

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

EL TEMOR DEL SENESCAL™

Nivel de dificultad = 5

Los héroes llegan a Minas Tirith con nuevas de su victoria en Cair Andros y un mensaje de Faramir para Lord Alcaron. Al llegar a la ciudad, se enteran de que Lord Alcaron ha tenido que viajar por un importante asunto hacia el norte, a Anórien. Aun así, pronto son convocados en secreto a la Torre Blanca por nada menos que Denethor, el mismísimo Senescal de Gondor. Denethor ha tenido noticias del valor de los héroes en la defensa de Cair Andros, y se ha enterado de que Lord Alcaron confía en ellos. En la mente de Denethor, unos recién llegados en quien se pueda confiar son la herramienta perfecta para una tarea especial de tipo clandestino.

En la privacidad de los aposentos internos del Senescal, Denethor les pide a los héroes un delicado favor. Teme que se esté fraguando una conspiración entre los muros de Minas Tirith: conspiradores a sueldo de Mordor que buscan usurpar el cargo de Senescal y entregarle Gondor a Sauron. Les pide a los héroes que descubran la verdad del asunto...

“El temor del Senescal” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: El temor del Senescal, Calles de Gondor y Bandidos. (Calles de Gondor y Bandidos pueden encontrarse en la expansión de lujo *Herederos de Númenor* de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*.)



Preparación

Al preparar “El temor del Senescal”, retira todas las cartas de Enemigo de los conjuntos de Encuentro *Calles de Gondor* y *Bandidos* junto con las 3 cartas de Objetivo de *Pista* que incluye el conjunto de Encuentro *El temor del Senescal*, mézclalas y crea un mazo distinto con ellas. Éste será el mazo de “Bajos fondos”, que habrá que poner aparte del mazo de Encuentros. A continuación, retira las 3 cartas de Enemigo *Villano* y las 3 cartas de Objetivo de *Complot* del mazo de Encuentros. Baraja las cartas de Enemigo *Villano* y elige una al azar para ponerla aparte boca abajo. Ésta será la carta de Enemigo “oculta”. Retira del juego las otras 2 cartas de *Villano* (sin mirarlas). Repite este proceso con las cartas de *Complot*. La carta de *Complot* que pongas aparte será la carta de Complot “oculta”.

Palabra clave “Bajos fondos X”

En este escenario, los Héroes intentan descubrir la conspiración que un malvado conciliábulo está fraguando en Minas Tirith. Para representar los peligros ocultos que implica sacar a la luz una ame-

naza así, algunos Lugares de este escenario tienen la palabra clave “Bajos fondos”. Cuando un Lugar con la palabra clave “Bajos fondos” entre en juego, coge un número de cartas de la parte superior del mazo de Bajos fondos igual al valor indicado y amontónalas boca abajo bajo ese Lugar.

Cuando un Lugar abandone el juego, todas las cartas boca abajo amontonadas bajo ese Lugar son reveladas de una en una y añadidas al área de preparación. Si una carta del mazo de Bajos fondos fuese a ser descartada, se coloca en la pila de descartes del mazo de Encuentros. Si se revela un Lugar con la palabra clave “Bajos fondos” desde el mazo de Encuentros y no quedan cartas en el mazo de Bajos fondos, entonces la palabra clave “Bajos fondos” no tiene efecto.

Ejemplo: Se revela *Las Casas de los Muertos* desde el mazo de Encuentros, que tiene la palabra clave “Bajos fondos 2”, así que el jugador inicial la añade al área de preparación, coge las 2 cartas superiores del mazo de Bajos fondos y las amontona bajo la carta de Lugar, poniéndolas boca abajo.



**NO LEAS EL SIGUIENTE TEXTO
HASTA QUE LOS HÉROES
HAYAN COMPLETADO LA MISIÓN.**

Tras destruir al campeón del conciliábulo y acabar aparentemente con la conspiración, el alivio de Denethor era palpable, y su recompensa fue sustancial. A pesar de ello, y de la satisfacción que invadía la Ciudad Blanca, en vuestro interior se ocultaba un callado desasosiego. Había algunos sutiles indicios que no concordaban, y varios testigos habían desaparecido sin rastro. A pesar del innegable poder de su campeón derrotado, la ambición de la conspiración parecía haber sido aún mayor.

Durante las siguientes semanas, indagasteis con discreción en busca de respuestas adicionales. Fuisteis progresando poco a poco, hasta que de pronto os encontrasteis cerca del corazón de las tinieblas. Como una víbora atrapada en su nido, enroscada

y venenosa, el cerebro en la sombra, que en realidad había sobrevivido, lanzó un ataque desesperado contra nuestros héroes. Pero como tantos enemigos antes de ellos, los asesinos de Harad fracasaron.

Con su campeón derrotado, sus mejores asesinos muertos y su identidad a punto de ser revelada, el sirviente secreto de Mordor eligió escapar de la ciudad con los pocos sirvientes que le quedaban.

Tras enterarse de que su enigmático enemigo aún respiraba, Denethor apremió a los héroes para que emprendieran la persecución. Y así comenzó vuestra caza, equipados con caballos rápidos y el sello del Senescal. Por desgracia, el escurridizo villano os sacaba una gran ventaja, y acabasteis siguiendo su sinuosa ruta durante casi dos semanas.

El rastro del enemigo os ha llevado hacia el norte primero, y luego hacia el oeste al pie de las montañas, hasta la linde del Bosque de Drúadan, un lugar salvaje conocido por los peligros que alberga...

La historia continúa en "El Bosque de Drúadan", la segunda Aventura del ciclo "Contra la Sombra".

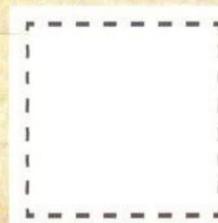


© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. The Steward's Fear, Against the Shadow, The Lord of the Rings, y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG, y el logotipo de LCG son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS. Fabricado en China.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

edge



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

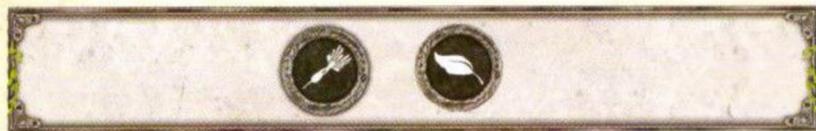
EL JUEGO DE CARTAS

EL BOSQUE DE DRÚADAN™

Nivel de dificultad = 6

Los héroes han sacado a la luz una peligrosa conspiración que se escondía entre los muros de Minas Tirith, pero el cerebro en la sombra del conciliábulo logró escapar de la ciudad antes de que fuese revelada su verdadera identidad. A petición de Denethor, los héroes han perseguido al astuto villano y a sus secuaces. El rastro de los conspiradores los ha llevado hacia el norte, más allá del Rammam Echor, y luego hacia el oeste, hasta la linde del Bosque de Drúadan, una antigua tierra con reputación de hostil. Ahora, nuestros héroes avanzan tras la pista de su presa entre antiguos árboles y extrañas rocas...

