

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

EL REINO PERDIDO™

“¿Paz y libertad, dijiste? El Norte no las hubiera conocido mucho sin nosotros. El temor hubiese dominado pronto toda la región. Pero cuando unas criaturas sombrías vienen de las lomas deshabitadas, o se arrastran en bosques que no conocen el sol, huyen de nosotros. ¿Qué caminos se atreverían a transitar, qué seguridad habría en las tierras tranquilas, o de noche en las casas de los simples mortales si los Dúnedain se quedasen dormidos, o hubiesen bajado todos a la tumba?”

—Aragorn, La Comunidad del Anillo

Bienvenido a *El reino perdido*, una expansión para *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*. Esta expansión explora Arnor, el reino perdido de los Dúnedain, y los incansables esfuerzos de los montaraces por proteger a la gente que sigue viviendo en ese país. Estos tres escenarios originales permiten a los jugadores ayudar a los Dúnedain en su vigilancia secreta.



Contenido

La expansión *El reino perdido* para *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas* incluye los siguientes componentes:

- Estas reglas
- 165 cartas:
 - 2 cartas de Héroe
 - 39 cartas de Jugador
 - 119 cartas de Encuentro
 - 5 cartas de Misión

Recursos web

Hay un tutorial online para el juego disponible en edgeent.com. Puedes registrar tus partidas y puntuaciones de estos y otros escenarios online mediante el Registro de Aventuras de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas* en edgeent.com.

Símbolo de la expansión

Las cartas de la expansión *El reino perdido* pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes de su número de colección:



Reglas y términos nuevos

Inmune a efectos de cartas de Jugador

Las cartas con el texto “Inmune a efectos de cartas de Jugador” ignoran los efectos de todas las cartas de Jugador. Además, las cartas que son inmunes a los efectos de cartas de Jugador no pueden ser elegidas como objetivo de efectos de cartas de Jugador.

Tiempo X

La palabra clave “Tiempo X” representa la urgencia de la misión de los héroes. Cuando una carta con la palabra clave “Tiempo X” es revelada, los jugadores ponen X fichas de Recurso sobre esa carta. Estas fichas son “contadores de Tiempo”. Al final de cada fase de Recuperación, retira 1 contador de Tiempo de cada carta con la palabra clave Tiempo X si es posible. Cuando se retire el último contador de Tiempo, se resolverá un efecto activado de la carta.

Encuentro

“Encuentro” es una nueva palabra clave que aparece en cartas de Jugador que tienen el dorso de una carta de Encuentro y que sigue estas reglas:

- Las cartas de Jugador con la palabra clave “Encuentro” no pueden ser incluidas en el mazo de ningún jugador porque tienen el dorso de una carta de Encuentro. En lugar de eso, al preparar un escenario, cada jugador puede poner aparte, fuera del juego, un máximo de 3 cartas con la palabra clave “Encuentro”. Estas cartas no cuentan para el mínimo de 50 cartas del mazo del jugador.
- Las cartas de Jugador con la palabra clave “Encuentro” tienen un guion (-) en lugar de un coste porque nunca se juegan desde la mano del jugador. En lugar de eso, las cartas de Jugador con la palabra clave “Encuentro” deben añadirse al mazo de Encuentros y luego barajarlo. Para añadir al mazo de Encuentros una de las cartas de Jugador puestas aparte, el efecto de una carta debe indicarle a un jugador que lo haga.
- El efecto “Al ser revelada” de las cartas de Jugador con la palabra clave “Encuentro” no puede ser cancelado.
- Si una carta de Jugador con la palabra clave “Encuentro” es adjudicada a un Enemigo como carta de Sombra, se trata como si fuera una carta de Encuentro: colócala en la pila de descartes de Encuentros después de resolver el ataque de ese Enemigo.
- Si una carta de Jugador con la palabra clave “Encuentro” abandona el juego, es retirada de la partida. No la coloques en la pila de descartes de un jugador ni en la pila de descartes de Encuentros.

Misiones secundarias

Las misiones secundarias son un nuevo tipo de carta de Misión de la expansión deluxe *El reino perdido*. Representan aventuras secundarias que pueden emprender los Héroes mientras persiguen los objetivos principales del mazo de Misión. Hay dos tipos de misiones secundarias: las que tienen dorso de carta de Encuentro y las que tienen dorso de carta de Jugador. Las misiones secundarias nunca se consideran parte del mazo de Misión. La primera carta del mazo de Misión se llama “misión principal”.

Misión secundaria de encuentro

Una misión secundaria con dorso de carta de Encuentro recibe el nombre de “misión secundaria de encuentro”. Una misión secundaria de encuentro es tanto una carta de Misión como una carta de Encuentro. Cada misión secundaria de encuentro es parte de un conjunto de Encuentros y se añade al mazo de Encuentros al preparar un escenario que use su conjunto de Encuentro. Cuando una misión secundaria de encuentro sea revelada desde el mazo de Encuentros, se añade al área de preparación. Puesto que las misiones secundarias son tanto cartas de Misión como cartas de Encuentro, **los efectos “al ser revelada” de las misiones secundarias no pueden ser cancelados por efectos de cartas de Jugador**. Si una misión secundaria es adjudicada a un Enemigo como carta de Sombra, funciona como cualquier otra carta de Encuentro sin texto de sombra.

