

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

LOS PÁRAMOS DE ERIADOR™

Nivel de dificultad = 6

La batalla de Fornost fue amarga y feroz, y dejó heridos a muchos de los Dúnedain. La visión de los espectros había estado a punto de quebrarles el espíritu, y si no hubiera sido por el valeroso esfuerzo de los compañeros de Iârion, los montaraces no habrían resistido el ataque. Cuando por fin llegó el alba, los Dúnedain recuperaron las fuerzas, apuntalaron las defensas de Muros de los Muertos y atendieron a los heridos.

Amarthiûl tenía otras preocupaciones. Iârion había sido capturado durante la batalla por el espectro Thaurdir, y aún había tiempo de acudir en su ayuda. Los héroes que habían ayudado a defender Fornost prometieron también rescatar a Iârion, y así comenzó su caza. No les llevó mucho encontrar el rastro del enemigo, que llevaba hacia las colinas del noreste.

Thaurdir y el resto de sus fuerzas, incluyendo a los secuaces que redujeron y capturaron a Iârion, se movían a toda prisa por las Quebradas del Norte. A pesar de los esfuerzos del enemigo por huir, los héroes eran menos en número y estaban deseando perseguir a su presa. Los captores de Iârion no se preocupaban de cubrir su rastro, así que los cazadores pasaron muchas horas persiguiéndolos a pie sin detenerse a descansar, comer u orientarse. Recorrieron una gran distancia durante la noche, con la esperanza de adelantar a Thaurdir bajo el manto de la oscuridad. Pero cuando salió el sol sobre las verdes colinas, apenas habían recortado distancia a su adversario.

Amarthiûl miró hacia el horizonte y suspiró, con el ceño fruncido de preocupación.

—Es inútil. Thaurdir es un espectro del mundo de las sombras, y sus secuaces no necesitan comer ni descansar. Viajan durante semanas sin sentir cansancio, mientras nosotros nos afanamos por seguir el ritmo —dijo mientras se volvía apesadumbrado hacia sus compañeros.

—Paciencia, amigo mío —le respondió uno de los héroes, agarrándolo del hombro—. Tanto si es hoy al anochecer como si es dentro de dos semanas, no dejaremos de perseguirlos hasta que hayamos rescatado a Iârion. Deben necesitar mantenerlo con vida, pues no hemos visto ninguna señal de que haya sufrido daño.

—Es cierto, pero eso me preocupa de igual manera —dijo otro de la compañía—. Amarthiûl, ¿qué sabes de Iârion? ¿Qué razón podría tener Thaurdir para hacerlo prisionero? Seguro que Aragorn, capitán de los Dúnedain, habría sido un premio mayor.

El joven montaraz sacó el colgante de Iârion de una de las bolsas que llevaba en el cinturón y se lo quedó mirando con remordimiento.

—Yo... No estoy seguro —dijo sacudiendo la cabeza—. Sé que Iârion procede de un noble linaje. Éste es el símbolo de su casa.

Les mostró a los héroes el colgante que mostraba un halcón volando que habían visto que llevaba Iârion.

—Decís que es un premio menor que Aragorn, y no hay duda de que eso es cierto. Pero llevamos mucho tiempo ocultándole al Enemigo el verdadero legado de Aragorn. El de Iârion no precisaba de tal secreto. Él ha llevado con orgullo este colgante desde que yo lo conozco.

Los ojos del montaraz se entrecerraron, y miró a los héroes con una amarga venganza en sus palabras.

—Sea cual sea el motivo, sé lo que vi en Fornost. Thaurdir podría haberse llevado a muchos otros, pero en lugar de eso los dejó muertos o heridos. Cuando Iârion lo desafió, envió a sus secuaces de uno en uno, sacrificándolos a la espada de Iârion para agotarlo. Quería capturar a Iârion con vida. Puede que ese fuese su plan desde el principio.

El resto de la compañía asintió en respuesta a Amarthiûl, cuya lógica parecía sólida.

—Más razón aún para administrar nuestras fuerzas —dijo uno de los héroes—. De nada le servirá a Iârion que nos caigamos de fatiga. Debemos estar listos para luchar cuando alcancemos al espectro. ¡Prosigamos!

Continuaron siguiendo el rastro de su presa durante muchas millas, manteniendo un ritmo sostenible, descansando brevemente cuando lo necesitaban y apresurándose cuando las huellas del enemigo los llevaban colina abajo o a través de terreno llano. Finalmente llegaron al límite de las Quebradas del Norte, donde las verdes colinas dieron paso a las vastas y desoladas tierras del Eriador septentrional. La nieve y una helada lluvia comenzaron a caer sobre sus capas y capuchas, y por primera vez desde que salieran de Fornost, sintieron la necesidad de acampar para pasar la noche.

Fue la primera noche que oyeron los aullidos. Sonaban por todas partes a su alrededor, haciéndose más fuertes a cada minuto que pasaba. Uno de los héroes se puso al frente y alertó al resto de la compañía.

—No podemos demorarnos. Los lobos de esta zona son malignos y feroces, y la oscuridad de la noche es su terreno de caza.

Levantaron el campo rápidamente, sintiendo cómo el peso del cansancio comenzaba a pasarles factura. Durante toda la noche les persiguió el incesante aullido de los lobos. Amarthiûl dio voz a la preocupación que todos compartían:

—Me temo que nuestra caza se ha convertido en la suya...

“Los páramos de Eriador” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Los páramos de Eriador, Tierras salvajes de Eriador y Tiempo horrible. Tierras salvajes de Eriador y Tiempo horrible pueden encontrarse en la expansión deluxe *El reino perdido* de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*.



Valor

Valor es un nuevo activador que aparece en algunas cartas de Jugador del ciclo Angmar despertado. Las **acciones** y **respuestas** con el activador **Valor**, presentadas como “**Acción de Valor**” o “**Respuesta de Valor**” sólo pueden ser activadas por un jugador cuya Amenaza sea 40 o más.

Si una carta de Evento tiene dos efectos, uno con el activador **Valor** y otro sin él, sólo puedes elegir activar uno de los dos efectos cuando juegues la carta. En ese caso sigues pudiendo elegir el efecto con el activador **Valor** solamente si tu Amenaza es 40 o más.