“El Bosque de Drúadan” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: El Bosque de Drúadan y Bosque amenazador. (Bosque amenazador puede encontrarse en la expansión de lujo *Herederos de Númenor* de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*.)



Palabra clave “Al acecho X”

“Al acecho” es una nueva palabra clave que representa la increíble capacidad que tienen los woses para acechar a su presa por todo el Bosque de Drúadan.

Cuando se revela una carta de Encuentro con la palabra clave “Al acecho” desde el mazo de Encuentros, los jugadores (como grupo) deben descartar de las reservas de Recursos de sus Héroes el número de recursos indicado en la carta. Si los jugadores no tienen recursos suficientes para igualar el valor indicado, entonces tendrán que descartar tantos recursos como puedan.

Ejemplo: Se revela desde el mazo de Encuentros la *Élite Drúadan*, que tiene la palabra clave “Al acecho X”. Su texto de reglas dice: “X es el número de jugadores de la partida.”. Hay 3 jugadores en la partida, así que los jugadores (como grupo) deben descartar un total de 3 recursos de las reservas de Recursos de sus Héroes. El jugador 1 decide descartar 1 recurso de la reserva de Recursos de Aragorn, el jugador 2 decide no descartar ningún recurso, y el jugador 3 descarta 2 recursos de la reserva de Gimli para llegar al total de 3.



**NO LEAS EL SIGUIENTE TEXTO
HASTA QUE LOS HÉROES
HAYAN COMPLETADO LA MISIÓN.**

Las pequeñas y ásperas manos de Drû-buri-Drû tocan suavemente las vuestras en señal de amistad. Sus ojos están tristes por aquellos caídos en el innecesario combate.

“Drû-buri-Drû recordará que no todos los Hombres Altos son enemigos –retumba su voz, que recuerda a las raíces de la vieja tierra y las piedras de los profundos ríos–. Drû-buri-Drû contará a Ghân-buri-Ghân que algunos Hombres Altos tocan a los Hombres Salvajes de forma distinta al acero.

El hombrecillo os dedica una última mirada de aprecio y luego ladra una orden a los suyos. Los woses comienzan a fundirse de nuevo en la silenciosa oscuridad del bosque. Drû-buri-Drû empieza a seguirlos, pero se gira una última vez antes de que el bosque absorba su presencia.

–Hay un olor malo en el aire –afirma mientras su rostro se inclina para mirar hacia el cielo oriental–. Môr-sari-Môr dice que vienen años malos para los Hombres Altos y los Hombres Salvajes.

Levanta la mano para despedirse y desaparece. Os quedáis solos una vez más con las rocas grises y el tupido curso del Drúadan. Ahogada por la distancia, oís la voz de Drû-buri-Drû que se eleva ligeramente sobre el murmullo del bosque:

–Resistid contra la Sombra.

Salís del bosque aliviados y cansados. Os alegra estar vivos, y os satisface haber visto el fin de los conspiradores. Dejando a los Drúadan a vuestras espaldas, volvéis en dirección este y sur hacia Minas Tirith.

Al despertar en la mañana del segundo día, veis columnas de humo que recorren el cielo oriental. Las granjas y pueblos de Anórien están ardiendo. El mal ha llegado a las tierras del norte del Rammass Echor, y sus gentes necesitarán ayuda...

La historia continúa en “Encuentro en Amon Dîn”, la tercera Aventura del ciclo “Contra la Sombra”.



© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. The Drúadan Forest, Against the Shadow, The Lord of the Rings, y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG, y el logotipo de LCG son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS. Fabricado en China.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

edge



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

ENCUENTRO EN AMON DÎN™

Nivel de dificultad = 5

Tras escapar del Bosque de Drúadan y asistir a la muerte de los conspiradores bajo las flechas de los woses, los héroes han comenzado su viaje de vuelta a Minas Tirith. La mañana del segundo día, asisten a una sombría visión al despertar. Docenas de columnas de humo se elevan a lo largo de las montuosas tierras de labranza de Anórien.

Parece que la muerte sí había cruzado el Anduin.

Mientras nuestros héroes se aproximaban con cautela al incendio más cercano, se encontraron con dos granjeros ocultos entre unos setos. Los aterrados siervos les hablaron de grupos de orcos deambulando por los campos y trayendo la destrucción a los indefensos pastores y granjeros de las tierras circundantes. También les contaron que un grupo especialmente cruel había asaltado la aldea cercana durante la noche. Temían que los aldeanos estuviesen muertos.

Al acercarse a la aldea, los héroes vieron señales de que quizá los aldeanos no habían estado del todo indefensos. Varios cuerpos de orcos yacían tirados en las calles, y una rudimentaria barricada de carretas y fardos de heno cubiertos de tierra protegían la plaza del pueblo. Parecía que sólo los edificios de las afueras del pueblo habían sido saqueados y quemados.

Cuando los héroes se acercaron a la barricada, los aldeanos les miraron con sospecha y una expresión que pasaba de la desconfianza a la esperanza de recibir ayuda. El humo formaba una espesa niebla en las calles, enrojeciendo los ojos y agotando la paciencia.

Lo que parecía ser un noble y su escolta de guardias estaban ayudando a los aldeanos con la defensa y atendiendo a los heridos y quemados. Tenían un aspecto ojeroso y cansado por el combate nocturno. Cuando los héroes se aproximaron, el tiznado y cansado noble entrecerró los ojos para ver a los recién llegados entre la acre bruma, y se llevó la mano a la espada. Cuando una leve ráfaga de viento aclaró el aire durante un instante, el noble les sonrió ampliamente al reconocerlos. Se trataba ni más ni menos que de Lord Alcaron.

—Llega del oeste una ayuda que no habíamos pedido—gritó—. ¡Soy el primero en decir que me alegro mucho de veros aquí!

Tras unos breves saludos, Lord Alcaron contó gravemente a los héroes la difícil situación en la que se encontraban y cómo había sido enviado al norte hacía cosa de un mes por asuntos del reino. Denethor había juzgado prudente, en caso de que Cair Andros cayera, solicitar la leva de Anórien y preparar la evacuación de las tierras del norte al lado más seguro del Rammas Echor. Al recibir noticias de la victoria en Cair Andros, Alca-

ron había desbandado a los reclutas y pasado la última semana atendiendo asuntos del Senescal en la región.

—Aunque la victoria en Cair Andros retrasó la marea de Gondor—dijo con una mueca—, la derrota debió de dejar a un buen número de enemigos atrapados en la orilla occidental del río.

Alcaron suspiró.

—Cabría pensar que esas criaturas tan viles intentarían volver con su amo de cualquier forma posible, pero no hemos tenido esa suerte. En lugar de eso, se han desplazado hacia el oeste para hostigar esas tierras, quemando y asesinando allí donde van.