Misiones secundarias de jugador

Una misión secundaria con dorso de carta de Jugador recibe el nombre de “misión secundaria de jugador”. Una misión secundaria de jugador es tanto una carta de Misión como una carta de Jugador, y puede incluirse en mazos de Jugador. Un jugador puede jugar una misión secundaria de jugador durante la fase de Planificación pagando su coste. Cuando una misión secundaria de jugador es jugada o entra en juego, se coloca en el área de preparación.

Misiones secundarias en juego

Mientras haya cualquier misión secundaria en el área de preparación, funciona como una carta de Misión con la siguiente excepción: cuando una misión secundaria es superada, los jugadores no avanzan a la siguiente etapa del mazo de Misión. En lugar de eso, la misión secundaria se añade a la zona de victoria.

Al comienzo de cada fase de Misión, si hay una o más misiones secundarias en el área de preparación, el jugador inicial puede elegir una para que sea la “misión actual” hasta el final de la fase en lugar de la carta de Misión activa del mazo de Misión.

Mientras una misión secundaria sea la misión actual, cualquier progreso que realicen los jugadores se coloca sobre esa misión secundaria, y cualquier efecto de carta que tenga como objetivo la “misión actual” tendrá como objetivo esa misión secundaria.

El progreso debe seguir debiendo colocarse sobre el Lugar activo antes de que pueda colocarse sobre una misión secundaria. Cualquier progreso realizado por encima de los puntos de misión totales de la misión actual se descarta; no coloques progreso en ninguna otra carta de Misión en juego.

Elementos de las misiones secundarias

- 1. Título de la carta:** El nombre de la misión secundaria.
- 2. Icono de conjunto de Encuentros / Icono de esfera de influencia:** Cada misión secundaria de encuentro tiene un icono de conjunto de Encuentros que indica a qué conjunto de cartas de Encuentro pertenece. Esto se usa junto a los iconos de “información de Encuentro” del lado A de las cartas de Misión de cualquier escenario para determinar qué conjuntos de Encuentros se usan para crear el mazo de Encuentros. Cada misión

secundaria de jugador tiene un icono de esfera de influencia que indica a qué esfera pertenece. Si una misión secundaria de jugador no tiene icono de esfera de influencia (como “Reunir información”, entonces es una carta neutral.

- 3. Coste:** Sólo tienen coste las aventuras secundarias de jugador. El coste es la cantidad de recursos que debe gastar un jugador de la reserva de Recursos apropiada para poder jugar una misión secundaria de jugador.
- 4. Texto de reglas:** Las capacidades especiales y el texto de ambientación en cursiva únicos de la misión secundaria mientras esté en juego.
- 5. Información de conjunto:** El número de identificación único de la misión secundaria de encuentro dentro de su conjunto de Encuentros.
- 6. Puntos de misión:** La cantidad de fichas de Progreso que deben colocarse sobre la misión secundaria para superarla.
- 7. Puntos de victoria:** Cada misión secundaria tiene un valor de puntos de victoria para indicar que debe añadirse a la zona de victoria cuando sea superada.



Intrusos en el bosque de Chet

Nivel de dificultad = 4

La casa de Elrond hervía de actividad mientras se realizaban los preparativos. El otoño estaba haciendo que las hojas de los árboles de Rivendel tomaran colores llameantes, y en el valle resonaban canciones de alegres voces. Los elfos estaban reuniendo la última parte de la cosecha estival para celebrar el equinoccio de otoño. Todos estaban ocupados excepto el señor de la casa y sus invitados, un grupo de cansados viajeros que habían llegado recientemente de llevar a cabo importantes tareas en Gondor y en las Tierras Brunas. Los héroes estaban cansados por las muchas leguas de viaje repletas de peligros, y Elrond les había dado la bienvenida para que descansasen en su hogar y le contasen lo que pudieran de sus aventuras.

Elrond habló largamente con los héroes en la Sala del Fuego acerca de sus servicios al Concilio blanco. Habían logrado grandes gestas para retrasar el crecimiento del poder de Mordor, y por sus actos de valor ahora eran invitados de honor de Elrond, quien les había pedido que se quedasen hasta haber descansado y repuesto fuerzas.

Mientras hablaban con el señor élfico, entró un mensajero en la Sala para anunciar que otro viajero acababa de llegar a Rivendel. Tras él se encontraba un hombre alto de porte orgulloso. Llevaba el atuendo castigado por el clima de un montaraz. Por su aspecto, estaba claro que su mensaje era urgente.

—Mae govannen, Dúnadan —dijo Elrond—. Los hijos de Valandil son bienvenidos en Imladris.

El montaraz se llevó la mano a un colgante en forma de halcón que llevaba colgado al cuello con una cadena e hizo una inclinación de cabeza.

—Mi señor —dijo—. Me llamo Iârion, y he cabalgado hasta aquí con presteza para buscar a mi compañero Aragorn. El mal anda suelto en las tierras indómitas al norte de Bree, y los montaraces necesitamos a nuestro capitán.

