

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

## LA TRAMPA DE LAS TIERRAS BRUNAS™

Nivel de dificultad = 7

*Los héroes se preparaban para el viaje a Tharbad en el círculo de Isengard. Saruman, el líder del Concilio Blanco, les había encargado una importante misión: encontrar la forja oculta de Celebrimbor, el maestro herrero élfico que forjó Anillos de Poder en la Segunda Edad. El mago creía que podrían saber el paradero de la forja secreta de Celebrimbor gracias a un enano con el que debían encontrarse en Tharbad.*

*Los héroes estaban ciñéndose los cinturones y echándose las bolsas al hombro cuando Saruman descendió las escaleras de Orthanc para despedirlos.*

*—Este oro debería de ser suficiente para convencer al enano, Nalir, de que os venda su mapa—dijo el mago mientras les daba una pesada bolsa a los héroes—. Protegedlo bien. La ubicación de la forja de Celebrimbor es un premio de un valor incalculable, y no podemos permitir que los sirvientes del Enemigo la encuentren antes que nosotros.*

*Los héroes añadieron el oro a la bolsa de objetos valiosos que habían recuperado de los orcos del Methedras y luego Saruman les pidió que se apresuraran y regresó a su torre. Los héroes montaron en sus corceles y cabalaron hacia el sur desde el anillo de Isengard hasta que llegaron al Camino Viejo del Sur que los llevaría a Tharbad, donde encontrarían a Nalir.*

*El camino se dirigía hacia el oeste y el norte, atravesando el montañoso país de las Tierras Brunas, y cabalaron hasta el ocaso. Mientras el rojo son descendía en el horizonte, los héroes se reunieron junto a una hoguera para calentarse y reducir el cansancio de sus extremidades. Pero cuando el sueño empezaba a cerrarles los ojos, se vieron sobresaltados por el sonido de gritos de guerra a su alrededor. Una hueste de barbudos dunlendinos descendía de las colinas hacia ellos con las armas desenvainadas...*

“La trampa de las Tierras Brunas” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: La trampa de las Tierras Brunas, Guerreros de las Tierras Brunas y Viajeros cansados. Guerreros de las Tierras Brunas y Viajeros cansados pueden encontrarse en la expansión deluxe *La voz de Isengard* de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*.



### Palabra clave - Discreción X

Discreción es una palabra clave de algunas cartas de Jugador. Discreción reduce en el valor indicado el coste para jugar la carta, siempre y cuando la Amenaza del jugador que juega la carta sea 20 o inferior. Discreción sólo se aplica cuando la carta se juega desde la mano, y nunca modifica el coste impreso de la carta.

### Consejo estratégico

En *La trampa de las Tierras Brunas* hay varios efectos que se activan después de que un jugador robe una carta. Si hay varios de estos efectos en juego a la vez, puede ser difícil estar pendientes de todos. Para gestionar varios efectos que compartan la misma condición de activación, puede ser útil tener en mente esta estrategia:

Después de que un jugador robe una carta, comprueba cada carta de Encuentro que haya en juego para ver si tiene un efecto **Obligado** que se active en ese momento. A continuación, resuelve cada efecto antes de proseguir.

Esto puede hacer que el escenario vaya despacio al principio, pero a medida que los jugadores se familiaricen con los distintos efectos **Obligado**, la partida avanzará más rápidamente.



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

*Heridos, exhaustos y rodeados de lanzas dunlendinas, os preparáis para la derrota. Pero en el último momento, el líder de los montañeses salvajes levanta la mano para detener el ataque.*

*—¡Esperad! —ordena mientras sus ojos miran todas vuestras pertenencias diseminadas por el suelo.*

*El enorme dunlendino se agacha para coger un amuleto totémico del suelo. Cuando lo sostiene para examinarlo más de cerca, veis que es uno de los artefactos que recuperasteis en la guarida orca del Methedras.*

*—¿Dónde encontrasteis esto? ¡Decídmelo! —os exige el gran jefe guerrero con una mezcla de ira y asombro en el rostro.*

*Su gesto se vuelve más meditabundo mientras escucha el relato de vuestra tarea en el Methedras y vuestro combate con Mugash el orco. No deja de dar vueltas al amuleto en la mano mientras escucha, como si estuviera sopesando qué hacer. Después, con obvia reticencia, hace un gesto para que los demás montañeses salvajes bajen sus lanzas.*

*—Ahora sois nuestros prisioneros —gruñe el feroz líder.*

*Con un ademán de su barbuda cabeza, da una orden a los demás dunlendinos y los héroes quedan atados y son conducidos a la aldea de los montañeses salvajes.*

*Cuando llegáis, los guerreros que os escoltan son recibidos con salvajes gritos de júbilo por parte de los demás dunlendinos. El jefe guerrero levanta la mano para pedir silencio y se dirige a su gente.*

*—Los cabeza de paja tomaron nuestra tierra —dice con desdén—, ¡pero el Clan del Jabalí reclamará lo que es nuestro!*

*A continuación, levanta el amuleto que tiene en la mano y añade:*

*—¡Igual que yo he reclamado esto!*

*Se hace el silencio entre la multitud y veis las miradas de asombro en sus rostros.*

*—Este amuleto pertenece al Clan del Jabalí —dice el jefe guerrero elevando la voz, y tras volverse hacia vosotros, prosigue—. Igual que vosotros y todo lo que lleváis.*

*A una orden suya, los demás dunlendinos empiezan a manosear vuestras pertenencias, hasta que un grito de descubrimiento llama la atención del jefe guerrero. Uno de sus bravos le da una bolsita*

*—Nos habéis traído un rico botín —afirma mientras sostiene la bolsa de Saruman en las manos.*

*Para consternación vuestra, le da la vuelta y hace llover monedas de oro sobre el suelo.*

*Mientras las mujeres dunlendinas comienzan a encender hogueras para preparar un banquete de la victoria, el líder de los montañeses salvajes se os acerca y habla en voz baja:*

*—Hoy, mi gente celebra nuestra victoria.*

*Aún tiene el misterioso amuleto en las manos, como si fuera algo muy preciado para él.*

*—Mañana nos encargaremos de vosotros.*

*La historia continúa en “Las tres pruebas”, la segunda Aventura del ciclo “El creador del Anillo”.*



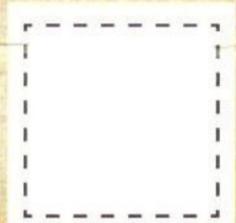
© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, The Lord of the Rings y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth 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 ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.

**EDGE**



**FANTASY  
FLIGHT  
GAMES**

**EDGEENT.COM**



# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

## LAS TRES PRUEBAS™

### Nivel de dificultad = 5

Los héroes fueron atados de pies y manos y metidos en una vivienda de madera de los dunlendinos. En el exterior oían cómo los guerreros del Clan del Jabalí celebraban su victoria, cuando de pronto entró un enorme dunlendino. Era el líder de la partida de guerra que los había asaltado, y el mismo montañés salvaje que había ordenado hacerlos prisioneros. Se acercó a los héroes y se quedó de pie junto a ellos.

El jefe guerrero se quedó mirando fijamente a los héroes mientras sostenía el amuleto totémico que había cogido de entre sus pertenencias.