Alcaron siguió contándoles cómo los caminos de Anórien se habían vuelto demasiado peligrosos para viajar. Incluso con una escolta armada, Alcaron se había visto obligado a buscar la frágil seguridad de la aldea en la que se encontraban.

—Un gran grupo de enemigos ha caído sobre las tierras que rodean Amon Dîn—continuó diciendo mientras les indicaba la gran colina que dominaba el horizonte septentrional—. Los dirige un capitán particularmente malvado que se hace llamar Ghulat.

Escupió al decir el horrible nombre y señaló las barricadas.

—Apenas logramos rechazarlos anoche. No creo que esperasen ninguna resistencia. El enemigo no volverá a cometer ese error.

Alcaron miró agotado a un grupo de cansados aldeanos armados con guadañas y horcas que se apoyaban en un carro cercano.

—No estoy seguro de nuestras posibilidades de sobrevivir otra noche.

Se giró hacia los héroes y una amplia sonrisa surcó su ennegrecido rostro.

—Ahora que estáis aquí, tengo motivos para tener esperanza. Quizá aún logremos salvar esta aldea. ¿Qué decís?

“Encuentro en Amon Dîn” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Encuentro en Amon Dîn y Orcos asoladores. (Orcos asoladores puede encontrarse en la expansión de lujo *Herederos de Númenor* de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*.)



Palabra clave "Aldeanos X"

Aldeanos es una palabra clave nueva que aparece en cartas de Lugar y de Misión del escenario Encuentro en Amon Dîn. La palabra clave "Aldeanos" crea fichas que representan a las personas que viven cerca de Amon Dîn y que necesitan que los Héroes las rescaten.

Cuando entra en juego un Lugar con la palabra clave "Aldeanos" o se revela una carta de Misión con esa misma palabra clave, coloca tantas fichas de Recurso sobre dicha carta como indique el valor de la palabra clave. Las fichas de Recurso colocadas de este modo sobre una carta de Lugar o de Misión son fichas de Aldeano. Las fichas de Aldeano no cuentan como recursos.

Ejemplo: Desde el mazo de Encuentros se revela Granja Ardiendo, que tiene la palabra clave "Aldeanos 4", así que el jugador inicial la añade al área de preparación con 4 fichas de Recurso encima.

Cuando se descarta una ficha de Aldeano, devuélvela a la reserva de fichas.

Aldeanos rescatados y aldeanos muertos

Al preparar el escenario Encuentro en Amon Dîn, la etapa 1A indica a los jugadores que pongan las cartas de Objetivo Aldeanos Rescatados y Aldeanos Muertos en el área de preparación. Estas cartas representan el destino final de los aldeanos que son atacados por Ghulat y sus orcos. Durante la partida habrá efectos del escenario que colocan fichas de Aldeano sobre Aldeanos Rescatados y fichas de Daño sobre Aldeanos Muertos. Para ganar la partida, los jugadores tendrán que acumular más fichas de Aldeano sobre Aldeanos Rescatados que fichas de Daño sobre Aldeanos Muertos.

**NO LEAS EL SIGUIENTE TEXTO
HASTA QUE LOS HÉROES
HAYAN COMPLETADO LA MISIÓN.**

Ghulat ha muerto y la aldea está a salvo. Entre la muerte y la desolación, un estoico Alcaron os recuerda que estas tierras habrían sufrido un castigo mucho peor de haber caído Cair Andros. Mientras los aldeanos entierran a sus muertos y comienzan las reparaciones, sus mujeres sacan sus mejores comidas y manteles para celebrar que la aldea ha sobrevivido y para darles las gracias a sus salvadores. Cuando os sentáis a festejar, los lejanos fuegos parecen haberse reducido mucho. Esperáis que esto sea una señal de que las poblaciones locales del resto del territorio también estén logrando superar a las bandas de saqueadores.

Lord Alcaron demuestra ser un agradable compañero en el camino de regreso a Minas Tirith. Se hincha de orgullo durante el camino,

ensalzando la historia de Anórien y de cómo Ecthelion el Segundo, el padre de Denethor, construyó los antiguos muros del Rammas Echor. Alcaron señala que se está llevando a cabo un gran esfuerzo por reparar las antiguas defensas.

—Gondor nunca caerá— exclama—. No mientras sus gentes vivan sus vidas como un desafío.

Evita mirar hacia el este, y un destello de duda traiciona la bravata de sus palabras.

Cuando las torres de Minas Tirith se alzan ya de forma prominente bajo la blanca cima del Monte Mindolluin, un grupo de jinetes con estandartes de Gondor viene a vuestro encuentro por el camino. Al acercarse, veis que son soldados de Gondor con armadura completa y rostros serios y decididos ante la tarea que se les ha encomendado.

El capitán de la compañía se aproxima, saludando con un gesto de respeto al reconocer a Lord Alcaron.

—El Senescal está llamando al Pelennor a las armas. Con el enemigo repelido en Cair Andros, Lord Boromir quiere aprovechar su desorganización y avanzar para recuperar Osgiliath— dice el capitán haciendo un gesto hacia el este—. Debo enviar a todo aquel que pueda empuñar una espada para que se una a las fuerzas de Lord Boromir.

Alcaron se encoge de hombros cuando los soldados prosiguen su camino hacia el norte.

—Supongo que los lechos de plumas y los dulces vinos de Minas Tirith tendrán que esperar unos días más— dice mientras hace girar a su caballo para encarar un camino hacia el este—. Lord Boromir no es alguien a quien se pueda hacer esperar.

Se detiene un momento y os contempla con mirada interrogante, palmeando el puño de su espada.

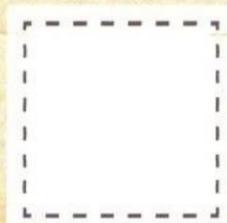
—¿Todo el que pueda empuñar una espada? Espero que podamos cabalgar juntos unas horas más, amigos de Gondor.

Miráis hacia el este, donde las negras cumbres de las Montañas de la Sombra están coronadas por una plomiza bruma gris. Parece que Gondor aún no ha terminado con vosotros...

La historia continúa en "Asalto a Osgiliath", la cuarta Aventura del ciclo "Contra la Sombra".



© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Encounter at Amon Dîn, Against the Shadow, The Lord of the Rings, y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG, y el logotipo de LCG son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS. Fabricado en China.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

ASALTO A OSGILIATH™

Nivel de dificultad = 8

Tras salvar a los aldeanos cerca de Amon Dîn, los héroes se han unido a Lord Alcaron para ayudar a las fuerzas de Lord Boromir a recuperar Osgiliath. En el campamento del ejército os alegraréis de nuevo con Lord Faramir, quien os presenta a su hermano Boromir, hijo mayor de Denethor y célebre héroe de Gondor.