—El hijo de Arathorn no está aquí —respondió Elrond, haciéndole un gesto al montaraz para que se sentase en la silla vacía que tenía junto a él—. Pero cuéntame más sobre tu mensaje. Durante mucho tiempo, los Dúnedain han mantenido seguras las aldeas de Bree gracias a su vigilancia secreta, y rara vez han buscado ayuda en su ingrata tarea. ¿Qué mal te trae aquí en estos momentos?

El montaraz se sentó en la silla que le ofrecían antes de comenzar su explicación:

—Se han descubierto orcos al oeste de las Colinas de los Vientos en una cantidad mucho mayor que la vista desde hace muchos años. Están estudiando el terreno, y creo que planean un ataque.

—Por desgracia Aragorn está lejos de aquí con mis hijos y los guerreros de mi casa —replicó Elrond—. Hasta que regresen, no tengo a nadie a quien enviar en tu ayuda.

Iârion parecía abatido, pero se recompuso antes de volver a hablar:

—En ese caso debo volver de inmediato con mis compañeros y ayudarlos a prepararnos lo mejor que podamos.

—Le hablaré a tu capitán de la amenaza a su gente tan pronto como regrese —dijo el señor élfico.

El montaraz se levantó, realizó una inclinación ante Elrond y se volvió para marcharse, pero los héroes que estaban allí sentados se pusieron en pie y dieron un paso adelante.

—Iremos contigo —dijo uno, y el resto asintió.

—Os lo agradezco, desconocidos —respondió Iârion—. Pero como ha dicho el Señor Elrond, nuestros actos son secretos e ingratos. Los Dúnedain no recibimos recompensas por nuestro sacrificio, y tampoco tenemos nada que ofrecer.

—Cazar orcos ya es una recompensa en sí misma —dijo el héroe—. No permaneceremos aquí sentados mientras tu gente y tú libráis este combate. No mientras tengamos fuerzas. Iremos.

—Entonces cabalguemos a toda velocidad para ayudar a los míos —dijo Iârion con una nueva esperanza reflejada en sus ojos.

—Que el favor de los Valar esté con cada uno de vosotros en esta tarea —les dijo Elrond a modo de despedida.

El montaraz y los héroes se despidieron de la Última Morada y cabalgaron hacia el oeste, desde el valle de Rivendel hacia las aldeas de las Tierras de Bree. Siguieron el Camino Viejo y cruzaron el Último Puente hasta llegar al extremo meridional de las Colinas de los Vientos. Allí se desviaron para ascender a la Cima de los Vientos, la mayor de las colinas. Su cumbre permitía tener una gran vista del área circundante, e Iârion les dijo a sus compañeros que habría montaraces vigilando desde allí. El Dúnadan esperaba que le dieran noticias antes de continuar.

Cuando llegaron a la cumbre, encontraron a dos Dînedain que los saludaron:

–Bienvenido, Iârion. Veo que has traído a otros para ayudarnos, pero me temo que podría ser demasiado tarde –dijo uno con tono sombrío–. Un gran número de orcos bajó anoche de las colinas. Nos parecía una partida de guerra, pero se movían con cautela y evitando el camino. Vimos cómo se dirigieron al norte y al oeste siguiendo el pantano hasta que desaparecieron más allá de las ciénagas.

–Es probable que quieran caer sobre las aldeas de las Tierras de Bree desde el norte –respondió Iârion mientras miraba en la dirección que le indicaban los montaraces–. ¡Debemos avisar a los muestros del bosque de Chet! Que uno de vosotros coja mi caballo y cabalgue raudo hasta allí. Mis compañeros y yo seguiremos a los orcos y haremos lo que podamos para retrasarlos.

Volviéndose hacia los héroes, Iârion puso la mano en el pomo de su espada mientras se dirigía a ellos:

–Hay muchas fincas solitarias al norte de Bree. Debemos hacer lo que podamos para seguir a estos orcos y proteger a esa gente. ¡Vamos!

“Intrusos en el bosque de Chet” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentros: Intrusos en el bosque de Chet, Iârion, Tierras salvajes de Eriador y Orcos de Angmar. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Iârion

El Objetivo-Aliado Iârion tiene el siguiente texto de reglas: “Si Iârion abandona el juego, los jugadores pierden la partida.”. Este texto no puede ser modificado por efectos de cartas.

NO LEAS

EL SIGUIENTE TEXTO HASTA QUE LOS HÉROES HAYAN COMPLETADO LA MISIÓN.

Iârion se apoyó en el pomo de su espada mientras observaba cómo el último orco huía hacia el este, en dirección opuesta a las tranquilas aldeas cercanas. El montaraz y su grupo de héroes habían perseguido a su presa hasta las fronteras de las Tierras de Bree, donde obligaron a su enemigo a volverse y presentar batalla.

La partida de guerra estaba mejor armada y tenía mejor disciplina que la ralea habitual a la que el montaraz solía dar caza, pero al pensar en ello, Iârion veía claro que los orcos estaban más dispuestos al saqueo que al combate, pues habían huido tras una corta batalla.

–Está claro que estos orcos no esperaban encontrar una resistencia tan firme –dijo uno de los héroes con tono triunfante mientras miraba el cuerpo del último orco al que había matado antes de que el resto emprendieran la huida.