—Soy Turch, jefe del Clan del Jabalí. Cada diez años, se entrega un amuleto como éste a un joven de gran potencial —comenzó a decir—. El regalo marca la cumbre de su hembra y señala su valía para emprender las tres pruebas.

Sus ojos se perdieron en la distancia, y durante un instante la tristeza inundó su adusto rostro. Después, volvió a endurecer sus rasgos con una profunda inspiración y continuó hablando:

—Este amuleto le fue entregado a mi hijo.

En ese momento entró un anciano dunlendino con pieles de jabalí rituales y los huesos de su animal totémico.

—¿Vas a revelar nuestros secretos a estos extranjeros? —preguntó con voz aguda, señalando a los héroes con un movimiento de su brazo—. ¡No son del jabalí!

El jefe fulminó al druida con la mirada.

—¡Yo soy el jefe de esta tribu! Hablaré de lo que quiera.

El anciano se quedó en silencio e inclinó la cabeza. Cuando el jefe volvió su atención a los héroes, sostuvo el amuleto en su ajada mano y reanudó su historia.

—Quien tenga éxito en estas pruebas recuperará la Corona Astada y unirá a nuestro pueblo. Mi hijo viajó al bosque que hay junto a las montañas para afrontar estas pruebas hace varios años. Nunca regresó.

Los ojos del jefe tenían un aspecto torturado cuando se encontraron con la mirada de los héroes.

—Ningún otro joven había mostrado tal potencial, y ninguno de sus compañeros se atrevió a tomar su lugar. Para mi vergüenza, el Clan del Jabalí no tiene campeones para enfrentarse a las pruebas cuando la luna se llene esta noche.

Una vez más, el anciano interrumpió el relato, sacudiendo su puño hacia el jefe.

—¡Estos extranjeros llevan los adornos de nuestros enemigos! ¡No debemos confiar en ellos!

El jefe levantó la mano para silenciar al sabio y mantuvo su mirada sobre los héroes.

—Ahora veo que mi hijo murió a manos de los orcos que os encontrasteis —dijo—. Es bueno que Saruman os enviara a acabar con ellos.

A continuación, rascándose la barba con aire pensativo, empezó a hablar consigo mismo:

—La amistad de Isengard más la Corona Astada obligarían a los demás clanes a reconocer el liderazgo del Clan del Jabalí.

Pareció sopesar esa idea un momento. A continuación, volviendo su atención a los héroes, les habló:

—Vengasteis a mi hijo matando a los orcos que lo asesinaron, y luchasteis bien cuando os emboscamos. Creo que el espíritu de mi hijo está con vosotros.

El jefe bajó la vista hacia el amuleto una última vez antes de ofrecérselo a los héroes.

—Si os quedáis aquí, mi gente pedirá vuestra muerte. En lugar de eso, mi deseo es que emprendáis las pruebas en el lugar de mi hijo y recuperéis la Corona Astada. Si lo hacéis, se os perdonará y seréis libres de continuar con el encargo del mago.

Antes de que los héroes pudieran responder, el viejo druida golpeó el suelo con el bastón y lo agitó con violencia.

—¡No puedes hacer esto! ¡No son del jabalí! ¡No pueden emprender las pruebas!

—Consulta los huesos —ordenó el jefe mientras se ponía en pie, alzándose sobre el anciano—. Que el espíritu del jabalí lo decida.

El viejo druida metió la mano entre sus pieles de jabalí y sacó de mala gana un saquillo. Lo abrió y dejó caer los huesecillos sobre el suelo. A continuación dobló las rodillas y acercó la cara para inspeccionarlos.

Tras un tenso minuto de silencio, el anciano gruñó y, levantándose lentamente, habló:

—Los extranjeros pueden emprender las pruebas.

—Los huesos han hablado —dijo el jefe—. Está decidido: emprenderéis las pruebas para recuperar la Corona Astada para el Clan del Jabalí. El éxito dará nuestra amistad a vuestro señor y a vosotros. El fracaso os dará la muerte.

“Las tres pruebas” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Las tres pruebas y Bosque antiguo. Bosque antiguo puede encontrarse en la expansión deluxe **La voz de Isengard** de **El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas**.



## Palabra clave - Discreción X

Discreción es una palabra clave de algunas cartas de Jugador. Discreción reduce en el valor indicado el coste para jugar la carta, siempre y cuando la Amenaza del jugador que juega la carta sea 20 o inferior. Discreción sólo se aplica cuando la carta se juega desde la mano, y nunca modifica el coste impreso de la carta.

## La "prueba actual"

Las tres misiones de la etapa 2 de este escenario (La prueba de fuerza, La prueba de perseverancia y La prueba de intuición) representan tres pruebas distintas que los héroes deben completar para llegar a la etapa 3. La misión de la etapa 2 actual se nombra como la "prueba actual". Cada prueba tiene un Objetivo **Llave** distinto que debe ser reclamado y que se elige al azar durante el efecto "Al ser revelada" de cada etapa 2A. El Objetivo **Llave** que se elige durante cada etapa se nombra como "el Objetivo **Llave** de la prueba actual".

Cada etapa 2B dice "Cuando los jugadores controlen el Objetivo **Llave** de la prueba actual..." El "Objetivo **Llave** de la prueba actual" es el que se eligió durante el efecto "Al ser revelada" de la etapa 2A de esa misión.

*Por ejemplo:* David está jugando a Las tres pruebas y acaba de revelar la etapa 2A "La prueba de fuerza". Ésta dice: "Al ser revelada: Elige al azar 1 de los Enemigos **Guardián** restantes puestos aparte y 1 de los Lugares **Túmulo** restantes puestos aparte, revélalos y añádelos al área de preparación. Encuentra el Objetivo **Llave** puesto aparte que comparta un rasgo con el Enemigo **Guardián** recién revelado y vincúlalo a ese Enemigo." David elige al azar el Guardián del Lobo y el Túmulo de Piedra, los revela y los añade al área de preparación. Luego encuentra el Objetivo **Llave** puesto aparte que comparte un rasgo con el Guardián del Lobo, la Llave del Lobo, y la vincula al Guardián del Lobo. La Llave del Lobo es el Objetivo **Llave** de la prueba actual. Cuando David reclame la Llave del Lobo, avanzará a la siguiente prueba, o a la etapa 3 si ya ha completado las tres pruebas.

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

*Tras regresar a la aldea del Jabali, presentáis la Corona Astada a su jefe, quien la acepta con una amplia sonrisa.*

*—Lo habéis hecho bien—dice mientras sostiene en alto su premio ante los salvajes gritos de júbilo de su clan.*

*Tras ordenar una celebración, el jefe Turch os explica la importancia de la Corona Astada.*

*—Esta corona perteneció a nuestro rey cuando gobernaba las ricas tierras del río Isen. Cuando los cabezas de paja nos expulsaron a estas colinas, nuestro rey murió. Sin haber recuperado aún nuestras tierras, sus tres hijos ya peleaban por ver quién era más apropiado para liderar, y la disputa nos dividió en tres clanes: el del Jabali, el del Lobo y el del Cuervo.*

*—Su lucha estuvo a punto de sumirnos en una guerra entre nosotros, pero un sabio chamán tomó la Corona Astada, la escondió en los bosques donde la encontrasteis y puso una maldición sobre ella. Les dijo a los tres hermanos que quien fuera lo suficientemente valiente como para recuperar la corona sería quien liderara a nuestro pueblo, pero ninguno tuvo éxito. Los espíritus que la protegían eran demasiado fuertes.*

*Después, con una sonrisa sorprendentemente amistosa y una palmada en la espalda, el jefe continúa:*

*—Pero donde otros fracasaron, vosotros habéis tenido éxito. Y ahora los demás clanes tendrán que aceptar el reinado del Jabali.*

*En el banquete de celebración, el jefe Turch os convierte en miembros honoríficos del Clan del Jabali y os devuelve vuestras pertenencias. Por último, os restituye el oro de Saruman. Cuando os da la bolsa, os coge la mano y dice:*

*—Os estamos agradecidos a vosotros y a vuestro señor por vuestra ayuda. Nos aseguraremos de que lleguéis a Tharbad sanos y salvos para seguir con la misión del mago.*

La historia continúa en "Problemas en Tharbad", la tercera Aventura del ciclo "El creador del Anillo".



