, ogni giocatore deve infliggere 1 danno a un personaggio che controlla.



Ombra: Il nemico attaccante riceve +2  in questa fase.

SVENTURA



FIDUCIA MALRIPOSTA



FARDELLO

Preparazione: Mescola Fiducia Malriposta nel tuo mazzo (*dopo che hai pescato la mano di partenza*).

Obbligo: Dopo che hai pescato questa carta, assegnala a un eroe che controlli. (Conta come un'aggiunta **Condizione** con il testo: "Il personaggio con questa aggiunta non può avere aggiunte giocatore ed è immune agli effetti delle carte giocatore".)

SVENTURA



FIDUCIA MALRIPOSTA



FARDELLO



Preparazione: Mescola Fiducia Malriposta nel tuo mazzo (*dopo che hai pescato la mano di partenza*).

Obbligo: Dopo che hai pescato questa carta, assegnala a un eroe che controlli. (Conta come un'aggiunta **Condizione** con il testo: "Il personaggio con questa aggiunta non può avere aggiunte giocatore ed è immune agli effetti delle carte giocatore".)

SVENTURA



FIDUCIA MALRIPOSTA



FARDELLO



Preparazione: Mescola Fiducia Malriposta nel tuo mazzo (*dopo che hai pescato la mano di partenza*).

Obbligo: Dopo che hai pescato questa carta, assegnala a un eroe che controlli. (Conta come un'aggiunta **Condizione** con il testo: "Il personaggio con questa aggiunta non può avere aggiunte giocatore ed è immune agli effetti delle carte giocatore".)

SVENTURA



FIDUCIA MALRIPOSTA



FARDELLO



Preparazione: Mescola Fiducia Malriposta nel tuo mazzo (*dopo che hai pescato la mano di partenza*).

Obbligo: Dopo che hai pescato questa carta, assegnala a un eroe che controlli. (Conta come un'aggiunta **Condizione** con il testo: "Il personaggio con questa aggiunta non può avere aggiunte giocatore ed è immune agli effetti delle carte giocatore".)

SVENTURA

Risoluzione: Mentre sul Colle di Hrogar inizia la ricostruzione, Beldis si dedica a medicare i feriti. Se i giocatori accettano la sua offerta di unirsi all'impresa, aggiungi Beldis alla riserva della campagna (*un giocatore può aggiungerla al suo mazzo*). Altrimenti, spunta nel Diario della Campagna che “le cure di Beldis hanno rinvigorito il vostro spirito” (*sarete meno soggetti all'oppressione della paura*).

Se ci sono 5 o più progressi su Colle di Hrogar, i giocatori guardano un totale di 3 tesori non scoperti casuali e ne assegnano 1 a un personaggio valido.

I giocatori scoprono ogni tesoro che controllano.

Ogni giocatore può rimuovere 1 carta non fardello dalla riserva della campagna.

Siete riusciti a respingere la draghessa solo dopo averla colpita centinaia di volte; le vostre armi non potevano nulla contro le sue spesse scaglie, ma le avete tenuto testa così a lungo che Dragnir si è stufata di bruciare le abitazioni invano.

FUOCO NELLA NOTTE



ERED MITHRIN - PARTE 6

Modalità Campagna.

Preparazione: Il primo giocatore prende il controllo di Beldis. Se “Turayn ha fatto un giuramento di protezione”, cerca nel mazzo degli incontri 3 luoghi non unici e rimuovili dal gioco. Se “Isolde è a caccia”, cerca nel mazzo degli incontri 3 nemici non unici e rimuovili dal gioco.

Ignora la parola chiave Profondità.

(Attenzione: Se collochi 5 o più progressi sull'impresa principale, guadagnerai un tesoro durante la risoluzione dello scenario.)

CAMPAGNA



1

2 1 1 

3

BENEFICIO



BELDIS

Boschivo. Guaritore.