Salida del Sol y Caída de la Noche

Este escenario incluye un Objetivo de doble cara, Salida del Sol/Caída de la Noche. El lado Salida del Sol de este Objetivo tiene el texto “Es de día”, y el lado Caída de la Noche de este Objetivo tiene el texto “Es de noche”. Por sí mismo, el estado de “Día” o “Noche” no tiene ningún efecto inherente. Sin embargo, muchas cartas de Encuentro de este escenario (incluyendo Salida del Sol y Caída de la Noche) tienen efectos adicionales o distintos dependiendo de si es de día o de noche.

Amarthiúl

Amarthiúl es un Objetivo-Aliado de este escenario. Durante la preparación, el jugador inicial toma el control de Amarthiúl. Amarthiúl tiene el siguiente texto: “**Respuesta:** Después de que un Enemigo se enfrente a un jugador, dale el control de Amarthiúl a ese jugador.” Esta respuesta es opcional, y te permite darle el control de Amarthiúl a otro jugador después de que un enemigo se enfrente a él. Amarthiúl no pasa de un jugador a otro al pasar la ficha de Jugador inicial.

Amarthiúl también tiene el siguiente texto: “**Si Amarthiúl 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.

Habían soportado el frío helador y los afilados colmillos de los malignos lobos durante muchos días, viajando tanto como podían durante el día y defendiéndose de feroces ataques cada noche; pero con el tiempo, la compañía había ido acumulando cansancio. Tras derrotar al líder de la manada, las criaturas se retiraron, pero tras pasar noches sin descanso siendo perseguidos y acosados por los lobos, se habían desviado mucho de su camino, hasta llegar cerca de la cumbre del Monte Gram, que se alzaba hacia las nubes del norte. Estaban lejos de Thaurdir y de su amigo Iârion, sin modo alguno de saber cuánto tiempo habían perdido combatiendo a los malignos lobos. Y lo que era peor aún, estaban demasiado agotados como para seguir avanzando sin dormir, y muchos habían enfermado por el frío. La poca caza que había en los páramos había sido ahuyentada por los lobos, y las raciones de Fornost se estaban agotando.

Tras muchos días en estas condiciones, una noche sin aullidos fue un gran alivio. La compañía debatió durante bastante tiempo si esto significaba que podían acampar durante la noche

sin peligro, pero a fin de cuentas, estaban demasiado hambrientos y débiles como para continuar. Aun sabiendo que estaban en una posición peligrosa, no tenían más alternativa que detenerse durante la noche.

Fue entonces cuando atacaron los trasgos. Surgieron amparados por la oscuridad, cubiertos de pieles blancas que se fundían con la nieve. Los centinelas que montaban guardia fueron emboscados por detrás, derribados y amordazados. Uno vio a los trasgos que se acercaban y dio la alarma, pero fue alcanzado inmediatamente por las flechas de los trasgos. Los gritos del centinela despertaron al resto de la compañía, pero al ser sorprendidos y estando en inferioridad numérica de diez a uno, la situación era desesperada. El mayor de los trasgos se adelantó y sonrió con malicia.

—¡Rodeadlos! ¡Que no escape ninguno! —bramó— ¡Gornákh los quiere vivos!

El combate fue fútil. Los héroes combatieron con valor, pero la pesada nieve entorpecía sus movimientos, y los trasgos tenían una gran ventaja. La mayor parte de la compañía quedó inconsciente, o fue acorralada y tuvo que rendirse. Otros pelearon hasta el amargo final, aunque los trasgos parecían estar tratando de tomar tantos prisioneros como pudieran. Quienes se resistieron y no pudieron ser capturados fueron atravesados por puntas de flecha o de lanza de piedra, y fueron abandonados en la nieve para desangrarse.

Los héroes se vieron obligados a rendirse, y fueron desarmados y maniatados. Tras cruzar varias miradas, se dieron cuenta de que Amarthiúl ya no estaba entre ellos, y no estaban seguros de si su cuerpo estaba entre los muertos.

—Vamos, chicos —gruñó el mayor trasgo mientras ponía en pie a uno de los héroes y lo obligaba a marchar a punta de lanza—. El Monte Gram espera.

La historia continúa en “*Huida del Monte Gram*”, la segunda Aventura del ciclo “*Angmar despertado*”.



© 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.

EDGE



FANTASY
FLIGHT
GAMES

PRUEBA
DE COMPRA

EDGEENT.COM

el SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

HUIDA DEL MONTE GRAM™

Nivel de dificultad = 5

Con los ojos vendados, la compañía tuvo que recorrer los túneles de Monte Gram. Parecieron caminar millas hacia arriba y a través de muchos corredores serpenteantes. Cuando les quitaron las vendas, se encontraron en lo más profundo de la fortaleza de los trasgos, sin el menor indicio de una ruta de escape.

Las mazmorras de Gornákh eran espantosas y repugnantes. Olían a podredumbre y descomposición, y el suelo estaba húmedo, cubierto de escarcha y cieno. La titilante luz de las antorchas apenas iluminaba las salas de la mazmorra. Los trasgos separaron a los compañeros y los llevaron por túneles distintos, pasando por cámaras repletas de terribles instrumentos. Por toda la mazmorra resonaban gritos de dolor y lamentos que los llenaron de terror.

Los compañeros acabaron en celdas separadas, todas sin ventanas y cubiertas de escarcha. Algunos fueron arrastrados a celdas cercanas a la entrada de la mazmorra, mientras que a otros los llevaron mucho más dentro. Todos estaban solos. Cualquier intento por su parte de llamar a sus compañeros suponía recibir una rápida paliza.

Uno a uno, fueron llevados a los aposentos de Gornákh, quien los interrogó cruelmente empleando un cuchillo o un látigo, sumándoles cicatrices y tristeza cada vez que le daban una respuesta que no le satisfacía. Aun así, ninguno se atrevió a traicionar a sus compañeros o su misión, ni dijo nada que no fueran respuestas mordaces o insultos musitados.

En raras ocasiones, les ofrecieron una repulsiva carne de origen desconocido que olía a muerte y probablemente sabía igual de mal, pero ninguno se atrevió a comérsela. Sin embargo, tras un prolongado periodo de hambre, incluso esa repugnante carne empezaba a

parecer tentadora. La infinita oscuridad de la mazmorra les había hecho perder toda noción del tiempo, y empezaron a preguntarse si había la menor esperanza de escapar. La semilla de la desesperación echó raíces y comenzó a crecer.