# IDRAEN

**E**l cielo otoñal empezaba a oscurecerse cuando los agudos ojos de la montaraz detectaron una señal del paso de la chica desaparecida. Era un trozo de fibra de madera rígida que sacó del embarrado suelo cerca del límite septentrional del Bosque de Chet. Para la mayoría de la gente, esto parecería no tener importancia, pero la montaraz sabía que no era así. Reconoció el entramado de la cesta de Ashleigh. La chica desaparecida era vivaracha, jovial y sencilla; su pasatiempo favorito era recoger bayas en la linde del bosque. El rastro aún era fresco.

Con la habilidad de décadas de experiencia, la montaraz siguió muchas pisadas que se dirigían al norte. Mucho más al norte de lo que la chica desaparecida se habría atrevido a viajar. Los muchos rastros sólo le confirmaron lo que ya había supuesto. Ashleigh viajaba con compañía, fuera por propia voluntad o como prisionera. La madre de Ashleigh había temido algo así cuando se acercó a la montaraz en el camino que salía de Archet unas horas antes. Las sencillas gentes de Archet sabían poco de sus motivos y aún menos de sus orígenes, y sólo la llamaban "Halcón" por sus sentidos sobrenaturalmente agudos y su rostro adusto. Se rumoreaba que Halcón no tenía hogar y no le gustaba la compañía. Aunque no era estrictamente falso, los rumores solían exagerar.

Halcón se dirigió velozmente en dirección norte durante varias horas más. El rastro de su presa se interrumpía a veces debido al terreno seco y difícil, y a menudo tenía que guiarse sólo por su intuición. Conocía esta tierra mejor que nadie de quienes la llamaban hogar. Las nubes del cielo empezaron a arremolinarse cuando por fin llegó a las Colinas de los Vientos, y la montaraz comenzó a moverse despacio y en silencio, suponiendo que estarían preparando un campamento para pasar la noche que se acercaba. Como solía ser habitual, su corazonada era correcta.

Los captores de Ashleigh eran hombres, probablemente bandidos que vivían de aterrorizar a las gentes de las Tierras de Bree. La madre de Ashleigh probablemente sabía de estos bandidos antes de pedir ayuda a la montaraz. La gente de Archet solía evitar a los suyos por miedo y desconfianza. No eran conscientes del largo linaje de los Dúnedain y su incansable vigilancia en defensa de la región. Debía de haber estado desesperada para haber pedido ayuda a una montaraz.

Halcón los observó en silencio durante un tiempo mientras esperaba el momento justo para atacar. Ashleigh estaba atada y amordazada, como si hubiera estado gritando.

Los hombres llevaban ropas y atuendos de cuero sencillos y rasgados. Iban armados con dagas, lanzas y espadas, probablemente robadas a los guardias o herreros de la ciudad.

—Esperaremos unos días —dijo uno de ellos mientras se preparaban para montar el campamento—. Luego pediremos un buen rescate por ella.

Una fría furia comenzó a invadir a la montaraz, y sintió que no podía seguir mirando más tiempo. Un trueno retumbó en las alturas, y rápidamente empezó a llover.

El estruendo de la lluvia ahogó el sonido de su avance. Mató a los dos hombres de la retaguardia antes de que supieran que estaba allí. Sus gritos de dolor avisaron al resto de los bandidos de que había problemas, pero Halcón los había pillado por sorpresa, y tenía años de experiencia manejando su arma. Para cuando los demás desenvainaron y se volvieron para enfrentarse a ella, la batalla casi había tocado a su fin.

—¡Matadla! —gritó uno, y todos se abalanzaron sobre ella, tratando de rodearla y superarla.

Como Halcón había planeado, los bandidos no estaban preparados para combatir en plena lluvia y con el resbaladizo barro. Sin embargo, la montaraz estaba muy acostumbrada a luchar con mal tiempo. Paró todos sus golpes con fría precisión y se los devolvió a su vez, y el aire de la noche se llenó del sonido del silbante acero y los restallidos del trueno.

Todos menos uno cayeron ante ella, y este último soltó el arma y huyó para salvar la vida. Tras ver en qué dirección huía el hombre, la montaraz desató a Ashleigh, se quitó la capa y envolvió con ella a la chica para protegerla de la fría lluvia.

—¿H...halcón? —preguntó Ashleigh con voz temblorosa, asustada tanto por su experiencia como por la montaraz que la había salvado, pues le habían dicho muchas veces que se alejara de la gente errante.

—Mi nombre real es Idraen —respondió la montaraz, dando su verdadero nombre por primera vez—. Y no estoy aquí para hacerte daño.

Limpio un poco de barro de la mejilla de Ashleigh y sonrió con calidez.

—Vamos, tu madre está preocupada.

Tras un largo instante, la chica le devolvió la sonrisa.

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, 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 ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.

**EDGE**



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

EDGEENT.COM

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

## PROBLEMAS EN THARBAD™

### Nivel de dificultad = 4

Al ver Tharbad, los héroes dudaron. La ciudad fluvial era poco más que un lugar de reunión de mercenarios y bandoleros, llena de edificios ruinosos y calzadas desmoronándose. En cuanto entraron en la antigua ciudad, preguntaron a varios lugareños para descubrir dónde podrían encontrar a Nalir.

Al tiempo, indicaron a los héroes la dirección de una destartalada y desvencijada taberna, La Jarra Vacía. Una vez dentro, los héroes encontraron al enano que buscaban sentado solo con una jarra de cerveza. Su apariencia no inspiraba confianza a los héroes, pero cuando le hablaron del mapa hubo un destello en sus ojos que revelaba una mente astuta en marcha.

—Sí, tengo el mapa que buscáis —dijo limpiándose la cerveza de la boca antes de proseguir lentamente—. Sin embargo... se lo vendí a un hombre hoy mismo, alguien llamado Bellach. Era un tipo de apariencia sórdida. Sin duda no el tipo de hombre que acepta un “no” por respuesta. Pero me ofreció un buen precio, incluso si fue grosero al hacerlo. Debo encontrarme con él aquí a la caída del sol para realizar el intercambio... ¿A menos que podáis ofrecerme un precio mejor?

Nalir subrayó su pregunta con una taimada sonrisa.

Los héroes estaban ansiosos por comprar el mapa, y Nalir lo usó para su provecho. Hizo falta todo el oro de la bolsa de Saruman para convencer al enano de que les vendiera el mapa a ellos, pero al final llegaron a un acuerdo.