Azione: Spendi 1 risorsa e spunta 1 utilizzo nel Diario della Campagna per curare 3 danni a un personaggio. Un qualsiasi giocatore può innescare questa capacità. (Ogni giocatore ha 4 utilizzi per la campagna.)

“Non camminare più nelle ombre, svegliati!”

–Aragorn, Il Ritorno del Re

ALLEATO

Ignora la parola chiave Profondità.

Risposta: Dopo che Ombra di Fram ha impegnato un giocatore mentre i giocatori si trovano allo Stadio “1B” o “2B”, guarda 3 tesori non scoperti casuali e assegnane 1 a Ombra di Fram come obiettivo protetto. Quando il tesoro è libero da carte incontro, i giocatori lo reclamano e lo assegnano a un personaggio valido. (Limite collettivo di 1 volta per partita.)

Azione: Aumenta di 1 la Minaccia di ogni giocatore per mescolare la pila degli scarti degli incontri nel mazzo degli incontri. Un qualsiasi giocatore può innescare questa capacità.

Risoluzione: I giocatori scoprono ogni tesoro che controllano.

Aggiungi Cacciatore di Gundabad oppure Persecutore di Gundabad alla riserva della campagna.

Mescola la pila degli scarti degli incontri nel mazzo degli incontri e scarta carte dalla cima di esso finché non scarti 2 carte *Pericolo*.

I giocatori devono scegliere collettivamente 1 di quelle carte e aggiungerla alla riserva della campagna.

IL FANTASMA DI FRAMSBURG

ERED MITHRIN - PARTE 7

Modalità Campagna.

Preparazione: Ogni giocatore può cambiare un qualsiasi numero di carte eroe senza incorrere nella penalità di +1 alla Minaccia. Mescola Torcia Cinerea, Cacciatore di Gundabad e Persecutore di Gundabad nel mazzo degli incontri. Un singolo giocatore può cercare nel suo mazzo 1 alleato beneficio unico e aggiungerlo alla sua mano. Se “Isolde è a caccia”, cerca nel mazzo degli incontri 3 sventure e rimuovile dal gioco. Se “le cure di Beldis hanno rinvigorito il vostro spirito”, cerca nel mazzo degli incontri 3 luoghi non unici e rimuovili dal gioco. Gira questa carta.

CAMPAGNA





TORCIA CINEREA

IL FANTASMA DI FRAMSBURG



BENEFICIO

Oggetto. Artefatto.

Bottino.

Se non è assegnata, il primo giocatore reclama Torcia Cinerea e la assegna a un eroe che controlla.

Azione: Esaurisci Torcia Cinerea per guardare 1 carta ombra a faccia in giù.

OBIETTIVO



20

2 5 4 3 

FARDELLO

CACCIATORE DI GUNDABAD*Goblin. Orco. Pericolo.*

Rivelazione: Scegli 1 giocatore impegnato con 1 o più nemici unici, se possibile. Cacciatore di Gundabad effettua un attacco immediato contro quel giocatore.



Ombra: Se il nemico attaccante è unico, esso effettua un attacco aggiuntivo dopo questo.

NEMICO



40

4 3 2 5 

FARDELLO

**PERSECUTORE DI GUNDABAD***Goblin. Orco. Pericolo.*

Persecutore di Gundabad non può essere impegnato facoltativamente tranne che da un giocatore impegnato con 1 o più nemici unici.



Ombra: Se il nemico attaccante è unico, rimettilo nell'area di allestimento dopo questo attacco.

NEMICO

Ignora la parola chiave Scoprire. I luoghi unici non possono essere scartati dal gioco a causa degli effetti delle carte incontro.

Risoluzione: I giocatori possono guardare un totale di 3 tesori non scoperti casuali e assegnarne 1 a un personaggio valido.

I giocatori scoprono ogni tesoro che controllano.

Rimuovi Minaccia Crescente dalla riserva della campagna.

Se ci sono 6 o più tesori annotati nel Diario della Campagna, aggiungi Sindrome del Drago alla riserva della campagna.