Por fin, la monotonía se rompió cuando uno de los miembros de la compañía oyó lo que sonaba como un regimiento de orcos que llegaba a la mazmorra.

—¡Gornákh! —bramó una voz familiar que resonaba por las salas—
¡Hemos venido a reclamar tus prisioneros en nombre de Daechanar!

La heroína se puso de pie y se inclinó contra los fríos barrotes, tratando de ver en la oscuridad. Era imposible confundir esa voz, retorcida y teñida de maldad. Era Thaurdir, el espectro al que se habían enfrentado en Fornost. El que se había llevado a su amigo.

—Pero ¡somos nosotros quienes los capturamos! Son nuestro premio, no el tuyo... ¡Y aún no he terminado de jugar con ellos! —protestó Gornákh, furioso por la presencia de Thaurdir.

La voz de Thaurdir era fría e imponente.

—Recuerda con quién estás hablando —respondió—. Lord Daechanar los ha reclamado para él. Llévalos a Carn Dúm de inmediato. Servirán como buenos soldados para el Señor de Angmar.

Se produjo una larga pausa siniestra.

—¿O debo recordarte lo que hace Lord Daechanar con quienes no le obedecen?

La heroína apretó con fuerza los barrotes de su celda, sorprendida por la mención de un Señor de Angmar. La discusión entre Thaurdir



y Gornákh empezó a airarse. Varios de los guardias de Gornákh salieron de la sala, probablemente para dirigirse al lugar donde se producía la discusión. La heroína se estremeció de pensar en el destino que podría esperarle al trasgo que desafiase a Thaurdir, o peor aún, el destino que podría esperarle a los compañeros de la heroína. En ese momento, una tenue luz se deslizó por las paredes, y unas leves pisadas se acercaron a la celda. Apareció la silueta de un hombre encapuchado, iluminada apenas por la luz de una antorcha. La heroína se apartó de los barrotes con cautela.

—No te inquietes —susurró el hombre, y Amarthiúl se quitó la capucha que le cubría el rostro.

Levantó un llavero y abrió la puerta de la celda, y una oleada de alivio inundó a la prisionera.

—¡Amarthiúl! ¡Has vuelto a por nosotros! —susurró la heroína mientras salía de la celda y abrazaba al montaraz.

—Por supuesto. Tras la batalla con los trasgos, escapé y logré seguir el rastro de todos hasta esta montaña. Al principio no logré encontrar una entrada, pero cuando llegaron Thaurdir y sus orcos, me escabullí tras ellos. Cuando el carcelero se distrajo, me dirigí a tu celda. El camino por el que entré ahora está vigilado por orcos del norte. Sin embargo, hay otra salida, una puerta oculta en lo alto del extremo meridional de la montaña. Oí a uno de los trasgos hablando de ella.

—Bien —replicó el héroe—. Encontraremos a tantos de los demás como podamos y nos dirigiremos a esta puerta meridional.

Amarthiúl dudó durante un instante y tensó la mandíbula.

—Si Thaurdir está aquí, eso significa que Iârion también lo está. Debe de querer llevarnos a todos juntos hacia el norte, a Carn Dûm —dijo mientras le daba el llavero a la heroína, cerrando su mano sobre él—. Aquí encerrados hay muchos más de nuestra compañía. Encuéntralos y dirígete a la puerta meridional. Yo intentaré encontrar a Iârion y nos reuniremos allí.

La heroína asintió, y los dos se saludaron haciendo entrechocar los antebrazos. Tras esto, el montaraz regresó en silencio por donde había venido.

La nueva sensación de libertad dio paso a una temerosa ansiedad. Las salas estaban en mayor silencio que nunca. Sola y sin armas ni equipo, la tarea que la aguardaba era sobrecogedora. Aun así, no podía abandonar al resto de la compañía. La heroína hizo acopio de valor y se puso manos a la obra...

“Huida del Monte Gram” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Huida del Monte Gram y Orcos de Angmar. Orcos de Angmar puede encontrarse en la expansión deluxe *El reino perdido* de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*.



Preparar un mazo capturado

Al preparar Huida de Monte Gram, la etapa 1A pide a cada jugador que prepare un mazo capturado distinto. Un mazo capturado representa los Aliados, Héroes y equipo que le han quitado al grupo de cada jugador y que debe encontrar y recuperar antes de poder jugarlos.

Para preparar un mazo capturado, retira todos los Aliados, cartas Vinculadas *Objeto*, cartas Vinculadas *Montura* y cartas Vinculadas

Artefacto del mazo del jugador. Este montón de cartas pasa a ser tu mazo capturado. Un mazo capturado no tiene su propia pila de descartes; todas las cartas descartadas de un mazo capturado se colocan en la pila de descartes de su propietario.

Después de preparar su mazo capturado, cada jugador sólo elige 1 Héroe para que sea su Héroe inicial. A continuación, cada jugador pone aparte y boca abajo 1 de sus otros Héroes al azar. Devuelve cualquier Héroe restante al mazo capturado de su propietario y barájalo, y luego pon cada Héroe puesto aparte boca abajo como la primera carta del mazo capturado de su propietario.

Capturar X

Capturar es una nueva palabra clave de Huida del Monte Gram que representa Lugares o Enemigos que custodian una o más cartas capturadas. Cuando entre en juego una carta de Encuentro o de Misión con la palabra clave Capturar X, antes de resolver los efectos “Al ser revelada” de la carta, cada jugador coge las X primeras cartas de su mazo capturado y las captura colocándolas boca abajo bajo esa carta. Si los jugadores están en distintas etapas de la misión, sólo realizan esta acción los jugadores que se encuentren en esa etapa.

Cartas capturadas y rescatar cartas

Cuando las cartas están capturadas boca abajo bajo una carta de Encuentro, se llaman “cartas capturadas” y se consideran fuera del juego, sin estar bajo el control de ningún jugador. Esto puede ocurrir por la palabra clave Capturar X o por efectos de cartas de Encuentro que le indiquen a un jugador que capture 1 o más cartas bajo una carta concreta. Si una carta es capturada estando en juego, se descartan todas las fichas y cartas Vinculadas que tenga.