La vieja Osgiliath se encuentra entre ambas orillas del Anduin. Es una ciudad que se encuentra en un cruce de caminos y que sirve de puente entre los márgenes del gran río. En la larga guerra contra Mordor, el control de Osgiliath ha sido una pieza clave. Una pieza que Boromir quiere recuperar.

Mientras el sol despunta sobre las Montañas de la Sombra, imponiéndose a la inmóvil niebla del río, el gran cuerno de Gondor suena a labios de Boromir. Cuando su sonido desaparece en la mañana, los hombres de Gondor gritan a una. Gritan por la batalla y la perdición de sus enemigos con sus espadas en alto. Traiga muerte o dolor, la siguiente batalla por Osgiliath va a dar comienzo...

“Asalto a Osgiliath” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Asalto a Osgiliath, Élite de Mordor y Sureños. (Élite de Mordor y Sureños pueden encontrarse en la expansión de lujo *Herederos de Númenor* de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*.)



Controlar Lugares

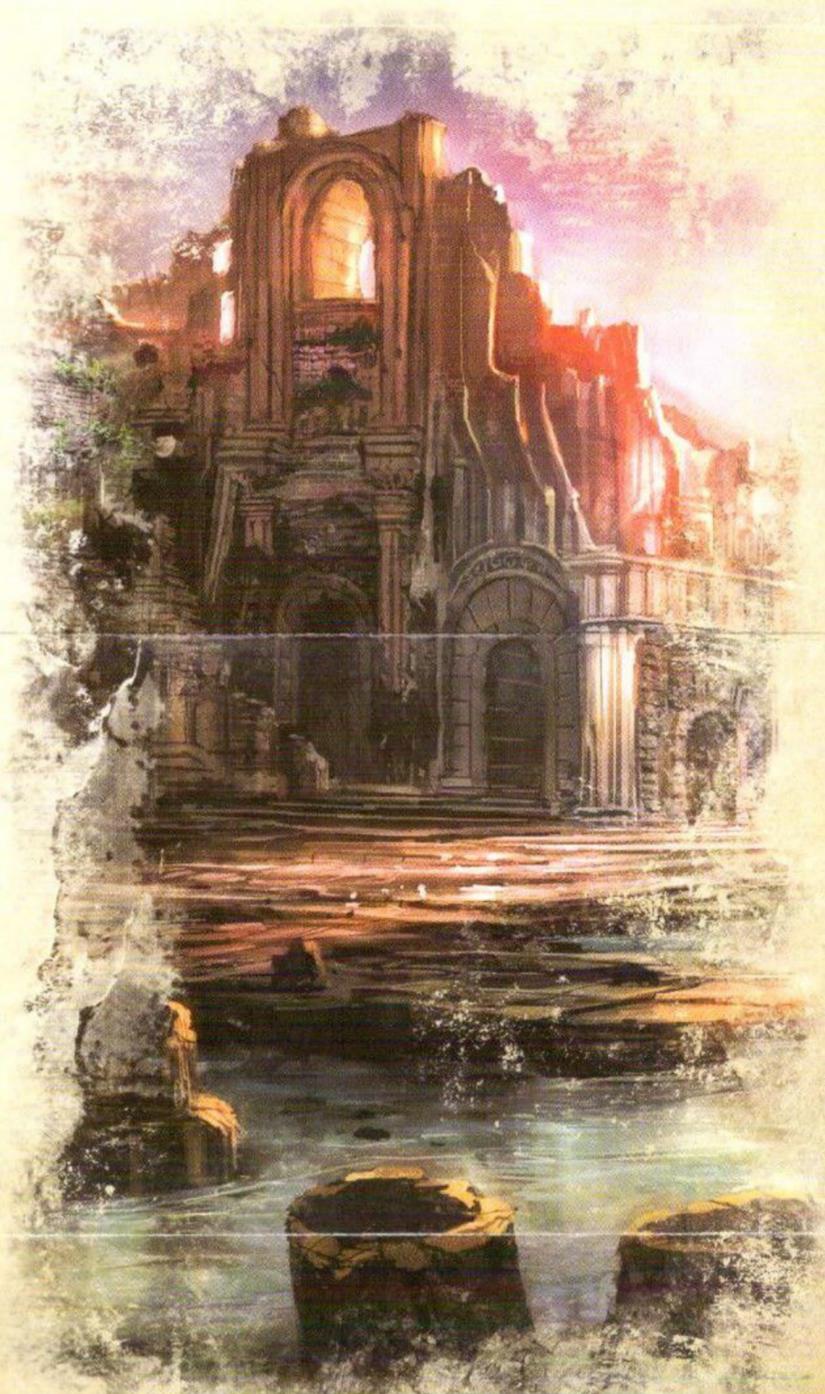
El Asalto a Osgiliath es una batalla para liberar la antigua capital de Gondor de las fuerzas de Mordor. Para representar la lucha de Gondor por expulsar al enemigo de cada rincón de la ciudad en ruinas, se indica a los jugadores que tomen el control de los Lugares *Osgiliath* cuando abandonen el juego.

La etapa 1B dice: “**Obligado:** Cuando un Lugar *Osgiliath* abandone el juego como Lugar explorado, el jugador inicial toma el control de ese Lugar.”. Para tomar el control de un Lugar, el jugador inicial retira todas las fichas de Progreso del Lugar que acaban de explorar y lo coloca frente a él en su área de juego en lugar de descartarlo. Los Lugares que estén bajo el control de cualquier jugador siguen en juego. Su texto de reglas está activo y pueden ser afectados por efectos de cartas.

Perder el control de Lugares

Cuanto más Lugares *Osgiliath* controlen los jugadores, con más fuerza se defenderá el mazo de Encuentros. Hay muchos efectos de cartas de Encuentro que obligan a los jugadores a devolver Lugares que controlen al área de preparación.

Cuando un jugador devuelve un Lugar que controle al área de preparación, pierde el control de ese Lugar y retira todas las fichas de Progreso del mismo. Si un jugador es eliminado de la partida, se devuelve al área de preparación todos los Lugares *Osgiliath* controlados por ese jugador.



**NO LEAS EL SIGUIENTE TEXTO
HASTA QUE LOS HÉROES
HAYAN COMPLETADO LA MISIÓN.**

Por fin termina la batalla.

Se hace el silencio durante un rato. No hay entrecocar de armas, impactos de flecha ni gritos de dolor. Sólo silencio, respiraciones y miradas agotadas. Los cuerpos de hombres y orcos abarrotan las calles y canales de Osgiliath, y un fuerte viento dispersa los restos de carroña.

Despegáis vuestros dedos bañados en sangre de las armas y sentís en los hombros el dolor de golpes ya olvidados.