—¡Hecho! —exclamó Nalir dando una palmada— ¡Un buen negocio! Y ahora terminemos rápido antes de que Bellach regrese. Me gustaría estar lejos de aquí antes de que averigüe que os he vendido el mapa. Imagino que no se tomará la noticia demasiado bien.

Diciendo eso, Nalir se levantó de su asiento y apartó la silla para llegar al tablón del suelo donde había estado sentado. Lo levantó y sacó un pergamino enrollado de debajo.

—Aquí está el mapa que dibujé. Muestra el camino a la cámara secreta de Ost-in-Edhil —dijo con orgullo manifiesto—. Tuve suerte de encontrarla. Los elfos son muy astutos a la hora de esconder cosas que no quieren que se encuentren. Otro enano habría pasado por encima sin saber que estaba allí. ¡Me atrevo a decir que nunca la encontraríais por vuestra cuenta! Pero ahora que tenéis el mapa de Nalir, no tenéis que preocuparos...

Estaba a punto de darles el mapa a los héroes cuando se oyó un grito desde la puerta. Allí había un hombre alto con una capa negra. Tenía una cruel cicatriz en el rostro, y la mano derecha sobre el pomo de la espada. Tras él había varios hombres más, también de aspecto siniestro.

—¡Bellach! —exclamó el enano.

—¿Es ése el mapa que me vendiste? —preguntó el hombre de la puerta señalando el pergamino que Nalir iba a darles a los héroes.

Los ojos de Bellach tenían una expresión asesina.

—Has cometido un estúpido error —rugió antes de llevarse los dedos a los labios y emitir un estridente silbido.

Para consternación de los héroes, el silbido fue respondido por el inconfundible sonido de gritos orcos en el exterior de la taberna.

—¡Matadlos! —vociferó Bellach a sus seguidores mientras desenvainaba su espada—. ¡En nombre de Mordor! ¡Traedme el mapa!

Nalir se apresuró a escapar por la puerta trasera mientras los hombres de Bellach irrumpían en el interior. Una vorágine de gritos y acero entrechocado llenó la pequeña taberna. Cuando Nalir llegó a la puerta, un enorme orco la abrió de golpe desde el exterior. El orco agarró el mapa que tenía Nalir en la mano, pero el enano lo tenía bien sujeto. Tras un breve forcejeo, hubo un fuerte sonido de desgarramiento y el mapa se partió en dos.

—¡Idiota! —gritó Bellach al orco que tenía la mitad del mapa en la mano.

En ese instante de distracción, los héroes vieron su oportunidad. Agarraron a Nalir, empujaron al asombrado orco y huyeron a la carrera por el callejón de detrás de la taberna, con el sonido de sus perseguidores cerca...

“Problemas en Tharbad” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Problemas en Tharbad y Orcos de las Montañas Nubladas. Orcos de las Montañas Nubladas puede encontrarse en la expansión deluxe **La voz de Isengard** de **El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas**.



### Nivel de eliminación por Amenaza

La etapa 1B de este escenario dice: “Tiempo 4, **Obligado**: Después de que se retire el último contador de Tiempo de esta misión, reduce el nivel de eliminación por Amenaza de cada jugador en 10 durante el resto de la partida. Luego coloca 4 contadores de Tiempo sobre esta etapa.” El “nivel de eliminación por Amenaza” es la cantidad de Amenaza por la que queda eliminado un jugador. Este número suele ser 50. Sin embargo, en este escenario el nivel de eliminación por Amenaza de un jugador puede ser inferior a 50. Si en algún momento la Amenaza de un jugador es igual o superior a su nivel de eliminación por Amenaza actual, es eliminado de la partida (ver la página 22 de las reglas de **El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas** para más información sobre la eliminación de jugadores).

### Ataques contra Nalir

Nalir es un Objetivo-Aliado en *Problemas en Tharbad*. Un ataque realizado contra Nalir funciona del mismo modo que un ataque realizado contra el jugador que controle a Nalir, con una excepción: el daño sin defensores de un ataque realizado contra Nalir debe ser asignado a Nalir.

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

*Aún oís el ruido de las voces mezclado con gritos orcos procedentes de Tharbad cuando llegáis a la orilla oriental del Aguada Gris. Puede que hayáis escapado a su persecución de momento, pero está claro que Bellach y sus secuaces no han abandonado la búsqueda.*

*–Bien, bien –dice Nalir con una risita mientras se sacude el polvo–. ¡Ha estado cerca!*

*Pero se le atraganta la risa cuando ve vuestra expresión perpleja. Su expresión se vuelve de indignación y eleva la voz.*

*–¿Cómo iba a saber que era de Mordor? ¡Me parecía de Gondor! ¡No es culpa mía que rompiese el mapa!*

*En ese momento, un orco grita cerca de donde cruzasteis el río.*

*–Han encontrado nuestro rastro –susurra Nalir con nerviosismo–. No les llevará mucho averiguar por dónde nos hemos ido. Con el mapa*

*destruido, soy el único que puede encontrar la cámara oculta, y Bellach lo sabe. No dejará de buscarme tan fácilmente.*

*Sin duda, Bellach apostará guardias en el camino. Si vais por ahí, os descubrirán con total seguridad, pero debéis llegar a Acebeda. Tras considerar vuestras opciones, parece que el único camino disponible es entrar en la vasta tierra de marismas de Nîn-in-Eilph que tenéis cerca. Si lográis atravesar el lado oriental, deberíais de salir cerca de las ruinas de Ost-in-Edhil y del destino de vuestra misión.*

*Nalir frunce el ceño cuando le explicáis vuestro plan.*

*–¿Esas marismas? –exclama el enano– No hay ningún camino que atraviese esas ciénagas. Llevan eras sin cruzarse. Nadie va allí. Os agradezco que me ayuderais, pero no hay oro suficiente para convencerme de vadear millas y millas de agua apesetosa.*

*Justo entonces se oye un fuerte chapoteo seguido de maldiciones orcas. Los orcos están cruzando el río y acercándose.*

*–Por otro lado –comienza a decir Nalir con nerviosismo mientras mira en dirección al ruido–. Es más probable que los orcos me maten a que lo haga el agua. Y además, os lo debo por salvarme. Así que quizás sea mejor que os acompañe a Acebeda...*

*Así, guiáis al enano entre los altos juncos de Nîn-in-Eilph.*

La historia continúa en "Nîn-in-Eilph", la cuarta Aventura del ciclo "El creador del Anillo".



© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, 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 ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.

**EDGE**



**FANTASY  
FLIGHT  
GAMES**

**EDGEENT.COM**



# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

## NIN-IN-EILPH™

Nivel de dificultad = 4

Con los orcos de Bellach registrando las tierras que rodean Tharbad en busca de Nalir el enano, los héroes escogieron escapar con él a Nín-in-Eilph, una vasta tierra de pantanos que lleva eras sin ser cruzada. Al tomar este camino, los héroes esperaban despistar a los orcos y llegar a Acebeda en el otro lado. Pero tras deambular un día por la marisma sin caminos, los héroes empezaron a cansarse y las quejas de Nalir se hicieron cada vez más fuertes.