Cuando abandone el juego una carta de Encuentro o de Misión que tenga 1 o más cartas capturadas debajo, todas las cartas capturadas de debajo son “rescatadas” por sus propietarios. Las cartas rescatadas se colocan en la mano de su propietario. Si es rescatada una carta de Héroe, ponla en juego inmediatamente bajo el control de su propietario.

Crear un área de preparación

Cuando se indique que cada jugador “crea su propia área de preparación”, cada jugador deja un área frente a sí que sirva como su área de preparación privada. Sólo podrán interactuar entre sí de cualquier forma aquellos jugadores que compartan un área de preparación común. Los jugadores seguirán resolviendo cada fase de la partida siguiendo el orden del turno, comenzando por el jugador inicial (que sigue cambiando en cada ronda). Sin embargo, la resolución de cada fase tendrá lugar como si sólo estuviesen presentes en la partida el jugador o jugadores que compartan una misma área de preparación.

- Los jugadores no pueden afectar a otros jugadores (o cartas controladas por jugadores) con los que no compartan un área de preparación común. Esto significa que no puedes disminuir la Amenaza de un jugador, jugar una carta Vinculada sobre uno de sus personajes, etc., a menos que dicho jugador comparta un área de preparación contigo.
- Durante la fase de Encuentros, los jugadores sólo revelan 1 carta por cada jugador que comparta su área de preparación. Así, en una partida de 4 jugadores en la que los 4 jugadores hayan sido separados, cada jugador añadiría 1 carta a su área de preparación.
- Los efectos de las cartas de Encuentro se limitan a cada área de preparación. Por ejemplo, si un efecto hace referencia a “cada jugador”, entonces sólo hace referencia a los jugadores que compartan el área de preparación a la que se va a añadir la carta de Encuentro.

Unirse a otro jugador

En la etapa 2B aparece la instrucción "únete a otro jugador" si no hay cartas capturadas bajo la misión. Unirse a otro jugador tiene lugar al comienzo de la fase de Viaje. El jugador o jugadores que se unen deben añadir todas las cartas de Encuentro de sus áreas de preparación al área de preparación del jugador o jugadores a los que se unen, manteniendo los Enemigos enfrentados a ellos y descartando cualquier Lugar activo que haya en el área de preparación de la que se van. Si hay varios jugadores que no tengan cartas capturadas bajo la etapa 2B durante la misma fase, unen las misiones comenzando por el jugador inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj. Si no hay jugadores a los que unirse, los jugadores deben avanzar a la etapa 3.

NO LEAS

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

En retrospectiva, el frío húmedo de la mazmorra era un ambiente plácido en comparación con el tiempo helado del exterior. El estrecho paso que serpenteaba montaña abajo era resbaladizo y traicionero, y un paso en falso podría ser fatal. Después de horas de cauteloso descenso por el paso, llegaron al pie de la montaña, se ocultaron en las copas de los árboles y esperaron.

No pasó mucho tiempo antes de que Amarthiúl llegara por el estrecho paso y la compañía volviese a reunirse. Iârion no estaba con él.

–Thaurdir está al tanto de nuestra huida –dijo torvamente el montaraz después de haberse saludado y evaluado sus efectivos–. Nuestra suerte ha cambiado. Ahora somos nosotros los perseguidos.

–¿Y qué hay de Iârion? –preguntó otro miembro de la compañía, a lo que la respuesta de Amarthiúl fue un silencio solemne.

–Intenté llegar hasta él –explicó tras una larga pausa–. Era prisionero de los orcos que llegaron con Thaurdir. Estaba inconsciente, pero ileso. Maté a muchos orcos, pero apareció ese terrible espectro y empezó a pelear conmigo. Ordenó a los orcos que se lo llevaran a Carn Dûm, y me mantuvo a raya mientras escapaban.

Amarthiúl soltó una maldición y golpeó un árbol cercano con el puño ensangrentado, lleno de furia y desesperación.

–Volvió a vencerme, y apenas logré huir con vida. Lo peor es que Thaurdir nos sigue el rastro, y temo que sólo he empeorado las cosas.

–Nos rescataste de la tortura y la muerte, o de algo peor –respondió uno de los héroes para reconfortar a su amigo–. Ahora debemos reorganizarnos y alejarnos de este espantoso lugar. Me temo que no podemos perseguir a los captores de Iârion hacia el norte, no en el estado en el que nos encontramos.

–¿Entonces vamos a abandonar nuestra misión? ¿Vamos a abandonar a Iârion? –preguntó Amarthiúl– No, no podemos. ¡Debemos dirigirnos a toda prisa a Carn Dûm, para alcanzar a los orcos y rescatarlo!

–Entiendo cómo te sientes –dijo otro de los miembros de la compañía a Amarthiúl–, pero ¿estando solos y agotados por el cautiverio vamos a enfrentarnos a todas las fuerzas de Angmar en su bastión de Carn Dûm?

Amarthiúl abrió la boca para responder, pero sabía que llevaban razón. La mayoría estaban heridos, y algunos llevaban días sin comer. Tenían la ropa rota, y las raciones se habían agotado mucho tiempo atrás. Además, les quedaba poco del equipo que habían traído de Fornost.

–Tenéis razón –acabó diciendo apesadumbrado–. ¿Entonces qué? ¿Hemos fallado en nuestra misión?

–No –dijo el héroe con una sonrisa–. Aún no. No mientras quede esperanza. Sabemos que quieren a Iârion con vida por algún siniestro motivo. No tenemos otra elección que dirigirnos al sur, a Rivendel, para buscar el consejo de Elrond y recuperar fuerzas.

Agarró el hombro de Amarthiúl y prosiguió.

–Quizá entonces podamos asaltar Carn Dûm para rescatar a Iârion. Pero tenemos muchas millas por delante antes de llegar a Rivendel, y Thaurdir sigue persiguiéndonos. Cada cosa a su tiempo, hermano.

Amarthiúl asintió, y la compañía se puso camino hacia el sur.

La historia continúa en "A través de las Landas de Etten", la tercera Aventura del ciclo "Angmar despertado".