Poco después, el cuerno de Gondor rompe el silencio con un sonido triunfal. El estandarte de los Senescales es desplegado en lo alto del blanco puente del río. El grito de victoria primario que sigue al cuerno lo comienza Boromir con su espada en alto. El grito crece hasta que inexorablemente os unís a él. Su sonido y euforia hacen vibrar las columnas de mármol de vuestro alrededor. Es el sonido de la victoria, más antiguo que la ciudad, más antiguo que el río que la atraviesa.

Se ha cortado una garra al enemigo y éste se ha retirado. Fue rechazado en Cair Andros, y su control sobre Osgiliath se ha roto. Veis la luz de Númenor brillar en los ojos de los hombres que os rodean. Los primeros hijos de Gondor, Faramir y Boromir, especialmente Boromir, son adorados por sus hombres como los retornados vástagos de antiguos tiempos. Es un gran día.

Esa noche, Lord Alcaron y Lord Faramir vienen a vuestro encuentro, junto al alegre resplandor de las hogueras. Alcaron está eufórico y jubiloso, y Faramir, reservado.

–No nos detendremos aquí –exclama Lord Alcaron mientras apunta hacia la oscuridad del este–. Mañana los seguiremos y cazarémos.

Sonríe y cierra el puño con fuerza.

–No nos detendremos hasta que sus negros huesos se rompan contra las montañas.

Faramir se sienta junto a vuestra hoguera con aire cansado.

–Lord Alcaron ha convencido a mi hermano de que deberíamos perseguir al enemigo hacia Ithilien –dice con voz calmada mientras coge un palo y empieza a remover la hoguera con ojos distantes y ausentes–. Saldremos con las primeras luces del día.

–¡Ithilien volverá a ser nuestro! –exclama Alcaron sin que el solemne comportamiento de Faramir pueda reducir su entusiasmo–. Estaremos a las puertas de Sauron en lugar de que él esté a las nuestras.

Faramir mira al entusiasmado noble, visiblemente incómodo al oír el nombre del Enemigo pronunciado de forma tan casual, pero Alcaron no parece darse cuenta.

–Nos haremos con el camino del sur. ¡Le haremos sangrar! –grita mientras agarra a Faramir por el hombro– ¿Y quién mejor para tomar y controlar ese reino que quien mejor lo conoce?

Alcaron sonríe a Faramir esperando ganarse su entusiasmo, pero Faramir no muerde el cebo.

–Esto se hará en contra de mi consejo, pero iré, pues mi hermano así lo quiere –dice Faramir mientras arroja el palo a las llamas y se levanta sin apartar la vista del fuego–. Gondor está en deuda con vosotros, amigos de Gandalf.

Levanta la mirada y sus ojos se encuentran con los vuestros.

–No puedo pedirlos más de lo que ya habéis dado –dice mientras sus labios esbozan una leve sonrisa por primera vez en la noche–. Pero me sentiría honrado por tener de nuevo vuestra compañía si nos la concedierais.

–Partiré al rayar el alba –termina diciendo con un asentimiento de cabeza antes de marcharse.

Pasa junto a la luz de vuestra hoguera y pronto le perdéis de vista entre el laberinto de fogatas que rodean Osgiliath esa noche.

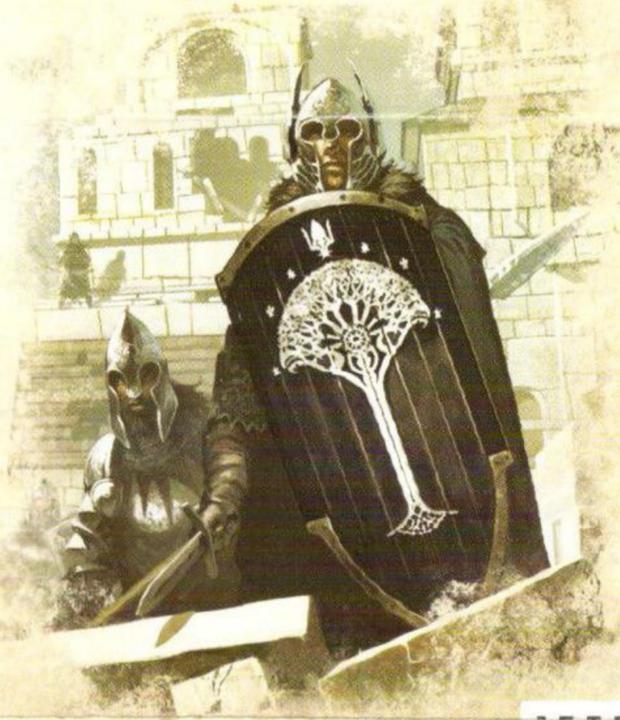
Lord Alcaron da una palmada y se pone en pie con una gran sonrisa.

–¡Mañana cabalgaré con Faramir y sus montaraces!

Os da una palmadita en el hombro a cada uno y sigue a Faramir sin formular su petición.

No fue una decisión difícil. Pronto os encontráis en la oscuridad que precede al alba reuniéndoos con los hombres de Faramir en el extremo oriental de la ciudad. Cuando los primeros rayos de luz asoman sobre las Montañas de la Sombra, Alcaron advierte vuestra presencia. Sonríe y os guiña un ojo a modo de bienvenida. Momentos después, la columna de montaraces comienza a moverse con Faramir a la cabeza. Una vez más, partís en dirección este hacia la oscuridad y el peligro...

La historia continúa en “La sangre de Gondor”, la quinta Aventura del ciclo “Contra la Sombra”.



© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Assault on Osgiliath, Against the Shadow, The Lord of the Rings, y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG, y el logotipo de LCG son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS. Fabricado en China.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

edge



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

LA SANGRE DE GONDOR™

Nivel de dificultad = 6

En lo que supone una gran victoria para Gondor, la ciudad de Osgiliath ha sido recuperada, y el río Anduin vuelve a estar una vez más bajo el control del Senescal. Junto a Lord Boromir, Faramir y Alcaron, los héroes lucharon con valentía para retomar la antigua ciudad.

Las derrotadas fuerzas de los orcos y hombres malvados se retiran hacia el este, y Lord Alcaron ha apremiado a Boromir para que persiga al enemigo en desbandada.

—¡No permitas que ni uno solo de ellos vuelva a contaminar el Pelennor otra vez! —pidió Lord Alcaron—. Deberíamos cazarlos. Perseguirlos hasta aplastarlos contra las montañas.

Embriagado por la confianza de la victoria y conmovido por la pasión del noble, Boromir accedió y pidió a su hermano que se encargara de la empresa con sus montaraces. Faramir consintió con reticencia.

A petición de Faramir, nuestros héroes se unieron a la expedición. La mañana siguiente a la caída de Osgiliath, la compañía de montaraces comenzó su incursión en los otoñales bosques de Ithilien.

Durante los días siguientes, los montaraces lograron seguir el rastro y destruir varios grupos de enemigos. Sus cadáveres se dejaron a merced de los elementos: funestas señales de advertencia para quienes viniesen de Mordor con intención de volver a cruzar Ithilien. Durante las últimas horas de la tarde del tercer día, la compañía llegó a una vieja encrucijada cerca del pie de las montañas.