La lama di Fram figlio di Frumgar affonda nel petto di Dagnir, che, dilaniata dal dolore, emette un ruggito così potente da far tremare le pareti della grande sala. La creatura si dimena in agonia e abbatte un pilastro con la coda, strappando Flagello dei Draghi dalle mani di chi ha vibrato il colpo finale mentre frana oltre il ciglio di un profondo crepaccio... sparendo nelle tenebre. Dagnir la Terribile è morta e Flagello dei Draghi è andata perduta, ma davanti a voi risplende il tesoro di Gundabad.

MONTE GUNDABAD



ERED MITHRIN - PARTE 8

Modalità Campagna.

Preparazione: Se ci sono 6 o più tesori annotati nel Diario della Campagna, mescola Sindrome del Drago nel mazzo degli incontri. Un singolo giocatore può cercare nel suo mazzo 1 alleato benefico unico e aggiungerlo alla sua mano. Se “Melanwar vi ha indicato come attraversare le Terre Selvagge”, cerca 2 luoghi non unici nel mazzo degli incontri e 1 luogo nel mazzo delle grotte e rimuovili dal gioco. Se “le cure di Beldis hanno rinvigorito il vostro spirito”, cerca nel mazzo degli incontri 3 sventure e rimuovile dal gioco. Gira questa carta.

CAMPAGNA



SINDROME DEL DRAGO



FARDELLO



Impulso.

Rivelazione: Assegna a un personaggio con 1 o più tesori assegnati, poi assegna a quel personaggio tutti i tesori non protetti in gioco. (Conta come un'aggiunta **Condizione** con il testo: “**Obbligo:** Dopo che il personaggio con questa aggiunta si è esaurito, aumenta la tua Minaccia di 1 per ogni tesoro assegnato a esso”.)

SVENTURA

Risoluzione: I giocatori vincono la campagna!

*“Ben ritrovati, amici miei” vi accoglie Re Brand.
“Le Terre Selvagge risuonano dei canti delle vostre gesta; verrete per sempre accolti con onore dal mio popolo. Venite, sedete alla mia tavola e godetevi le celebrazioni.”*

“Vi ringraziamo, vostra grazia” rispondete con un inchino. “Ci rendete grande onore, ma c’è ancora una questione da risolvere nel Rhovanion.”

“Ma certo... i vostri amici haradrim. Vi giuro” continua Brand sollevando il calice “che a un anno da oggi saranno stabilmente al sicuro nel mio regno, trattati e riveriti come onorevoli amici.”

Vi godete il saporito e regale pasto, reso ancora più dolce dall’impresa conclusa con successo. In cambio, deliziate la corte del re raccontando la vostra avventura: la Brughiera Arsa, il drago del gelo, Urdug, l’attacco di Dagnir al Colle di Hrogar, il fantasma di Fram, Flagello dei Draghi, la morte della draghessa e la battaglia del Monte Gundabad.

“Amici miei” è re Brand a parlare, “avete viaggiato a lungo e superato innumerevoli avversità. Le Terre Selvagge vi sono debitrice e le vostre gesta vivranno per sempre nei canti della Valle.”



ERED MITHRIN - PARTE 9

Modalità Campagna.

Preparazione: Ogni giocatore può cercare nel suo mazzo 1 carta beneficio o tesoro e aggiungerla alla sua mano. Se “Turayn ha fatto un giuramento di protezione”, cerca nel mazzo degli incontri 3 nemici non unici e rimuovili dal gioco. Se “le cure di Beldis hanno rinvigorito il vostro spirito”, cerca nel mazzo degli incontri 3 sventure e rimuovile dal gioco.

Ignora le parole chiave Profondità e Scoprire.

“Ahr! Ahr! Ve l’avevo detto! Proprio come avevo previsto: Dagnir è morta e Gundabad è nostra!” –Urdug

CAMPAGNA



INCUDINE DI GUNDABAD

0



Oggetto. Artefatto.

Assegna a un personaggio.