Rossiel

Leneth nîn Ninnith. Me llamo a mí misma Rossiel, pero no siempre fue así. Cuando nací, mi padre me dio el nombre de Ninnith, un nombre que llevé durante siglos. A mi hermana mayor la llamaron por el pelo rojo de mi madre, una rareza entre los elfos de Lórien, pero cuando le creció el pelo a mi hermana, fue dorado como las hojas del mallorn. Todos los nombres son una profecía que aún no se ha cumplido, nos decía mi madre. Pero ninguna sentimos nunca una conexión con el nuestro.

De niña, era dada a las aventuras. Mi tutelaje comenzó pronto, pero a menudo pasaba los días explorando los bosques de Lórien con mi hermana mayor. Padre me decía que no anduviera por ahí, pero mi corazón estaba en las copas de los árboles. En la más profunda oscuridad de la noche, me gustaba trepar a uno de los árboles de Cerin Amroth, el punto más alto de Lórien. Me encantaba mirar hacia el noreste, hacia el bosque antes conocido como el Bosque Verde. Sus copas apenas eran visibles en el horizonte, verdes y llenas de vida. Y mi hermana se escabullía sin falta para seguirme por el bosque.

—¿Vuelves a tener la cabeza en las nubes, Ninnith?

—¡Trepas hasta donde estoy! —contestaba yo.

Y ella lo hacía, reuniéndose conmigo sobre las ramas repletas de hojas doradas. Nos quedábamos allí sentadas durante horas, observando cómo el sol se alzaba sobre el bosque. Cuando volvíamos a Caras Galadhon, madre nos regañaba. Nos decía que fuésemos a buscar a una de las doncellas de la Dama e hiciésemos lo que nos pidiese.

Echo de menos esos días. Los días cuando la sombra era delgada, el Bosque Verde era verde y yo podía ver sonreír a mi hermana.

Mis lecciones progresaban más rápido que las suyas. Los elfos pasan cientos de años aprendiendo y practicando sus artes, pero yo dominaba cada tema en cuestión de décadas. Algunos me llamaban prodigio. Yo odiaba esa palabra. De ella se colegía que yo tenía algún poder para cambiar mi destino. Lórien era una hermosa prisión, pero no dejaba de ser una prisión. No tardé mucho en estar bajo el tutelaje de la mismísima Dama Galadriel, lo que era un gran honor. Rara vez tenía la oportunidad de visitar a mi familia. Pasaba la mayor parte de mis años viviendo en el gran árbol situado en el centro de la ciudad de los árboles, separada de mi hermana. A diferencia de mí, ella podía salir del Naith en misiones diplomáticas con una escolta de elfos. A menudo viajaba a Amon Lanc, que antaño fue la capital del reino de Thranduil. A veces acudía a la Dama Galadriel con mensajes del mismo Thranduil.

—¡Mi pequeña Ninnith! —me decía al verme, con una jovial sonrisa que me alegraba el corazón.

Pasaron muchos siglos. La sombra del este creció. En el sur del Bosque Verde aumentaban los susurros acerca de una oscura amenaza, pero ante ellos sólo hubo preocupación e inacción. La última vez que me escabullí de la ciudad

y subía Cerin Amroth, miré hacia Amon Lanc y vi una gran oscuridad sobre el Bosque Verde. Un escalofrío me recorrió la espalda. Tuve un terrible presentimiento, como si supiera lo que iba a llegar pero no pudiera aceptarlo. Al mirar hacia el horizonte, supe que debía marcharme.

Ignoré los gritos de los centinelas mientras descendía a toda prisa por los fleets del gran árbol, llevándome una lanza coronada de hojas de las salas del artesano. Corrí tan rápido como me llevaban las piernas, atravesando las grandes puertas y cruzando el puente blanco que era la única salida de la ciudad.

Sentí una terrible libertad al atravesar los bosques del Naith, esquivando árboles mallorn con pasos tan silenciosos como el viento. Pero no podía encontrar disfrute en el viaje, pues sabía que no habría alegría al final. No dejé de correr hasta llegar al Anduin, donde empleé uno de los barcos blancos amarrados en la orilla oeste para cruzarlo. Aunque hasta esa noche jamás había salido de Lórien, mi hermana me había hablado a menudo de la ruta por la que viajaban para llegar a Amon Lanc. Recordé sus palabras y seguí la senda que ellos tomaban sin desviarme.

Llegué a las lindes del Bosque Verde al final del tercer día. Al encontrarme ante sus enormes árboles, sentí la maléfica presencia de su interior. Eso no me impidió entrar, pero la sombra se hacía más espesa con cada paso que daba en la oscuridad. En poco tiempo vi el horror que confirmó mis peores temores. Solté la lanza y caí de rodillas con los ojos empañados.

Los elfos habían muerto cruelmente, atrapados por gruesas telarañas y colgados de las copas de los árboles como una siniestra demostración. Temblando, trepé las ramas y los liberé de las redes. Tenían la piel de un blanco cadavérico, demacrada como si se hubiera ajado sobre los huesos. Los rostros estaban congelados en una mueca de dolor.

Mi hermana estaba entre ellos. Mi hermana, Rossiel. Muerta a manos de unos monstruos, hijos de Ungoliant que habían infestado el bosque y expulsado al pueblo de Thranduil. El precioso Bosque Verde sobre el que cantaba cuando era niña. Las lágrimas acudieron a mis ojos y me nublaron la vista. Aferré con fuerza mi lanza. Rossiel. Mi hermana.

Su nombre no sería olvidado. El nombre que le dio mi madre. El mío no tiene sentido; el suyo es el nombre al que se unía la profecía. El nombre que solía murmurar mientras dormía cuando ansiaba verla. El nombre que llevaba una sonrisa a mis labios cada vez que lo oía. Su nombre seguiría viviendo.

Me toqué un mechón de mi pelo rojo sin poder creérmelo. Todos los nombres son una profecía que aún no se ha cumplido.

A partir de ese momento, su nombre sería el mío. Juré que algún día purificaría el mal que habitaba en este lugar. Nunca más me permitiría estar sin hacer nada, permitir que me mantuvieran presa en el Naith. Tomé las riendas de mi destino y salí al mundo con el recuerdo de mi hermana grabado a fuego en mi mente para siempre.

I eneth nîn Rossiel. Sí... mi nombre es Rossiel.

© 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.