Al ver interrumpidas sus cansadas cavilaciones, Iârion se volvió a mirar al hombre y replicó con gravedad:

–Sí, pero la audacia de su ataque me inquieta; hace años que los orcos no se atreven a adentrarse tanto hacia el oeste. ¿Qué es lo que los trae aquí ahora?



Los héroes podían ver la preocupación en los ojos del montaraz, y la alegría de la victoria se desvaneció al considerar las implicaciones de su pregunta.

—Me temo que nuestro trabajo aún no ha terminado, amigos míos —dijo Iârion mirando hacia la distancia—. Habrá una reunión de Dúnedain en Fornost dentro de unos días para celebrar el equinoccio de otoño. Debo ir allí para llevar noticias de este ataque, pues temo que sea el preludio de algo mayor, y los montaraces deben prepararse para lo que venga.

Volviéndose hacia los héroes que lo acompañaban, Iârion prosiguió:

—Sin embargo, no podemos permitir que escapen esos orcos que huyeron, o podrían regresar en mayor número. Puesto que debo ir a Fornost, os pido esto: ¿podéis seguirlos en mi lugar?

La tensión reflejada en los ojos del honorable montaraz dejaba ver a los héroes lo difícil que le resultaba encararles esta peligrosa tarea, así que le juraron que ninguno de los orcos que se habían acercado tanto a Bree viviría para volver.

—Bien dicho —respondió Iârion.

A continuación, levantó su espada a modo de saludo y dijo:

—¡Que el espíritu de Oromë os guíe en vuestra caza!

Con esas palabras, el montaraz envainó su hoja y partió a toda prisa. Los héroes le observaron dirigirse al norte por el Camino Verde durante un minuto antes de volver la vista hacia el este y hacia el rastro de sus enemigos.

Continuará en “Las Colinas de los Vientos”, la segunda aventura de la caja “El reino perdido”.

Las Colinas de los Vientos

Nivel de dificultad = 5

Los héroes pasaron días persiguiendo a lo que quedaba de la partida de guerra hacia el este del bosque de Chet, por todo el límite septentrional de los pantanos de Moscagua y en la gran llanura que hay más allá. Por el camino encontraron varias fincas quemadas. En todos los casos era evidente la obra del salvajismo orco. Sin embargo, los héroes se sorprendieron al no encontrar cuerpos en ningún hogar. En su lugar, vieron señales de lucha y los inconfundibles rastros de orcos llevándose prisioneros a rastras.

—¿Por qué iban a detenerse unos orcos en retirada a hacer prisioneros? —preguntó uno de los héroes examinando las huellas del suelo.

—¿Quizá quieran pedir rescate por sus vidas? —respondió otro mientras salía de las ruinas carbonizadas de una choza derrumbada.

—Uno o dos prisioneros habrían bastado si es que era ésa su intención, pero estos orcos se han llevado al menos a una docena —replicó el primero—. Mira estas marcas.

El hombre del umbral se arrodilló junto a su compañero para examinar la tierra más de cerca. Tras un minuto, dijo:

—Creo que veo la respuesta a este enigma. Los orcos que perseguimos no son los mismos que atacaron esta casa, aunque es probable que estén conchabados. ¡Mira esto! Las huellas dejadas por esta familia mientras peleaba contra sus captores tienen al menos un día más que las de los orcos que hemos perseguido hasta aquí.

El resto de los héroes estuvieron de acuerdo en que tenía razón, pero este descubrimiento no sirvió para aliviar su tensión, pues sugería que el ataque cerca de Bree era parte de un plan mayor. Hubo un breve silencio mientras cada miembro del grupo meditaba qué podría ser.

Finalmente, uno de ellos habló:

—Si los orcos están conchabados, entonces es probable que los que perseguimos nos lleven a su lugar de reunión. Quizá allí podamos encontrar a quienes capturaron. ¡E incluso si no logramos rescatarlos, al menos podremos vengarnos contra sus captores!

El resto estuvo de acuerdo en que era su único curso de acción y reemprendieron la persecución.

El rastro de los orcos los llevó al norte y al este, hacia las Colinas de los Vientos. Mientras avanzaban, el cielo se oscureció

con nubes traídas por un frío viento del norte. Para cuando llegaron a la primera pendiente rocosa de las colinas, el tiempo se había vuelto inusualmente frío.

Los héroes se cubrieron con sus capas, pero no sirvieron de mucho para protegerlos del aire helado. Cuando comenzó a caer sobre los héroes una gélida lluvia de grandes gotas, uno de ellos levantó la vista hacia el cielo y dijo en voz alta:

—Esto es un mal presagio, amigos. El tiempo se vuelve contra nosotros y borra el rastro que seguimos. Temo que haya un nuevo mal actuando aquí a favor de nuestros enemigos.

Hubo un murmullo de asentimiento en el grupo antes de que hablara otro:

—No importa de dónde venga la lluvia o si el rastro termina. Nuestra presa está oculta en alguna parte de estas colinas, y debemos encontrarlos o abandonar a sus prisioneros y romper nuestro juramento.

Se oyó un quedo tintineo de acero cuando todos los héroes desenvainaron sus armas a modo de réplica silenciosa. Los héroes se cubrieron con sus capuchas y comenzaron a registrar las colinas en busca de señales de los orcos...