Risposta: Dopo che hai reclamato o giocato Incudine di Gundabad, cerca tra le 5 carte in cima al tuo mazzo un qualsiasi numero di aggiunte **Oggetto** e aggiungile alla tua mano.

Azione: Esaurisci Incudine di Gundabad e il personaggio a cui è assegnata per giocare 1 aggiunta **Oggetto** dalla tua mano, riducendo di 1 il suo costo.

TESORO







ASCIA DEGLI EDAIN

0



Oggetto. Artefatto. Arma.

Assegna a un personaggio. Limitata.

Il personaggio con questa aggiunta riceve +2 ✨.

Risposta: Dopo che hai giocato Ascia degli Edain, infliggi 2 danni a un nemico non unico impegnato con te.

“Sono per diritto ereditario il successore di Girion della Valle, e nel tuo tesoro è mischiata gran parte delle ricchezze della sua città e dei suoi palazzi...”

–Bard, Lo Hobbit

TESORO







PUGNALE DI DURIN

1



Oggetto. Artefatto. Arma.

Assegna a un personaggio.

Il personaggio con questa aggiunta riceve +1 ✖.

Puoi giocare Pugnale di Durin dalla tua pila degli scarti.

Poi i nani cominciarono a tirar giù dalle pareti lance, spade e corazze, e si armarono.

–Lo Hobbit

TESORO





☉ CORONA DEL SIGNORE DEI NANI

2



Oggetto. Artefatto.

Assegna a un eroe.

Azione: Esaurisci Corona del Signore dei Nani per far ricevere +1 ☉, +1 ✨ e +1 🛡️ fino alla fine della fase a ogni alleato che condivide un **Tratto** con l'eroe con questa aggiunta.

*Il Re nella sua sala è ritornato.
Morto è il nemico, il Drago del Terrore,
e gli altri come lui avran lo stesso fato.*

—Lo Hobbit

TESORO







LIUTO SCINTILLANTE

0



Oggetto. Artefatto.

Assegna a un personaggio. Limitata.

Il personaggio con questa aggiunta riceve +2

Risposta: Dopo che hai giocato Liuto Scintillante, ogni giocatore può scartare 1 carta dalla propria mano. Ogni giocatore che lo fa riduce di 2 la sua Minaccia.

TESORO






SCUDO DI GONDOLIN

0



Oggetto. Artefatto. Armatura.

Assegna a un personaggio. Limitata.

Il personaggio con questa aggiunta riceve +1  e ottiene Sentinella.

Risposta: Esaurisci Scudo di Gondolin e spendi 1 risorsa per annullare un effetto di ombra appena innescato durante un attacco difeso dal personaggio con questa aggiunta. Poi distribuisce 1 altra carta ombra al nemico attaccante.

TESORO







ELMO DEGLI EROI

0



Oggetto. Artefatto. Armatura.

Assegna a un personaggio. Limitata.

Il personaggio con questa aggiunta riceve +2

Risposta: Dopo che il personaggio con questa aggiunta ha subito 1 o più danni dall'attacco di un nemico, aggiungi 1 risorsa alla riserva delle risorse di un qualsiasi eroe.

TESORO





♣ GIOIELLO DELLE TERRE SELVAGGE

0



Oggetto. Artefatto.

Assegna a un personaggio.

Il personaggio con questa aggiunta riceve +1 ♣.

Azione: Esaurisci Gioiello delle Terre Selvagge e scarta 1 carta dalla tua mano per pescare 1 carta.

Dire che a Bilbo si mozzò il fiato non rende affatto l'idea. Non esistono più parole in grado di esprimere il suo sbalordimento...

—Lo Hobbit

TESORO








ARCO MAGISTRALE

0



Oggetto. Artefatto. Arma.

Assegna a un personaggio. Limitata.

Il personaggio con questa aggiunta riceve +1  e ottiene Distanza.

Risposta: Dopo che il personaggio con questa aggiunta ha attaccato e distrutto un nemico, colloca 1 progresso su un luogo nell'area di allestimento.

TESORO