—Os dije que era una mala idea —gruñó el enano mientras avanzaba trabajosamente por la ciénaga hundido hasta el pecho—. No me gusta acercarme al agua más allá de la orilla. Los enanos no nadan, ¿sabéis?

A pesar de las protestas del pícaro enano, los héroes continuaron adelante. La misión que habían emprendido a instancias de Saruman para encontrar la forja de Celebrimbor era importante, y mucho más urgente ahora que el Enemigo también la buscaba.

Sin embargo, a Nalir le daba igual Saruman y mucho menos la misión. Sólo había aceptado emprender la travesía con los héroes por miedo a los orcos, pero había algo en el pantano que lo asustaba aún más. Mientras se esforzaban por avanzar por la interminable marisma, comenzaron a oír ruidos similares a un débil chapoteo.

Un fétido hedor asaltó a los héroes, y una sensación de temor les hizo detenerse donde estaban, con el agua del pantano hasta las rodillas. De forma inconsciente, desenvainaron las armas y se volvieron hacia la turbia agua que creaba ondas en su dirección.

Nalir creyó ver una larga forma oscura que serpenteaba por la superficie.

—Ahí hay algo —musitó el enano.

Los héroes entrecerraron los ojos, pero no podían ver nada entre la niebla que había descendido sobre el pantano.

—No podemos quedarnos aquí —dijo Nalir, tratando de mantenerse cerca del centro del grupo—. Debemos encontrar la salida.

Los héroes sabían que tenía razón. Sin importar los peligros que acecharan en Nín-in-Eilph, los héroes tendrían que afrontarlos para llegar al otro lado...

“Nín-in-Eilph” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Nín-in-Eilph y Viajeros cansados. Viajeros cansados puede encontrarse en la expansión deluxe **La voz de Isengard** de **El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas**.

### Palabra clave - Discreción X

Discreción es una palabra clave de algunas cartas de Jugador. Discreción reduce en el valor indicado el coste para jugar la carta, siempre y cuando la Amenaza del jugador que juega la carta sea 20 o inferior. Discreción sólo se aplica cuando la carta se juega desde la mano, y nunca modifica el coste impreso de la carta.

### Avanzar a etapas paralelas

Para simular la experiencia de perderse en un pantano interminable y cambiante, cada etapa 2B tiene el siguiente texto:

“**Obligado:** Después de que se retire el último contador de Tiempo de esta etapa, avanza a una etapa 2A distinta al azar.”

Cuando los jugadores deban hacer esto, el jugador inicial baraja las etapas 2 (excepto la que esté en juego en ese momento) y elige una al azar para que los jugadores avancen a ella, sustituyendo a la etapa 2 que esté en juego. A continuación, la etapa 2 anterior se devuelve al mazo de Misión con las otras cartas de etapa 2 sin usar. Cualquier progreso que hubiera sobre esa etapa se pierde. Cuando los jugadores deban avanzar a una etapa 3A distinta al azar, sigan los mismos pasos.



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

*El combate entre las ciénagas no es una tarea fácil: el traicionero pantano apenas os permite tener un apoyo firme, y las criaturas que os atacan aprovechan ferozmente el entorno. Vuestros gritos de batalla resuenan de forma extraña entre las ciénagas, y hasta el espadachín más avezado ve cómo sus golpes carecen de impulso y gracia debido al cieno que hay bajo vuestros pies. Sin embargo, vuestro coraje y habilidad prevalecen y salís triunfantes por el extremo oriental de la marisma. Los extraños habitantes de Nîn-in-Eilph se retiran de vuelta al pantano y vosotros también os retiráis desordenadamente.*

*Subís a una colina baja antes de deteneros a descansar. Mientras atendéis vuestras heridas, Nalir se quita las botas para sacar el agua.*

*—No me merezco otra cosa por tratar de tomar un atajo por ese maldito pantano —murmura airado antes de haceros un gesto con la cabeza—. Os debo mi gratitud de nuevo. Nunca habría sobrevivido para llegar tan lejos sin vuestra ayuda.*

*Nalir se pone de pie y mira alrededor. Luego apunta hacia el sur y sonríe.*

*—Bueno, sólo tenemos que seguir el río Glanduin el resto del camino hasta las ruinas de Ost-in-Edhil. Una vez allí, podré mostraros la puerta oculta que descubrí.*

*Tras descansar, seguís al enano por la orilla del Glanduin. Durante días, camináis por la tierra de Acebeda, una región agradable pero despoblada.*

*—Hace mucho tiempo, este lugar era conocido como Eregion. Un poderoso reino de los elfos —explica Nalir mientras camina—. La ciudad de Ost-in-Edhil era su capital, hasta que los ejércitos de Mordor la quemaron hasta los cimientos y todos los elfos huyeron o murieron.*

*—Pero eso fue en la edad pasada —suspira Nalir—. Ahora no encontraremos nada más que edificios ruinosos y...*

*Las palabras del enano se interrumpen cuando coronáis una colina y veis las ruinas de Ost-in-Edhil que se extienden ante vosotros. Entre las rocas caídas y los caminos agrietados de la antigua ciudad élfica podéis discernir las siluetas de orcos merodeando y a un hombre alto dando órdenes.*

*Bellach ha llegado antes que vosotros.*

*La historia continúa en “El secreto de Celebrimbor”, la quinta Aventura del ciclo “El creador del Anillo”.*



© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, 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 ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.

**EDGE**



**FANTASY  
FLIGHT  
GAMES**

**EDGEENT.COM**



# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

## EL SECRETO DE CELEBRIMBOR™

### Nivel de dificultad = 6

*Cuando los héroes llegaron al valle, había orcos merodeando por cada piedra y agujero de las ruinas de Ost-in-Edhil. Desde su posición, podían ver a Bellach, el hombre que había ordenado la búsqueda.*

*—Debería haber adivinado que esa sabandija llegaría aquí primero —siseó el enano—. Debe de haber traído aquí a los orcos mientras nosotros estábamos perdidos en aquel pantano.*

*Los héroes contemplaron la escena con consternación. Después de todos sus viajes, parecía que habían llegado demasiado tarde para cumplir su misión. Entonces Nalir vio algo que le hizo gruñir:*

*—¡Tiene la otra mitad de mi mapa! Mirad, lo está usando para dirigir a los orcos.*

*De pronto, el enano se echó a reír.*

*—¡Qué imbécil! Nunca encontrará la cámara oculta con sólo la mitad. ¡Está buscando en el sitio equivocado!*

*Esta revelación de Nalir dio esperanza a los héroes de que aún podían descubrir la forja de Celebrimbor y recuperar sus secretos antes que Bellach y sus orcos. Sin embargo, el enano había llegado tan lejos como su valor le permitía.*

*—Lo que hagáis a partir de aquí es cosa vuestra, pero con todos esos orcos registrando el lugar, yo no me atrevo a bajar ahí. Si nos ven esos orcos, incluso unos guerreros como vosotros podrían no sobrevivir.*

*Los héroes trataron de rebatirlo, pero estaba claro que sería imposible convencer a Nalir para que siguiera guiándolos.*

*—Os diré dónde encontré la cámara oculta —dijo el enano—, pero no voy a acercarme a tantos orcos. Dudo que nadie lograra atravesar ese valle sin ser visto.*

*Nalir describió lo mejor que pudo dónde se encontraba la entrada a la cámara oculta antes de desear a los héroes buena suerte y marcharse. Les dio una última mirada de duda a los héroes antes de desaparecer de su vista.*

*Volviendo al asunto que los ocupaba, los héroes miraron el valle de Ost-in-Edhil para tratar de encontrar la entrada a la forja oculta en el extremo del valle. Tendrían que moverse con gran sigilo si querían evitar a las fuerzas de Bellach y alcanzar el final de su misión.*

“El secreto de Celebrimbor” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: El secreto de Celebrimbor, Orcos de las Montañas Nubladas y Tierras rotas. Orcos de las Montañas Nubladas y Tierras rotas pueden encontrarse en la expansión deluxe **La voz de Isengard** de **El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas**.