EDGE



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

PRUEBA
DE COMPRA

EDGEENT.COM

el SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

A TRAVÉS DE LAS LANDAS DE ETTEN™

Nivel de dificultad = 4

La compañía apenas había logrado escapar con vida de las mazmorras del Monte Gram, gracias a la valentía del montaraz Amarthiúl y de la habilidad y astucia de los héroes que rescataron a sus compañeros. Tras dirigirse al sur desde el Monte Gram, descubrieron que el regreso a Rivendel estaba repleto de peligros a cada paso. La necesidad de darse prisa obligó a la compañía a adentrarse en las salvajes Landas de Etten, una decisión que no tardaron en lamentar.

Las Landas de Etten eran un territorio indómito y sombrío, repleto de trolls y bestias que merodeaban a su antojo en una búsqueda constante de comida. Los héroes habían recuperado algunas de sus pertenencias de las mazmorras, pero estaban agotados por su cautiverio, y maltrechos de combatir a tales monstruos.

Un tiempo horrible descargaba sobre las ondulantes colinas. El cielo no se despejó ni siquiera un instante, y un torrente de lluvia cayó constante sobre sus capas. La lluvia enfangaba el terreno, empavaba sus ropas y les helaba los huesos. Las nubes del cielo eran de color obsidiana. De noche, tapaban la luna y las estrellas, y la única luz que tenían para guiarse eran los ocasionales fogonazos de los rayos. De tanto en tanto, un ensordecedor trueno descargaba en las inmediaciones, haciendo que les pitaran los oídos.

En las colinas de los trolls apenas podía encontrarse comida, y menos aún refugio. Si lograban encontrar uno, como una pequeña cueva en la que ocultarse o un grupo de árboles que les proporcionaran cobertura, podían descansar un poco, a salvo de los trolls y de la lluvia. Sin embargo, pronto se veían obligados a seguir en marcha, pues debían mantener un ritmo constante para llegar a Rivendel a tiempo de ayudar a Iarion. Al menos ésa era la razón que daban a su prisa. Sabían que el espectro Thaurdir seguía persiguiéndolos, y la idea de que los alcanzase en este terrible lugar llenaba de temor sus corazones...

“A través de las Landas de Etten” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: A través de las Landas de Etten, Tierras salvajes de Eriador y Tiempo horrible. Tierras salvajes de Eriador y Tiempo horrible pueden encontrarse en la expansión deluxe *El reino perdido* de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*.



Valor

Valor es un nuevo activador que aparece en algunas cartas de Jugador del ciclo Angmar despertado. Las **acciones** y **respuestas** con el activador **Valor**, presentadas como “**Acción de Valor**” o “**Respuesta de Valor**” sólo pueden ser activadas por un jugador cuya Amenaza sea 40 o más.

Si una carta de Evento tiene dos efectos, uno con el activador **Valor** y otro sin él, sólo puedes elegir activar uno de los dos efectos cuando juegues la carta. En ese caso sigues pudiendo elegir el efecto con el activador **Valor** solamente si tu Amenaza es 40 o más.

Batalla

Si una carta de Misión tiene la palabra clave Batalla, cuando haya personajes asignados a esa misión, cuentan su ♠ total en lugar de su ♣ total al resolver la misión. Los Enemigos y Lugares del área de preparación siguen usando su ♣ para oponerse a este intento de progresar en la misión.

Objetivos-Lugar

En este escenario hay cuatro cartas de Objetivo-Lugar: Zona Boscosa, Cueva Aislada, Campamento Abandonado y El Fontegrís. Estas cartas son Objetivos que también se consideran Lugares a todos los efectos, excepto que no tienen ♣, y pueden tener la palabra clave Protegido como otros Objetivos.

Mientras un Objetivo-Lugar esté protegido por otra carta de Encuentro (incluyendo las misiones secundarias), no puede ser el Lugar activo. Como otros Objetivos protegidos, una vez que se retira la carta de Encuentro vinculada, el Objetivo-Lugar vuelve al área de preparación. Sólo entonces podrán viajar a él los jugadores. Si un Objetivo-Lugar está protegido por un Lugar, viajar al Lugar que protege el Objetivo-Lugar no cuenta como viajar al Objetivo-Lugar.

Seguro

Seguro es una nueva palabra clave del escenario A través de las Landas de Etten que representa refugios en los que los jugadores pueden resguardarse del mal tiempo y de los violentos trolls de las Landas de Etten.

Cuando los jugadores viajen a un Lugar con la palabra clave Seguro, devuelve inmediatamente al área de preparación a todos los Enemigos enfrentados.

Mientras un Lugar con la palabra clave Seguro sea el Lugar activo, ignora los efectos “Al ser revelada” de todas las cartas de Traición, considera todo el texto de reglas impreso de todas las misiones secundarias de encuentro como si estuviera en blanco, y los Enemigos no realizan comprobaciones de enfrentamiento. Al final de la fase de Misión, si un Lugar seguro es el Lugar activo, añádelo a la zona de victoria.

Amarthiúl

Amarthiúl es un Objetivo-Aliado de este escenario. Durante la preparación, el jugador inicial toma el control de Amarthiúl. Amarthiúl tiene el siguiente texto: "Respuesta: Después de que un enemigo se enfrente a un jugador, dale el control de Amarthiúl a ese jugador." Esta respuesta es opcional, y te permite darle el control de Amarthiúl a otro jugador después de que un enemigo se enfrente a él. Amarthiúl no pasa de un jugador a otro al pasar la ficha de Jugador inicial.

Amarthiúl también tiene el siguiente texto: "**Si Amarthiúl 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.

El viaje por las Landas de Etten estuvo repleto de penurias y agitación, pero la compañía logró perseverar por el salvaje territorio. Soportaron el frío y esquivaron trolls, y cosas peores, a cada paso. Cuando escalaron la última colina y vieron el bosque de Rhudaur ante ellos, suspiraron con alivio y se alegraron por primera vez desde que escaparan de las mazmorras de los trasgos.