“Las Colinas de los Vientos” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentros: Las Colinas de los Vientos, Orcos de Angmar, Tiempo horrible y Ruinas de Arnor. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



El mazo de Orcos

Al preparar “Las Colinas de los Vientos”, los jugadores deben crear el “mazo de Orcos”. El mazo de Orcos representa a los orcos dispersos que se ocultan en las Colinas de los Vientos y a quienes los héroes deben encontrar y destruir. Para crear el mazo de Orcos, retira del mazo de Encuentros todas las cartas de Enemigo que tengan el icono de conjunto de Encuentros Orcos de Angmar, así como todas las copias de Campamento Orco Escondido, y barájalos para crear un mazo aparte que será el mazo de Orcos. Cuando una carta del mazo de Orcos abandone el juego, se coloca en la pila de descartes del mazo de Encuentros. Si el mazo de Orcos se queda sin cartas, ignora cualquier efecto que se refiera al mazo de Orcos.

NO LEAS

EL SIGUIENTE TEXTO HASTA QUE LOS HÉROES HAYAN COMPLETADO LA MISIÓN.

Los orcos habían levantado su campamento en el interior de un antiguo fuerte fronterizo de los Dúnedain del lado norte de las Colinas de los Vientos, construido allí en la Segunda Edad, durante la guerra entre Arnor y Angmar. Las antiguas puertas de madera habían sido destruidas por el tiempo, y los orcos no pudieron evitar que sus perseguidores entrasen. Una vez dentro, los héroes cumplieron su juramento a Iárlion matando a todos los orcos que encontraron ocultos entre las ruinas.

Después de que el combate hubo terminado, los héroes limpiaron la sangre de sus armas y comenzaron a buscar a los prisioneros de los orcos. Dentro de lo que antaño podría haber sido el gran salón del fuerte, encontraron los cuerpos mutilados de varios aldeanos. Sus cadáveres profanados estaban colocados en el suelo, en el centro de un maligno diseño. Estaba claro que las víctimas habían sido sacrificadas como parte de un sacramento impío, pero ninguno podía adivinar cuál. En ese momento, los héroes lamentaron haber matado a todos los orcos sin haberlos interrogado primero.

—Esto no es obra de los orcos —dijo uno de los héroes mientras contemplaba la escena horrorizado—. Esto es brujería siniestra.

—Sí, pero ¿de quién? —preguntó otro.

—Registremos el resto del fuerte con la esperanza de poder encontrar la respuesta —dijo un tercero, tapándose la boca y apartando la mirada de los cuerpos.

En el extremo más alejado del salón encontraron una oscura escalera que llevaba hacia abajo. Los héroes encendieron una antorcha y descendieron por el estrecho pasaje que se retorció bajo el fuerte. Al final de las escaleras llegaron a un húmedo sótano sellado por una puerta cerrada. Desde el interior les llegaban quedos sonidos lastimeros.

Los héroes forzaron la puerta para abrirla y lanzaron una antorcha dentro. La titilante luz naranja reveló un pequeño grupo de supervivientes apiñados en un rincón. Parecían medio muertos de hambre, y temblaban debido al frío de la mazmorra. Los héroes se quitaron las capas y se las echaron por encima a los desventurados prisioneros para ayudar a calentarlos.

El aire de fuera estaba más limpio, así que los héroes llevaron a los supervivientes escaleras arriba y lejos de la mazmorra. Pero cuando pasaron junto a los cuerpos del salón, los prisioneros rescatados gritaron y lloraron.

—¿Quién ha hecho esto? —preguntó uno de los héroes. Pero los prisioneros estaban demasiado consternados para contestar.

En el exterior, el viento había cesado, y también había dejado de llover. Los héroes encendieron una hoguera en el patio del viejo fuerte, y los supervivientes se reunieron en torno a ella. Por fin un anciano llamado Thaurdir habló:

—No vimos lo que ocurrió. No podíamos. Nos mantuvieron encerrados en esa mazmorra durante días sin ninguna luz. Sólo podíamos oír los gritos...

Su voz se quebró... La capucha del hombre cubría la mayor parte de su rostro, de forma que los héroes no podían ver su expresión. Tras un momento, continuó hablando:

—También podíamos oír las roncas voces de los orcos, pero había otra voz que les daba órdenes. No sé qué tipo de criatura era, pero escucharla era aterrador.

—Cuando llegamos aquí solamente encontramos orcos —dijo uno de los héroes.

—Entonces debe de haber escapado —respondió el anciano.

—Si es así, no podemos quedarnos aquí —replicó el héroe, y volviéndose hacia sus compañeros, prosiguió—. Debíamos llevar a esta gente a Fornost, donde están reunidos los montaraces. Iârion querrá oír lo que puedan contarle sobre su captura.

Por último, volviéndose hacia los prisioneros liberados, dijo:

—Allí estaréis a salvo.

Los demás héroes estuvieron de acuerdo, pero los traumatizados supervivientes se limitaron a asentir. Después de haberles dado algo de comida y agua para beber, los héroes comenzaron su lenta marcha hacia Fornost.

Continuará en “Muros de los Muertos”, la tercera aventura de la caja “El reino perdido”.