Faramir caminó hasta la cabeza de la columna con nuestros héroes y Lord Alcaron a pocos pasos. Al llegar a la encrucijada, Faramir la atravesó para acercarse a la vieja estatua que montaba guardia mirando al oeste. Alcaron comenzó a seguirlo, pero Faramir le hizo un gesto para que retrocediera.

La pétrea figura, que debió de haber sido una visión impresionante para aquellos que recorrieron los caminos mucho tiempo atrás, representaba a un rey de antaño sentado en un trono. El paso del tiempo había suavizado sus facciones, y entre sus pliegues y grietas crecían musgo y líquenes. Manos hostiles habían trazado bastos garabatos y toscos cortes para profanar la escultura. Habían derribado la cabeza de la estatua y la habían sustituido por una piedra burdamente tallada. Sobre ella habían pintado en rojo un rostro sonriente con un solo ojo. Extrañamente, la cabeza coronada del viejo rey que estaba tirada a un lado no tenía ninguna marca. También parecía que la hierba era más verde allí donde había caído la cabeza.

Cuando Faramir llegó a la estatua, tocó la piedra con dulzura, como si saludara a un viejo amigo. Luego se arrodilló junto al rostro caído y se quedó sentado unos momentos. Se levantó despacio, observando atentamente el camino y el terreno circundante. No habían visto enemigo alguno desde la tarde anterior, lo cual le preocupaba. En el cielo se arremolinaban nubes grises, y había empezado a caer una ligera lluvia. Con las últimas luces de la tarde, el bosque había perdido su color, y parecía observar todos sus movimientos en el claro.

Una expresión decidida surcó el rostro de Faramir, quien regresó con la compañía pensativo.

—Ya hemos llevado este disparate demasiado lejos —dijo—. Hay un cambio desagradable en el bosque.

Se calló durante un momento y observó los árboles.

—Las tierras que están tan cerca del Valle de Morgul llevan demasiado tiempo bajo Su influencia. No es seguro continuar.

Alcaron empezó a protestar, pero Faramir no cedió.

—Mi hermano tendrá que contentarse con el trabajo realizado hasta ahora. Volvemos a Osgiliath.

Cuando la compañía se volvió hacia el oeste para emprender el viaje de regreso, el sonido de un cuerno lejano rompió el silencio del bosque. Creció y disminuyó como un pájaro de metal. Un zumbido escalofriante que no presagiaba nada bueno.

De pronto, el bosque que rodeaba a los montaraces cobró vida con el súbito movimiento de las negras siluetas y erueles hojas del enemigo. Los lideraba una imponente figura vestida con túnica, y de la que se apartaban los orcos que atacaban a la compañía. Aunque su rostro estaba oculto casi por completo por la capucha de sus vestiduras de color gris oscuro, del hombre emanaba un terrible propósito. No se trataba de una emboscada corriente.

Lord Alcaron exclamó un valiente desafío al desenvainar su espada. Faramir y sus adustos montaraces se limitaron a desenfundar sus armas con un susurro de acero y esperaron la acometida de sus atacantes.

Ambos bandos se encontraron con el fragor del trueno.

*“La sangre de Gondor” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: La sangre de Gondor y Orcos asoladores. (Orcos asoladores puede encontrarse en la expansión de lujo *Herederos de Númenor* de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*.)*



Cartas ocultas

La sangre de Gondor es un escenario de dos etapas que pone a los jugadores en mitad de una emboscada en la Encrucijada de Ithilien. Las cartas ocultas son cartas de Encuentro que representan a las fuerzas de Mordor que esperan para atacar a los Héroes y que se colocan boca abajo en el área de juego de un jugador. A tal efecto, tanto la etapa 1B como la 2B tienen la misma línea de texto: "Al comienzo de la fase de Misión, cada jugador coge 1 carta oculta."

Cuando se pide a un jugador que coja 1 carta oculta, debe coger la carta superior del mazo de Encuentros y colocarla boca abajo en su área de juego sin mirarla. Si no quedan cartas en el mazo de Encuentros cuando se pida a un jugador que coja 1 carta de Encuentro, entonces debe barajar la pila de descartes de Encuentros para volver a formar el mazo de Encuentros y luego colocar la carta superior de éste boca abajo en su área de juego.

Si un jugador es eliminado, todas las cartas ocultas de su área de juego son descartadas.

Poner boca arriba las cartas ocultas

Cuando se pida a un jugador poner sus cartas ocultas boca arriba, pondrá boca arriba todas las cartas ocultas de su área de juego, de una en una. Si un jugador pone boca arriba una carta oculta y es un Enemigo, se enfrenta a ese Enemigo inmediatamente. Si un jugador da la vuelta a una carta oculta y es una Traición o un Lugar, descarta esa carta inmediatamente.

**NO LEAS EL SIGUIENTE TEXTO
HASTA QUE LOS HÉROES
HAYAN COMPLETADO LA MISIÓN.**

Aunque vuestros cuerpos se encuentran temblorosos por el agotamiento, no podéis descansar. La victoria en Cair Andros. La victoria en Osgiliath. Si un hijo del Senescal fuese raptado por Sauron, el gozo de Gondor por tales logros se volvería amargas cenizas en su boca.

La noche cae sobre Ithilien mientras seguís el rastro de los uruks que se llevaron a Faramir y Alcaron. Corréis siempre que podéis, y vais lo más rápido posible cuando no se puede correr. Vuestros ojos pasan constantemente del suelo a la oscuridad que tenéis delante, esperando atisbar vuestra presa.

Al ir acercándoos al temido Valle de Morgul, la vegetación que encontráis está cada vez más muerta o corrompida. El tenue olor de la descomposición invade la tierra y se vuelve más fuerte con cada paso que dais hacia el este. La luna pronto aparece sobre

las Montañas de la Sombra, bañando el paisaje con una luz sin alma. Aunque la iluminación no os reconforta, agradeceréis su ayuda para seguir el rastro de los uruks. De todas vuestras peligrosas tareas, de todos los desafíos presentados a Mordor en el pasado, ésta es la misión en la que no debéis fracasar!

La moribunda vegetación va dando paso a rocas y tierra endurecida. El rastro de los raptores uruk se vuelve más claro, y sentís que estáis cerca. Corréis junto a la tibia y maloliente corriente del Morgulduin que sale del mismo Valle de Morgul y cuyas orillas de piedra se retiran hacia el este en la creciente sombra. Mientras continuáis, empezáis a sentir la presencia de Mordor ante vosotros, como un peso físico que os impele a deteneros y huir. Los tentáculos de la desesperación comienzan a aferrarse a vuestros corazones al recordar historias sobre el lugar. Pero proseguís con tesón, sin que flaquee vuestra determinación. Sentís frente a vosotros la torva presencia de Minas Morgul, la Torre de la Hechicería.