—Ésta es la tierra de Rhudaur, uno de los tres reinos del antiguo Arnor —explicó Amarthiúl mientras entraban en el bosque de pinos—. El linaje de Isildur no sobrevivió en Rhudaur, y a lo largo

del tiempo, la cantidad de Dúnedain ha menguado. Los ancianos nos cuentan que malignos montañeses confabulados con el reino de Angmar usurparon al último rey de Rhudaur hace muchos cientos de años. Desde ese momento, Rhudaur quedó sometido al Rey Brujo, y los Dúnedain que quedaban en esta tierra fueron asesinados a sangre fría o huyeron hacia el oeste.

—Estás muy versado en la historia de tu gente —dijo asombrado uno de los héroes.

Amarthiúl sonrió.

—Es importante que los Dúnedain recordemos quiénes somos y de dónde venimos —respondió—. Nuestro reino fue dividido y nuestro pueblo se dispersó durante la larga guerra contra Angmar, y no quedamos muchos. Pero creemos que llegará un momento en el que la sangre de Isildur podrá reunir los reinos de Arnor y Gondor. Si olvidamos nuestra herencia, perdemos nuestro propósito.

Cuando tuvieron la certeza de haberse alejado lo suficiente de las colinas de los trolls como para poder descansar a salvo, la compañía acampó, cazó y preparó comida fresca por primera vez en semanas. Pero no podían demorarse demasiado. Su destino aún estaba a muchas millas al sureste, y sentían un frío que los seguía a Rhudaur, como si tentáculos de terror hubieran reptado tras ellos a través de las landas...

La historia continúa en "La traición de Rhudaur", la cuarta Aventura del ciclo "Angmar despertado".



© 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.

EDGE



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

**PRUEBA
DE COMPRA**

EDGEENT.COM

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

LA TRAICIÓN DE RHUDAUR™

Nivel de dificultad = 5

Tras escapar de su cautiverio en las mazmorras de los trasgos del Monte Gram y de una muerte helada en los crueles Páramos Fríos a manos de hambrientos trolls, los héroes llegaron por fin al bosque de Rhudaur. La compañía recorrió un buen trecho durante varios días, y el buen tiempo y la abundancia de comida los motivaron a viajar a buen ritmo. Pero independientemente de la cantidad de leguas atravesadas, la oscura presencia y el miedo que notaban en algún rincón de su mente desde que huyeran de Monte Gram no dejaban de acecharlos. Cuando dormían, les acosaban espantosas pesadillas, y cada momento de vigilia estaba lleno de la sensación de ser perseguidos.

Mientras viajaban, veían pruebas de la caída del reino por todo el bosque. Cruzaron antiguas ruinas y rodearon torres de piedras y escombros, olvidadas desde hacía mucho y desoladas por años de deterioro.

—Esta zona lleva siglos prácticamente deshabitada—les explicó Amarthiúl—. Cuando el Rey Brujo se anexionó Rhudaur, los leales a él fueron llamados a luchar en su larga guerra con Arthedain. El reino de Rhudaur fue abolido y abandonado para que se echara a perder.

—Tendrían que ponerte a enseñar a los estudiantes jóvenes—dijo uno de los compañeros con una risa, e incluso el mismo Amarthiúl sonrió.

—Quizás, pero éste es el camino que he elegido para mí—afirmó Amarthiúl con expresión solemne—. Cuando era más joven, seguí a Iârion y a otros montaraces que iban en una expedición de caza. Estaba ansioso por demostrarles a los demás que podía ser uno de ellos. Pero fui demasiado osado y necio, y los orcos me capturaron. Iârion arriesgó su vida para salvarme. Su determinación y su disposición a sacrificarlo todo me inspiraron a convertirme en algo más que un erudito o un sanador. Juré que pagaría mi deuda de vida con acero y sangre. Quería convertirme en un guerrero y en un líder como él, para salvar a otros como él me salvó a mí.

El montaraz suspiró y se frotó la frente con preocupación.

—Ahora es él quien está prisionero, torturado o algo peor, y estoy impotente para poder ayudarlo.

Amarthiúl parecía desconsolado. Había sido duro ver cómo la determinación del joven montaraz quedaba sin recompensa durante tanto tiempo.

—Ahora entiendo por qué estás tan decidido a encontrarlo—dijo uno de los héroes—. No pierdas la esperanza. Aún no nos han derrotado.

En ese instante, la mirada del joven montaraz se fijó en un punto detrás de los héroes, en lo profundo del bosque, y sus ojos se abrieron como platos.

—¿Es eso lo que creo que es?—musitó mientras echaba a correr.

No habían visto a Amarthiúl correr tan rápido desde que salieran de Fornost. No tardaron en alcanzar al montaraz, pues el edificio que había visto estaba a cincuenta metros, medio oculto por árboles

y matorrales. El bosque de pinos daba paso a un pequeño claro oculto por todos los lados por una espesa maleza. Al otro lado del claro, vieron una puerta fortificada de piedra, decrepita por los años de deterioro, olvidada por el tiempo, pero aún sólida. Tras ella se encontraban las ruinas de una antigua fortaleza encajada en el bosque. Habían visto varias ruinas similares durante su viaje, pero lo que les llamó la atención fue el símbolo pintado en la puerta de madera. Era el símbolo del majestuoso halcón volador. Amarthiúl sacó el colgante de Iârion de debajo de su túnica, donde lo llevaba unido a una gruesa cadena.

—Este símbolo... ¡Es el mismo!—exclamó mientras sostenía el colgante junto al símbolo de la puerta.

—Mencionaste que Iârion llevaba este colgante con orgullo como símbolo de su linaje—dijo uno de los héroes, y la compañía intercambió miradas inquietas—. Es un descubrimiento fortuito. No tenemos el menor indicio de por qué Thaurdir, y ese tal Daechanar que le da órdenes, hicieron prisionero a Thaurdir en Fornost. Si Amarthiúl tiene razón y el espectro iba tras Iârion desde el principio, estas ruinas podrían contener la respuesta a este misterio.

Hubo un murmullo de aquiescencia y Amarthiúl asintió.

—¿Entonces a qué estamos esperando?—declaró con un brillo expectante en sus ojos.

Pero en cuanto abrieron la puerta, una furiosa ráfaga fría como el hielo los derribó. El viento aullaba. Había algo vil en el aire que los rodeaba, en las ruinas y en el bosque que tenían detrás. Algo maligno habitaba en el hogar ancestral de Iârion, y lo que era peor, la malicia que los había seguido desde el Monte Gram estaba cerca...