Muros de los Muertos

Nivel de dificultad = 7

El viaje desde las Colinas de los Vientos a Fornost Erain era largo, y llevó más tiempo aún debido a los cansados supervivientes a quienes escoltaban los héroes. Los infortunados aldeanos habían sufrido grandes penalidades durante su cautiverio, y el tiempo inusualmente frío no mejoró su estado. Pronto todos enfermaron debido a la dura prueba. Al final, los héroes tuvieron que enviar a un corredor que se adelantase para traer ayuda de los Dúnedain a quienes buscaban.

Con ayuda de los montaraces, los héroes lograron llevar a los supervivientes sanos y salvos a Fornost. La antigua ciudad había sido la capital de Arthedain, abandonada tras la guerra de Angmar hacía casi mil años. Ahora, las desoladas ruinas recibían el nombre de Muros de los Muertos, pero en días señalados los Dúnedain seguían reuniéndose allí como hacían ahora.

Iârion y un montaraz más joven estaban allí para recibirlos cuando entraron por las puertas de la ciudad. El noble Dúnadan tenía el asombro pintado en el rostro mientras observaba cómo los héroes traían a los supervivientes al interior de las murallas.

—Habéis superado con creces vuestro juramento al salvar a esta gente —exclamó—. En nombre de los Dúnedain, os doy las gracias, amigos. Venid, uníos a nosotros en la hoguera del concilio y contadnos vuestro relato. Mi hermano Amarthiûl se hará cargo de estas personas.

El montaraz más joven, un hombre de buena estatura, llevó a los supervivientes a ver a los sanadores mientras Iârion conducía a los héroes a la plaza central de la ciudad. Un concilio de Dúnedain estaba reunido en torno a una gran hoguera. En el lugar de honor estaba su capitán, Aragorn, hijo de Arathorn, quien miró a los héroes con vivo interés mientras Iârion se los presentaba.

—Ésta es la valiente compañía que nos ayudó a defender las aldeas de las Tierras de Bree y persiguió a nuestros enemigos a su escondite en las Colinas de los Vientos. Han venido aquí con los supervivientes que rescataron de los orcos, y también traen noticias funestas.

Los héroes describieron su aventura a los montaraces en gran detalle: las fincas quemadas, los prisioneros de los orcos, el antiguo fuerte fronterizo de Amon Forn y los siniestros sacrificios. Después de terminar su historia, hubo un largo silencio hasta que por fin habló Aragorn.

—Vuestro relato está lleno de tristeza —dijo el hijo de Arathorn—. No hemos oído de males así desde la caída del antiguo Angmar.

—Es cierto —respondió Iârion—, su historia tiene las características del mismo Angmar. El rey de esa tierra maldita era un poderoso hechicero, y en su día se oían muchas historias como ésta.

—Sí —contestó Aragorn—, pero los ejércitos de Angmar fueron derrotados, y el Rey Brujo huyó hacia el norte. Ese siniestro espectro ahora gobierna la fortaleza de Minas Morgul y amenaza a Gondor con la guerra. Estos terribles actos no pueden ser obra suya.

—Pero los crímenes que oímos ahora son como los que se descubrieron en esta misma ciudad cuando la recuperamos de Angmar hace muchos años —insistió Iârion—. Si no es obra del Nazgûl, ¿entonces quizá uno de sus discípulos haya vuelto para tomar su lugar?

Mientras los Dúnedain debatían esta pregunta, el sol poniente cayó tras las colinas de Evendim al oeste, y el cielo se oscureció sobre sus cabezas. De otra parte de la ciudad llegó un agudo grito, y un momento después llegó corriendo Amarthiûl hacia el concilio.

—¡Iârion! ¡Iârion! —gritó entre respiración y respiración— ¡Nos han traicionado!

—¿Qué te pasa? —preguntó Iârion— ¿Qué ha ocurrido?

—¡Brujería oscura! —dijo Amarthiûl, cogiendo a Iârion del brazo—. Uno de los supervivientes. El anciano. El llamado Thaurdir. Él...

El joven montaraz tomó aire:

—¡Es un espectro!

—¿Un espectro? ¿Cómo lo sabes? —preguntó Iârion con voz de asombro.

—Cuando llevé a los supervivientes a ver a los sanadores, vi que el anciano se escabullía. Pensé que era sospechoso, así que lo seguí en secreto —explicó Amarthiûl hablando rápidamente—. Caminé directo hacia las tumbas, y una vez allí apartó su capa. Su rostro era alargado y ajado como el de un cadáver, pero ¡sus ojos!

El montaraz palideció, pero luego continuó:

—No hice ningún ruido, pero miró directamente al lugar donde me ocultaba entre las sombras, y supe que podía verme con esos ojos huecos. Al ser descubierto, desenvainé mi espada para enfrentarme a él, pero se limitó a reírse. ¡Fue el sonido más horrible que jamás he escuchado! Después pude ver cómo los espíritus de los muertos se reunían en torno a él saliendo de la tumba abierta que tenía a su espalda. Fue entonces cuando acudí aquí corriendo.

Iârion estaba a punto de contestar cuando las llamas de la gran hoguera se elevaron y luego se extinguieron, dejando a los montaraces en total oscuridad. En torno a ellos se arremolinó una fría niebla. Del interior de esa negra neblina salían sonidos de arañazos y susurros. Cuando sus ojos se ajustaron a la oscuridad, percibieron la horrenda silueta de muchos espíritus con oxidadas armaduras que los rodeaban. Los rostros muertos los miraban con sus ojos vacíos, y las manos descompuestas levantaron las antiguas espadas para atacar.