La historia continúa en "El Valle de Morgul", la sexta Aventura del ciclo "Contra la Sombra".

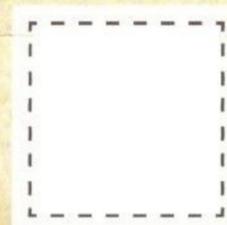


© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. The Blood of Gondor, Against the Shadow, The Lord of the Rings, y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG, y el logotipo de LCG son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS. Fabricado en China.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

edge



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

EL VALLE DE MORGUL™

Nivel de dificultad = 7

Mientras perseguíais a las dispersas fuerzas enemigas en Ithilien, la compañía de montaraces de Faramir fue emboscada por orcos cerca de la vieja Encrucijada. Durante el combate, tanto Lord Faramir como Lord Alcaron fueron capturados.

Ante la idea de que el hijo de Denethor acabara en las cámaras de tortura de Sauron, los héroes comienzan una persecución a la desesperada. Tras frenéticas horas de rastreo, se encuentran a la entrada del temido Valle de Morgul.

Cuando la Ciudad Muerta se alza ante sus ojos a lo lejos, se encuentran cerca de su presa.

Al ver a sus perseguidores tan cerca, los jadeantes uruks parecen visiblemente frustrados. Gruñen furiosamente y se detienen para deliberar. Una figura encapuchada que va con ellos, que sin duda debe de ser su líder, da órdenes a los orcos sin perder la calma. A nuestros héroes les recuerda al hechicero de Morgul que dirigió la emboscada en la encrucijada. Aunque el malhechor yace muerto en el bosque, no tienen ninguna gana de enfrentarse a otro de su clase.

La verdad es peor. Mucho peor.

La figura encapuchada señala con vehemencia la lejana torre, y su decisión no deja lugar a réplica. El más alto de los uruks se echa sumisamente sobre los hombros un fardo del tamaño de un hombre. Gruñe a dos de los suyos para que lo sigan y echa a andar hacia el este a paso ligero. Está claro que la figura encapuchada no quiere arriesgar su trofeo estando a las puertas de Mordor.

Mientras el monstruoso trío baja por el antiguo camino empedrado, los uruks restantes se vuelven para enfrentarse a los héroes que se aproximan. Cuando están lo suficientemente cerca para oírlo, la figura encapuchada da una palmada y empieza a reírse. El sonido es inquietantemente familiar.

—¡Sois incorregibles! —exclama— ¿Por qué no os morís?

Levanta los brazos fingiendo frustración mientras los uruks despliegan sus armas con una cacofonía oxidada. La sed de sangre brilla en sus ojos.

—Por suerte, llegáis demasiado tarde —sigue diciendo la figura encapuchada.

Hace un gesto casual hacia el alto uruk que se dirige hacia el este, en dirección a la fantasmal ciudad. El fardo de su prisionero se balancea sobre su espalda acorazada.

—Sauron tendrá su premio —dice el hombre encapuchado mientras se quita la capucha y una nube se aparta de la luna—. Ahora nada podrá evitarlo.

Una escalofriante punzada en el corazón sacude a los héroes. El tiempo parece detenerse cuando el alcance de la traición les resulta evidente. La enfermiza luz sepulcral de Minas Morgul parece más brillante. Las aguas del Morgulduin borbotean con cruel regocijo.

—Debería ser natural que alguien tan viejo como yo hubiera dominado el arte de la paciencia —dice Lord Alcaron, cuyo verdadero nombre es Ulchor—. Pero vuestra persistencia me ha puesto a prueba. ¡Enhorabuena!

Baja los brazos de forma dramática y continúa hablando:

—Mi amo quería a los dos hermanos, pero parece que sólo le entregaré al menor —dice mientras se encoge de hombros—. Sin embargo, algo me dice que el menor es mejor premio.

Alcaron se toma un instante para estudiar los rostros de sus antiguos amigos. Su sonrisa parece iluminarse al ver el horror en ellos.

—Claro que también pretendo entregarle vuestras cabezas como premio de consolación.

El traidor hace un gesto con la cabeza hacia el uruk más grande.

—Os presento a mi fiel sirviente, Murzag —dice mientras mueve la cabeza hacia Murzag y sus compañeros, quienes empiezan a avanzar al tiempo que lamen sus armas—. Espero que su compañía os resulte destripante.

Mientras los uruks cargan contra los héroes, Alcaron se da la vuelta con indiferencia y comienza a caminar hacia Minas Morgul. Su risa resuena contra las paredes del valle, donde unas desagradables flores blancas parecen tragarse el sonido.

“El Valle de Morgul” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: El Valle de Morgul, Élite de Mordor y Criaturas del bosque. (Élite de Mordor y Criaturas del bosque pueden encontrarse en la expansión de lujo *Herederos de Númenor* de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*.)



Preparación

Al preparar El Valle de Morgul, la etapa 1A indica a los jugadores que busquen en el mazo de Encuentros la carta de Objetivo A la Torre y la añadan al área de preparación. Esta carta representa a los siervos de Mordor que llevan a Faramir a la torre de Minas Morgul. Puesto que en este escenario los jugadores intentan rescatar a Faramir, el objetivo dice: “Retira a Faramir de la partida.”. Esto significa que los jugadores no podrán usar ninguna versión de Faramir al jugar este escenario.

Enemigos "Capitán"

El escenario El Valle de Morgul tiene 3 etapas, y cada etapa tiene su correspondiente Enemigo **Capitán**: Murzag, Lord Alcaron y el Nazgûl de Minas Morgul. Para superar cada etapa y ganar la partida, los jugadores deben derrotar a cada **Capitán**. Estos tenaces Enemigos no se detendrán ante nada para impedir que los Héroes rescaten a Faramir, así que cada etapa incluye una línea de texto que impide que el **Capitán** de dicha etapa abandone el juego a menos que sea destruido. Esto significa que cualquier efecto de cartas que por lo general devolverían a ese Enemigo al mazo de Encuentros o lo retirarían del juego no tendrá efecto sobre el **Capitán** de esa etapa.

**NO LEAS EL SIGUIENTE TEXTO
HASTA QUE LOS HÉROES
HAYAN COMPLETADO LA MISIÓN.**

Contra todo pronóstico, habéis vencido al jinete negro y a sus secuaces. Pero semejante victoria apenas os ha dado unos instantes de respiro. Como sacudida por la cólera, la fantasmal luz de Minas Morgul palpita lenta y ominosamente ante vosotros, como una mortaja fúnebre al aire. La ondulante luz se refleja en las flores blancas sin alma que parecen llorar en silencio por vuestro roce con la muerte.