### Nueva palabra clave - Escudriñar

Escudriñar es una palabra clave nueva que representa los esfuerzos de Bellach y sus secuaces para descubrir la forja oculta de Celebrimbor y a los héroes que la buscan. La palabra clave Escudriñar no hace nada por sí misma, pero cuando el texto de reglas de una carta de Misión o de Encuentro diga a los jugadores que activen un efecto Escudriñar, tendrán que resolver el efecto que sigue a la palabra clave Escudriñar de esa carta. El efecto que sigue a la palabra clave Escudriñar en una carta se denomina “efecto de Escudriñar”.

**Ejemplo:** Dos jugadores están en la etapa 2B, El sirviente del Enemigo, cuando retiran el último contador de Tiempo al final de la fase de Recuperación. El sirviente del Enemigo tiene el siguiente texto: **“Obligado:** Después de que se retire el último contador de Tiempo de esta etapa, activa cada efecto **Escudriñar** que haya actualmente en juego.” Así que los jugadores examinan todas las cartas de Encuentro en juego y descubren que hay 2 cartas con la palabra clave **Escudriñar** en juego: Bellach y la Torre Derruida.

El texto de Bellach dice: **“Escudriñar:** Cada jugador debe buscar en el mazo y pila de descartes de Encuentros un Enemigo **Orcos** y añadirlo al área de preparación.” El texto de la Torre Derruida dice: **“Escudriñar:** Devuelve este Lugar al área de preparación y coloca 2 fichas de Daño sobre él.” El jugador 1 es el jugador inicial y decide resolver el efecto de Escudriñar de la Torre Derruida y colocar 2 fichas de Daño sobre ella. A continuación, los jugadores 1 y 2 resuelven el efecto de Escudriñar de Bellach. Cada uno busca un Enemigo **Orcos** en el mazo y la pila de descartes de Encuentros, los añaden al área de preparación y barajan el mazo de Encuentros.

## La Búsqueda de los Orcos

La Búsqueda de los Orcos es un Objetivo que representa los esfuerzos de Bellach y sus sirvientes por descubrir la forja oculta de Celebrimbor y a los héroes que la buscan. Mientras los agentes de Mordor escudriñan las ruinas de Ost-in-Edhil, algunos efectos de cartas de Encuentro colocarán daño sobre Lugares para representar su progreso. Esto es importante porque La Búsqueda de los Orcos dice: "Cuando un Lugar tenga daño igual a sus puntos de misión impresos, colócalo boca abajo bajo La Búsqueda de los Orcos." Cuando se coloca un Lugar boca abajo bajo La Búsqueda de los Orcos, eso quiere decir que Bellach y sus secuaces han registrado ese lugar y están un poco más cerca de encontrar la información que buscan y dejan a los héroes con menos sitios donde esconderse.

Además de los Lugares, hay otras cartas que también pueden colocarse bajo La Búsqueda de los Orcos debido a distintos efectos de cartas de Encuentro. Cuando los jugadores deban colocar una carta boca abajo bajo La Búsqueda de los Orcos, primero deben descartar cualquier ficha que pueda haber sobre

esa carta y cualquier carta Vinculada que pudiera tener vinculada esa carta. Las cartas boca abajo que están bajo La Búsqueda de los Orcos no están en juego y sólo interactúan con efectos de cartas que hagan referencia específicamente a cartas bajo La Búsqueda de los Orcos.

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

*Tras muchas leguas y días de viaje acosados por peligrosos enemigos, por fin tenéis el premio por el que habéis trabajado: un molde de anillo parcial de la antigua forja secreta del Gwaith-i-Mirdain, el Pueblo de los Orfebres, los mismos herreros élficos que forjaron los Anillos de Poder durante la Segunda Edad de la Tierra Media. Los sirvientes de Mordor querían hacerse con él, pero gracias a vuestro coraje y habilidad, Bellach por fin ha sido derrotado y sus orcos han huido.*

*Vuestros compañeros quedan en silencio mientras todos miráis esta venerable reliquia de una edad pasada. El interior del molde tiene grabadas inscripciones de fluidas runas élficas, quizá escritas por la mano del mismo Celebrimbor. Si el molde del anillo hubiera sido llevado a Mordor, seguramente habría proporcionado más poder a Sauron. Pero en Isengard existe la esperanza de que Saruman el Blanco sea capaz de usar el molde para combatir el poder del Enemigo.*

*Ansiosos por ver este poderoso artefacto en manos del Sabio, comenzáis vuestro viaje de regreso al Valle del Mago sin más dilación. Dejando las Montañas Nubladas a vuestra izquierda, os dirigís hacia el Camino Viejo del Sur que os llevará de vuelta a Isengard.*

*Tras unos días de viaje, volvéis a las fronteras de las Tierras Brunas. Al ascender por las mesetas de ese país, una visión os hace deteneros: sobre las colinas que hay a lo lejos se alza humo, y pájaros carroñeros vuelan en círculos sobre la zona.*

*La guerra ha llegado a las Tierras Brunas.*

La historia continúa en "La Corona Astada", la sexta Aventura del ciclo "El creador del Anillo".



© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, 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 ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.

**EDGE**



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

EDGEENT.COM

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

## LA CORONA ASTADA™

**Nivel de dificultad = 7**

*Las señales de la guerra pueden verse por todas las colinas de las Tierras Brunas. Allí donde quiera que mirasen los héroes había humo, sangre y fuego. A lo largo de un ancho valle, los cadáveres de guerreros dunlendinos yacían sobre la tierra. Algunas llevaban adornos de la tribu del Jabalí, otros iban vestidos con plumas del Cuervo.*

*Mientras los héroes buscaban supervivientes en el campo de batalla, escucharon el tropel de pies en marcha de una tropa que se acercaba. Mirando en dirección al sonido, atisbaron los estandartes del Clan del Jabalí ondeando sobre un ejército de montañeses salvajes. Caminando con largos pasos al frente de la hueste iba el jefe Turch llevando la Corona Astada. Se detuvo al ver a los héroes.*

*–Bien hallados –dijo el jefe con una sonrisa–. Me alegra veros de nuevo, pero no podéis seguir avanzando: nuestro país está en guerra.*

*Su rostro era duro, pero sus ojos denotaban cansancio.*

*Se quitó la Corona Astada y se enjugó la frente. Luego miró lo que tenía en la mano y frunció el ceño.*

*–La Corona Astada no ha unido a los clanes dunlendinos como esperaba. El líder de Clan del Cuervo ha rechazado mi liderazgo y reclamado la corona para sí, lo que ha provocado esta lucha.*