—¡A las armas, Dúnedain! —gritó Aragorn, desenvainando su espada— ¡Los espectros de Angmar caen sobre nosotros!

“Muros de los Muertos” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Muros de los Muertos, Iârion, Hechicería oscura y Muertos malditos. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Indestructible

Un Enemigo con la palabra clave “Indestructible” no puede ser destruido mediante daño, incluso cuando el daño que tenga sobre su carta sea igual a sus puntos de impacto.



NO LEAS

EL SIGUIENTE TEXTO HASTA QUE LOS HÉROES HAYAN COMPLETADO LA MISIÓN.

Los montaraces no estaban preparados para el ataque y estuvieron a punto de ser superados por la súbita acometida de Thaurdir y sus fantasmas. Pero los héroes que los ayudaron llevaron a los Dúnedain a la victoria con su inquebrantable coraje.

Aun así, fue una batalla aterradora. Las espadas no eran las únicas armas del enemigo, pues el miedo que inspiraban estuvo a punto de volver locos a los héroes. Pero a medida que se acercaba el alba, los conjuros del hechicero empezaron a disiparse, y los montaraces se hicieron con la ventaja. Sin embargo, cuando la victoria parecía asegurada, Thaurdir atrapó a Iârion y huyó de la ciudad. El valeroso montaraz estaba manteniendo a raya a dos enemigos cuando el hechicero lo golpeó en la cabeza con un fuerte golpe. Después, Thaurdir ordenó a dos de sus esbirros que se retirasen con el cuerpo. Los héroes vieron desde detrás de un muro de guerreros fantasmales cómo Amarthiúl se lanzaba a la persecución, pero no pudieron ayudarlo porque los enemigos les cerraban el paso.

Cuando la primera luz del sol atravesó las nubes, los héroes acabaron con el último de sus antinaturales enemigos y corrieron tras Amarthiúl. Lo encontraron en la Puerta de los Muertos, en estupor y con los ojos vidriosos. Seguía blandiendo su espada y golpeando el aire en torno a él, pero no quedaban espectros con los que combatir.

—¡Amarthiúl! —gritó uno de los héroes— El alba ha llegado y el enemigo ha huido.

El Dúnadan bajó su espada y miró a los héroes como quien despierta de un sueño.

—No pude alcanzarlo —murmuró mientras caía de rodillas—. Cuando vi que se llevaban a Iârion, traté de seguirlos. Pero la niebla se hizo más espesa a mi alrededor, y me perdí.

—Lo que nubló tus ojos fue un hechizo malicioso —dijo uno de los héroes tratando de reconfortar al joven montaraz—. El espectro que nos atacó era un poderoso hechicero. Fue él quien se llevó a tu amigo.

—¿Por qué? —preguntó Amarthiúl, pero nadie podía responderle.

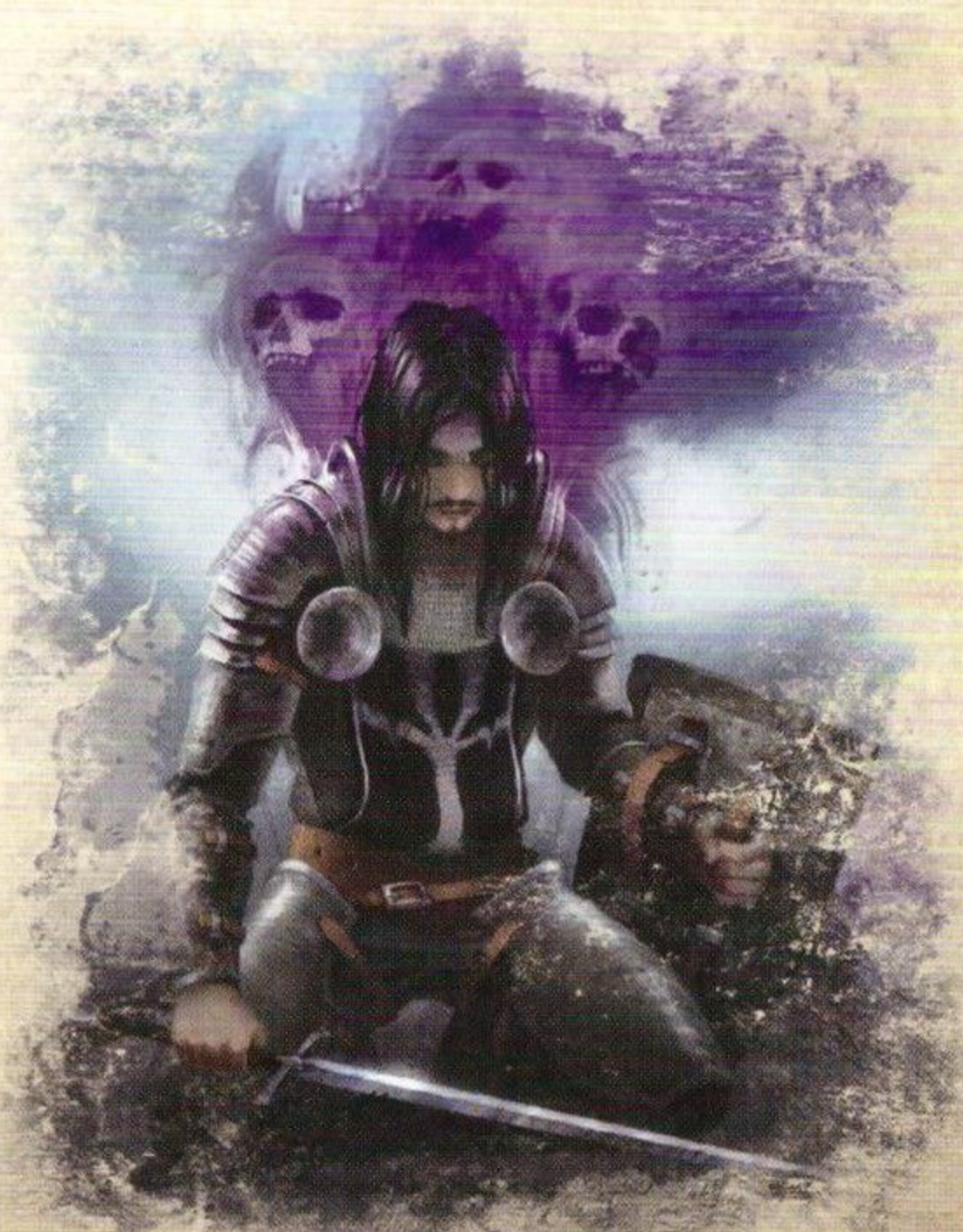
El joven montaraz encontró en el suelo el colgante en forma de halcón de Iârion y se lo quedó mirando mientras lo sujetaba.