El grito del Nazgûl vuelve a rasgar el aire nocturno. Un fantasmal coro de estridentes flautas empieza a sonar tras las murallas blancas como el hueso de la ciudad. Cuando sus puertas se abren una vez más, algo termina por romperse en vuestro interior y el terror os atenaza. Arrastrando el cuerpo de Faramir, que apenas está consciente, huís a la desesperada hacia el oeste tan rápido como os llevan vuestras exhaustas piernas. No os atrevéis a volver la vista hacia Minas Morgul y la sepulcral procesión que surge de sus puertas.

Durante años posteriores, recordaréis poco de la huida hacia el oeste. Es un vago borrón de montañas baldías y hojas marchitas, del bosque nocturno y el espectral rostro de la lejana luna sobre vuestras cabezas. Ahora, cuando miráis a la luna llena, no podéis evitar recordar el terrible brillo de Minas Morgul, y el recuerdo os hace estremecer.

Al llegar la mañana, un grupo de los montaraces que sobrevivieron os encuentran desplomados contra la estatua de la encrucijada. No estaban seguros de quién estaba en peor estado, el herido y magullado Faramir o sus pálidos rescatadores, imperturbables y helados por el horror y el cansancio.

Echáis la vista atrás desde vuestras monturas. Minas Tirith se aleja en la distancia, y la Torre de Ecthelion parece daros un último adiós con su rojo brillo en el atardecer.

Lo recordáis todo. Los abrazos de oso y la gratitud de Boromir en Osgiliath, los atentos cuidados en las casas de curación mientras vuestros cuerpos sanaban y vuestras mentes olvidaban. La gran celebración en la corte de Denethor, llena de flores, sonrisas e intenso vino tinto. Recordáis al Senescal prometiendo

la amistad de la Ciudad Blanca. Recordáis palabras, apretones de manos y música. Y la despedida de Faramir, y cómo la eterna gratitud de sus ojos era la más preciada recompensa.

Pero vuestros ojos se mueven hacia el este indefectiblemente, y vuestros corazones dan un vuelco cada vez que recuerdan lo que tratáis de olvidar. La emboscada. La taciturna vigilancia de Minas Morgul. El frío terror del Espectro del Anillo. La traición de un amigo.

Hacéis volver a los caballos y los espoleáis hacia el atardecer, hacia el Paso de Rohan. Os sentís reconfortados por tener Gondor a vuestra espalda. Por su fuerte, resuelta e inquebrantable resistencia a la sombra. Presentís que volveréis a ver sus verdes campos y blancas torres.

Hasta ese día, os esperan otras aventuras.



Ulchor estaba sentado en la sala común del Pez Saltarín, esperando a que llegaran los peones de su plan. Sonrió educadamente a la chusma humana que entraba y salía de la taberna y que levantaban sus vasos, se tocaban el sombrero o murmuraban un quedo "que tenga un buen día, milord". Nunca le había gustado el mar, y el penetrante olor a pescado y algas que se pegaba a los muros de Pelargir le revolvió el estómago. No sentiría ninguna tristeza por dejar este lugar y a su patética y salada gente.

La vida en Gondor había sido dolorosamente larga. Demasiado larga. Por suerte acabaría pronto.

Ulchor intentó imaginar los límites de la astucia de su amo. Sauron era paciente como la noche, y tejía sus planes de forma delicada en el telar del oeste, plantando semillas negras que permanecerían mucho tiempo dormidas, esperando el tiempo de florecer.

Ulchor dio un sorbo al vino mientras recordaba.

Después de que a Barad-Dûr llegara la noticia de que Denethor había tenido un segundo hijo, Sauron empezó a urdir un plan. Un plan que, décadas más tarde, vería a Ulchor asentado en esta cloaca de barcos podridos y olores salobres que los necios de Gondor llamaban ciudad.

Había sido convocado y no había permanecido ocioso. Sin dudar, Ulchor dejó a sus esposas de sangre y a sus esclavos en su fortaleza de las costas de Núrnen. De todas formas odiaba el salado aire de ese lugar. Además, cuando eras convocado por Sauron, no te convenía retrasarte. Quedaban pocos de la estirpe de Ulchor, y el Señor Oscuro valoraba en gran medida sus servicios. A diferencia de los yrch, la especie de Ulchor era competente, inteligente y verdaderamente cruel. Eran un pueblo con una astucia superior a lo normal, y por sus venas corría la sabiduría y la larga vida de Oesternesse. En el oeste los llamaban "Númenóreanos negros", pero pocos conocían realmente sus poderes o el alcance de su odio hacia los herederos de Elendil.

Habían pasado más de dieciséis años desde que el pequeño fortín de Anórien fuera arrasado por una expedición de orcos. Asesinaron brutalmente a todos los siervos de la zona circundante, a todos los criados y a toda la familia noble.

Con una excepción; cuando por fin llegó la ayuda, encontraron al hijo del noble aún con vida. Se había salvado milagrosamente ocultándose en los desagües de piedra de la fortaleza, evitando así el fuego y la atención de los orcos. Cuando lo encontraron, el joven estaba casi muerto, famélico, gravemente afectado por el humo y loco de pena y terror. Pero el chico había sobrevivido, y con él lo hizo su linaje. El fortín se reconstruyó tiempo después, y se invitó a nuevos granjeros a labrar la malhadada tierra. El hijo se convirtió en Lord, y el Lord se hizo fuerte. Adquirió influencia en toda la región y respeto en la corte del Senescal.

Necios, pensó Ulchor. Los huesos del chico estaban enterrados bajo pesadas rocas en la corriente que discurría tras la fortaleza. No había quedado ningún alma que pudiera poner en duda la historia del traumatizado superviviente. Cuando llegaron parientes lejanos para ayudar con la reconstrucción, lo acogieron como a uno de los suyos. Algunas de las mujeres comentaron incluso cuánto se parecía a su padre y cómo tenía los ojos de su madre. La hechicería que había devuelto la juventud a sus rasgos había sido muy eficaz.

Y él también. Ulchor dio otro trago como para enfatizar esto. Se alegraba al pensar en los días que se avecinaban. Cuando el resto del oeste se hundiera en el mismo odiado mar que ahogó la tierra natal de sus ancestros.

Pronto, los emisarios del Consejo Blanco llegarían al puerto de Pelargir. Y gracias a su ingenio y a sus engaños, acabarían confiando en él. Los embaucaría como a todos los demás, y gracias a la credibilidad de su nombre, lo ayudarían a acercarse a su presa mucho más.

Ya podría haberse hecho con el hermano mayor. Lord Boromir era fuerte y competente, pero también fanfarrón, obstinado y rápido en actuar. No, el difícil era el hermano menor, con sus inteligentes ojos y tristes sonrisas. Sauron quería que los llevaran ante él, pero Sauron no los conocía como él. Ulchor, a quien la chusma llamaba Alcaron, se aseguraría de que el hijo de Denethor que era verdaderamente peligroso no escapara a su paciente red.