*El enorme jefe escupió en la tierra para mostrar su desdén.*

*–Los cobardes del Clan del Lobo han reservado su lealtad por ahora, pero si se alían con el Cuervo, me temo que nos veremos superados –explicó antes de volver a mirar a los héroes y proseguir–. Pero si los emisarios de Saruman se alían con nosotros, ¡seguro que el Clan del Jabalí se alzaría con la victoria! Y volveríais a Isengard con la amistad de unas Tierras Brunas unidas. ¿Qué me decís?*

*Los héroes eran reticentes a combatir en la guerra de los dunlendinos. Pero incluso si se negaban, no parecía probable que pudieran escapar de las Tierras Brunas indemnes. Decidieron que era mejor luchar junto al Clan del Jabalí que huir hacia el peligro, especialmente si así podían ganarse la amistad de los montañeses salvajes para Saruman. ¿Acaso la amenaza de Mordor no precisaría de la unión de todos los pueblos libres?*

*Viendo una oportunidad de fortalecer el Oeste, los héroes aceptaron marchar con Turch y su clan.*

*–¡Excelente! –exclamó el jefe del Jabalí–. Venid, el Clan del Cuervo aún está disperso entre las colinas. Debemos encontrar a su jefe antes de que reúna al resto de su clan en torno a él. Si derrotamos al jefe del Cuervo, el resto de su clan se rendirá.*

*El jefe Turch volvió a colocarse la Corona Astada en la cabeza e hizo una señal a sus hombres:*

*–¡En marcha!*

“La Corona Astada” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: La Corona Astada, Guerreros de las Tierras Brunas e Incursores de las Tierras Brunas. Guerreros de las Tierras Brunas e Incursores de las Tierras Brunas pueden encontrarse en la expansión deluxe **La voz de Isengard** de **El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas**.



### El mazo del Cuervo

Al preparar La Corona Astada, los jugadores deben crear el “mazo del Cuervo”. Para ello, retira del mazo de Encuentros todas las cartas de Enemigo de Guerreros de las Tierras Brunas y de Incursores de las Tierras Brunas. Baraja las cartas de Enemigo retiradas para formar un mazo. Éste es el mazo del Cuervo.

Cuando un jugador deba revelar una carta del mazo del Cuervo, resuelve la preparación de esa carta como si se acabase de revelar desde el mazo de Encuentros. Si se revela una carta con Oleada desde el mazo del Cuervo, los jugadores deben revelar la primera carta del mazo de Encuentros por el efecto de Oleada.

Siempre que un Enemigo fuese a abandonar el juego, debe colocarse en la pila de descartes del mazo desde el que se originó: un Enemigo del mazo de Encuentros debería colocarse en la pila de descartes del mazo de Encuentros, mientras que un Enemigo del mazo del Cuervo debería colocarse en la pila de descartes del mazo del Cuervo. Si el mazo del Cuervo queda vacío en cualquier momento, baraja la pila de descartes del mazo del Cuervo para formar de nuevo el mazo del Cuervo.



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

*El jefe Turch comienza un grito de victoria en el que le siguen los guerreros de su clan, y luego se gira hacia vosotros con una amplia sonrisa.*

*—Los tres clanes de las Tierras Brunas están unidos al fin. Ahora que el Clan del Cuervo ha sido derrotado, el Clan del Lobo apoyará mi reinado y los dunlendinos volverán a ser un solo pueblo.*

*El enorme dunlendino se os acerca de modo que sólo vosotros podáis oír lo que dice. En su rostro se refleja una preocupación real.*

*—Me duele pensar que luché contra los sirvientes de Saruman en nuestro primer encuentro. Por favor, decidle a vuestro señor que lamento esos actos y que sólo deseo la amistad con Isengard. El pueblo de las Tierras Brunas está en deuda con él.*

*Prometéis transmitir las palabras de Turch con Saruman cuando volváis a Isengard.*

*—Bien —dice el jefe con visible alivio—. Creo que el servicio que le habéis prestado al Mago Blanco será recordado durante mucho tiempo.*

*Tras despediros del Clan del Jabalí, el resto de vuestro viaje hacia Isengard se produce sin incidentes. Tras llegar a la gran torre de Orthanc, sois recibidos por Saruman. Una sonrisa triunfante surca el rostro del mago cuando se entera de que habéis tenido éxito en vuestra tarea.*

*—¡Bien hecho! —os felicita cuando le contáis vuestro viaje.*

*Los ojos del mago resplandecen cuando acepta el molde de anillo que obtuvisteis en la forja de Celebrimbor.*

*—Examinaré este molde con sumo cuidado —dice—. Estoy seguro de que estudiar con atención este artefacto nos dará nuevas fuerzas con las que combatir al Enemigo.*

*Cuando le relatáis vuestro encuentro con los montañeses salvajes del Clan del Jabalí, Saruman enarca la ceja y se atusa la barba.*

*—Al ganaros la amistad de las Tierras Brunas habéis superado mis expectativas. Es un suceso de gran importancia.*

*El mago se pone a mirar por una de las altas ventanas de Orthanc sumido en sus pensamientos.*

*—Una alianza entre Isengard y los dunlendinos podría poner fin a su largo conflicto con Rohan y traer el orden a esta región. Tendré que enviar un emisario a su jefe dentro de poco: uno que hable tanto por Isengard como por Rohan. Quizá el rey Théoden quiera mandar a Grima, quien forma parte importante de nuestros dos concilios.*

*Saruman se vuelve hacia vosotros y la satisfacción que siente por vuestros logros es evidente.*

*—Habéis hecho grandes cosas, amigos míos, y tenéis mi gratitud —declara.*

*Tras unas semanas de descanso, es hora de reanudar vuestro viaje hacia el norte. Saruman os acompaña desde su torre hasta la puerta donde los guardias os traen vuestros caballos. Al montar sobre ellos, el mago os da una última instrucción:*

*—Transmitid mis saludos al Señor Elrond en Rivendel, pero os ruego que no le habléis del molde del anillo. Los ojos y oídos de Mordor están en todas partes, y ni siquiera los sabios están seguros. Es mejor que su paradero siga siendo un secreto.*

*Veis la sensatez de la petición de Saruman y juráis no contarle a nadie vuestro descubrimiento.*

*—Excelente —dice alzando la voz—. Os deseo buena fortuna en vuestros viajes. Si veis a Mithrandir, dadle también mis saludos. ¡Adiós!*

*Salís cabalgando de Isengard y las puertas se cierran tras vosotros. Habéis terminado un viaje sólo para comenzar otro. Al partir hacia Rivendel, pensáis en todos vuestros logros y celebráis durante un instante las hazañas realizadas al servicio de Saruman.*



## EPÍLOGO

**U**n día del final del verano, Saruman regresó a la alta celda.

El mago no había acudido por la noche, como siempre había hecho anteriormente, sino al mediodía, y la luz del sol entraba cálida e intensa por las ventanas de la celda. La puerta se abrió quedamente y el mago entró en la celda sin apenas hacer ruido.

Saruman movió su vara y Mugash quedó atado mágicamente a la pared como en las anteriores visitas del mago. Saruman caminó con indiferencia hacia una de las grandes ventanas y admiró la vista de las Montañas Blancas.

—Aprender es un camino que debe llevar hacia delante de forma inexorable —dijo el mago con voz suave.