—No importa —dijo el Dúnadan mientras aferraba el colgante y se ponía en pie—. Thaurdir se ha llevado a mi amigo, así que lo perseguiré.

—Te ayudaremos en esta misión —dijeron los héroes a una—. No podemos abandonar a Iârion al mismo destino que esos aldeanos.

—Entonces partamos con presteza —dijo Amarthiúl envainando su espada—. ¡Aún podremos rescatarlo si actuamos con rapidez!

Continuará en “Los páramos de Eriador”, la primera aventura del ciclo “Angmar despertado”.



Modos de juego

El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas está pensado tanto para jugadores esporádicos como para dedicados entusiastas. Para permitir estilos de juego distintos hay disponibles tres modos de juego: Fácil, Estándar y Pesadilla.

Modo Fácil

El modo Fácil es ideal para jugadores nuevos y para aquellos que prefieren los aspectos cooperativos y narrativos del juego con menor dificultad. Para jugar un escenario en modo Fácil, sólo tienes que realizar los siguientes pasos durante la preparación de cualquier escenario:

- 1) Añade un recurso a la reserva de Recursos de cada Héroe.
- 2) Retira del mazo de Encuentros del escenario en curso todas las cartas que tengan el indicador de “dificultad” alrededor de su icono de conjunto de Encuentro (un borde dorado).



Algunos escenarios antiguos (incluyendo los de las primeras ediciones de la caja básica) no tienen el icono de indicador de “dificultad” en las cartas pertinentes de su mazo de Encuentros. Entra en edgeent.com para ver qué cartas tendrías que retirar de esos escenarios.

Modo Estándar

Para jugar a un escenario en modo Estándar, sólo tienes que seguir los pasos de preparación normales de ese escenario.

Modo Pesadilla

Los jugadores que quieran un desafío realmente difícil deberían considerar el uso de los “mazos de Pesadilla” suplementarios (se venden por separado) en cada escenario. Puedes encontrar más información sobre los mazos de Pesadilla para *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas* en edgeent.com.



Créditos

Diseño del juego original: Nate French

Diseño de la expansión: Caleb Grace

Diseño gráfico: Mercedes Opheim

Jefe de diseño gráfico: Brian Schomburg

Dirección artística: Deb Freytag

Jefe de dirección artística: Andy Christensen

Maquetación: Edge Studio

Texto de reglas: Caleb Grace

Texto de la historia: Caleb Grace

Coordinación de licencias: Amanda Greenhart

Edición: Richard A. Edwards y Darío Aguilar Pereira

Traducción: Sergio Hernández Garrido

Ilustración de portada: Matt Stewart

Producción: Caleb Grace

Desarrollo: Matthew Newman

Jefe de producción: Eric Knight

Diseñador de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Productor de juego ejecutivo: Michael Hurley

Editores: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

Pruebas de juego: Michael Strunk, Mark Anderson, Tony Fanchi, Teague Murphy, Craig Bergman, Jeremy Zwirn, Justin Engelking, Jeffrey Holland, Tom Howard, Jason Lyle Garrett, Matthew Juszczak, Mark Griffiths, Matthew Elias y Jean-francois JET.

EDGE



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**



© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, El Señor de los Anillos, y los nombres de los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises y son usados, bajo licencia, por Fantasy Flight Games. Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. Fantasy Flight Games tiene sus oficinas en 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, U.S.A., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Conserve esta información para su referencia. Fabricado en los EE.UU. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.