Mugash no podía recordar que Saruman le hubiera hablado nunca antes, y el sonido de la voz del mago perforó y castigó sus oídos igual que el sol le irritaba los ojos. El uruk gruñó con malicia, deseando hacer pedazos al humano vestido de blanco con sus garras.

—Pero aprender es un camino sinuoso. Lleno de giros y recodos, de sendas equivocadas y pasos desandados —continuó diciendo el mago—. En él se encuentran espinas, fosos y dificultades.

Saruman palmeó el alféizar de la ventana y se volvió hacia el orco.

—Tales son los obstáculos de aprender que muchos eligen no recorrer su camino en absoluto, satisfechos tan sólo con sentarse en la suave hierba de su borde. Algunos empiezan el camino con vigor, pero pronto pierden el ánimo. Otros se pierden enseguida y van a la deriva.

—Y luego están aquellos como el sabio Gandalf el Gris que creen que algunos caminos nunca deben recorrerse, temiendo lo que podrían encontrar al final.

Mugash hizo una mueca de desdén sin comprender la cháchara del mago. ¿Por qué había venido el anciano?

El ánimo de Saruman cambió en ese momento.

—Pero uno puede encontrar luces que iluminen el camino del aprendizaje, como ésta.

Levantó la mano hacia la luz del sol y admiró un anillo que adornaba su dedo. El mago sonrió.

—Hace mucho tiempo, hubo muchas luces como ésta en el mundo. Algunas simplemente iluminaban el camino. Otras percibían la mejor ruta a seguir y brillaban como un faro.

Una lejana nube tapó el sol momentáneamente y la sala se oscureció.

—Pocas de estas luces, las más deseables de todas, revelaban los caminos secretos. Las sendas ocultas que conectan un camino con otro.

El mago hizo girar el destellante anillo a la luz del sol, y su voz se llenó de deseo. Miró a Mugash.

—Te he elegido a ti, Mugash, como los cimientos de mi nuevo poder.

Saruman dejó caer el brazo y se aproximó al orco.

—Hubo quienes en la antigüedad sabían cómo doblegar la vida a su voluntad.

El mago recorrió el hombro de Mugash con un largo dedo huesudo. El orco ladró con ira y trató inútilmente de apartar la mano de Saruman. Éste sonrió.

—¿Qué son los orcos, sino elfos reforjados?

El aliento del mago olía a humo y canela negra.

—Pero esos caminos se olvidaron y llevan mucho tiempo sumidos en la oscuridad —dijo mientras tocaba una de las cicatrices de la cabeza de Mugash y se encogía de hombros—. Pensé que podría llevar a buen tiempo este trabajo, pero mi conocimiento era demasiado superficial. Demasiado limitado.

Después, el mago sonrió triunfante y se irguió mientras acariciaba su anillo cariñosamente.

—Pero he creado una luz para guiarme, y con ella viajaré por los caminos olvidados.

Saruman levantó la mano del anillo una vez más y el aire comenzó a palpar. Un miedo primario invadió a Mugash. Comenzó a rugir, y cuando el dolor llegó, rugió aún más fuerte.

Lo último que Mugash recordó haber visto fue la mano extendida de Saruman a la luz del sol.

Una mano blanca.

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, 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 ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.

**EDGE**



**FANTASY  
FLIGHT  
GAMES**

**EDGEENT.COM**

## Notas de diseño

*“Seguí a caballo hasta la torre y tomé la escalera que llevaba a Saruman y allí él salió a mi encuentro y me condujo a una cámara alta. Llevaba puesto un anillo en el dedo.”*

—Gandalf, “La Comunidad del Anillo”

El ciclo de “El creador del Anillo” sugiere cómo Saruman fue capaz de aumentar las capacidades marciales de Isengard antes de los acontecimientos de *El Señor de los Anillos*.

Aunque Saruman probablemente habría reunido muchos conocimientos sobre creación de anillos a lo largo de sus muchos años de estudio, nuestra historia proporciona una explicación sobre cómo adquirió una importante pieza de ese rompecabezas: un antiguo molde de la forja perdida de Celebrimbor. Con un anillo de poder recién forjado, sugerimos que Saruman fue capaz de remodelar la propia vida y crear su ejército de uruk-hai a partir de la esencia de Mugash, el gran orco de las montañas. Nuestra historia también quiere explicar cómo fue capaz Saruman de establecer una relación de amistad con los dundlendinos que más tarde estarían a sus órdenes durante la Guerra del Anillo.

En *El Señor de los Anillos*, Tolkien sólo proporciona unos pocos detalles sobre la cultura y orígenes de los montañeses salvajes de las Tierras Brunas. A efectos de nuestra historia, nos tomamos la libertad de suponer que eran un pueblo organizado en clanes que sufría de luchas internas. Basándonos en las inspiraciones nórdicas y sajonas de Tolkien, suponemos que su visión de los dundlendinos podría basarse en los primeros pueblos de las Islas Británicas, como los bretones, los galeses y los pictos. Las primeras tribus de Gran Bretaña fueron expulsadas de sus tierras de pastoreo por los sajones, igual que los dundlendinos fueron desplazados de las llanuras de Rohan por los Señores de los Caballos de Eorl. Para este fin, usamos los conceptos de clanes, jefes y simbolismo druídico como la “Corona Astada” para darle entidad cultural a los dundlendinos.

Esperamos que nuestra interpretación de los sucesos que rodean el secreto ascenso al poder de Saruman les resulte interesante y razonable a los aficionados a *El Señor de los Anillos*. Por supuesto, no deja de ser nuestra interpretación, y no afirmamos conocer las ideas de Tolkien en estos asuntos. Para fines de nuestra historia y de la aventura, suponemos que Saruman buscó ayuda para erigir algunos de los cimientos de sus poderes, por encima y más allá de lo que descubrió (y confió en que era verdad) por el Palantir. Como se describe en *El Señor de los Anillos*, suponemos que Saruman pudo conseguir ayuda manipulando a vecinos y viajeros, en parte usando el persuasivo poder de su voz.

La deliciosa ironía de nuestra historia es que son los héroes de los jugadores quienes adoptan el papel de los incautos peones que facilitan el largo viaje de Saruman hacia el poder.

La historia contada en “La voz de Isengard” y en el ciclo de “El creador del Anillo” contiene algunos eventos poco creíbles que esperamos que nos perdonen los aficionados más acérrimos de *El Señor de los Anillos*. Por ejemplo, no es muy probable que la forja de Celebrimbor hubiera sobrevivido a la caída de Acebeda durante la Segunda Edad. El propio Sauron habría recordado su ubicación sin lugar a dudas, pues fue allí disfrazado como Annatar, donde estudió la forja de los anillos. Sin embargo, a efectos de nuestro relato, sugerimos que dentro de las capacidades de Celebrimbor estaba la de ocultar la ubicación de la forja en la mente de Sauron, pues los poderes de los anillos élficos aún eran fuertes en la Tierra Media durante la caída de Ost-in-Edhil.

En resumidas cuentas, esperamos haber contado una historia apasionante y que podría encajar en el marco histórico de Tolkien para la Tierra Media. Esperamos que los jugadores hayan disfrutado de nuestro intento por mantenernos dentro de la visión de Tolkien, y esperamos que, sobre todo, los jugadores se hayan divertido superando las dificultades presentes en el ciclo de “El creador del Anillo”.