“La traición de Rhudaur” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: La traición de Rhudaur, Muertos malditos y Ruinas de Arnor. Muertos malditos y Ruinas de Arnor puede encontrarse en la expansión deluxe *El reino perdido* de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*.



Valor

Valor es un nuevo activador que aparece en algunas cartas de Jugador del ciclo Angmar despertado. Las **acciones** y **respuestas** con el activador **Valor**, presentadas como “**Acción de Valor**” o “**Respuesta de Valor**” sólo pueden ser activadas por un jugador cuya Amenaza sea 40 o más.

Si una carta de Evento tiene dos efectos, uno con el activador **Valor** y otro sin él, sólo puedes elegir activar uno de los dos efectos cuando juegues la carta. En ese caso sigues pudiendo elegir el efecto con el activador **Valor** solamente si tu Amenaza es 40 o más.

La investigación

Este escenario incluye 3 misiones secundarias que se añaden al área de preparación durante la preparación, con “el lado de misión boca arriba”. Estas cartas son de doble cara, y tienen un lado de misión por un lado y un Objetivo **Pista** en el otro. Mientras tengan el lado de misión boca arriba, funcionan como una misión secundaria de encuentro. Cada una de estas misiones tiene el siguiente texto: “**Cuando esta misión sea superada, dale la vuelta.**”. Esto significa que debes poner el lado de Objetivo boca arriba. Como Objetivo, cada una de estas cartas tiene un texto que permite a los jugadores reclamar el Objetivo y vinculárselo a Amarthiúl o a un Héroe. Por lo tanto, al completar cada una de estas misiones secundarias, los jugadores pueden reclamar Objetivos que los ayuden en su misión.

Amarthiúl

Amarthiúl es un Objetivo-Aliado de este escenario. Durante la preparación, el jugador inicial toma el control de Amarthiúl. Amarthiúl tiene el siguiente texto: “**Respuesta:** Después de que un enemigo se enfrente a un jugador, dale el control de Amarthiúl a ese jugador.” Esta respuesta es opcional, y te permite darle el control de Amarthiúl a otro jugador después de que un enemigo se enfrente a él. Amarthiúl no pasa de un jugador a otro al pasar la ficha de Jugador inicial.

Amarthiúl también tiene el siguiente texto: “**Si Amarthiúl 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.

La investigación de las ruinas llevada a cabo por la compañía fue fructífera pero peligrosa. La fortaleza ancestral de Iarion estaba encantada por tumularios de los Dúnedain que se habían puesto del lado de Angmar, y por los espíritus de aquellos a quienes habían matado en su siniestro pacto. Parecía que pocos Dúnedain habían logrado escapar con vida de este lugar, igual que los héroes apenas habían logrado escapar vivos de allí.

Cuando estuvieron a una distancia razonable, comenzaron a juntar las piezas de lo que habían descubierto en la fortaleza mientras caminaban a buen paso. La mayoría de los antiguos documentos que encontraron estaban demasiado hechos jirones y desvaídos como para leerlos, pero algunos aún eran legibles. Entre ellos había un árbol genealógico escrito dentro de un tomo de cuero con el emblema del halcón que tan familiar les resultaba ya: el emblema de la familia de Iarion.

—¡Mirad!—gritó el héroe que sostenía el tomo, señalando el árbol—. Reconozco este nombre: Daechanar. Es el mismo nombre que quien da las órdenes a Thaurdir, ¡el “señor de Angmar” que mencionaron en las mazmorras de los trasgos!

Una de sus compañeras sacudió la cabeza mientras sopesaba lo que acababan de descubrir.

—No puede ser la misma persona. Ha pasado más de un siglo. Los Dúnedain viven mucho tiempo, pero no son inmortales. El Daechanar de este árbol genealógico debería de llevar muerto mucho tiempo...

Estuvieron un rato dándole vueltas a la idea, pero estaban demasiado cansados por las adversidades sufridas como para llegar a ninguna conclusión. Aunque empezaban a entender los acontecimientos que se habían desarrollado en Arnor hace muchos siglos, aún faltaban muchas piezas del rompecabezas.

—Deberíamos continuar hacia Rivendel—acabó declarando uno de los héroes—. Ni siquiera Thaurdir puede perseguirnos allí, y podemos consultarle a Elrond acerca de estos asuntos. Si hay alguien que entenderá con qué estamos tratando, ese es él.

Hubo un murmullo de asentimiento, y la compañía siguió viajando con gran velocidad. La fantasmal presencia de Thaurdir aún pesaba sobre ellos, como una ominosa nube de tormenta que amenazaba con alcanzarlos si se demoraban más tiempo...

La historia continúa en “La batalla de Carn Dûm”, la quinta Aventura del ciclo “Angmar despertado”.

© 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.

EDGE



FANTASY
FLIGHT
GAMES



EDGEENT.COM

El SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

LA BATALLA DE CARN DÛM™

Nivel de dificultad = 8

Cuando la compañía de los héroes llegó a Rivendel, las hojas habían caído y el frío del invierno se había adentrado en el sur. Fueron recibidos por guardias élficos que reconocieron a los héroes y les dieron la bienvenida antes de escoltarlos a la Última Morada y de ofrecerles comida y bebida que aceptaron de buen grado. Cuando pidieron ver a Elrond, se les concedió audiencia rápidamente y fueron llevados a la Sala de Elrond.

El señor élfico entró poco después y les pidió a los héroes que se sentaran y le contaran su relato. La compañía habló largo y tendido con Elrond sobre su viaje: su descubrimiento de Amon Forn, el ataque en Fornost, su cautiverio en el Monte Gram y la información que habían encontrado en las ruinas de Rhudaur.

Cuando mencionaron el nombre de Daechanar y le mostraron a Elrond el tomo que habían encontrado en el hogar de los ancestros de Iârion, el señor élfico entrecerró los ojos al reconocerlo y tensó la mandíbula.

—Es un nombre que llevo más de mil años sin escuchar pronunciar —dijo—. El Daechanar del que habláis antaño fue un Dúnedain de Rhudaur. Fue él quien preparó el camino para la caída del reino, pasándose al bando de Angmar y uniéndose al Rey Brujo como uno de sus lugartenientes de confianza. Su hermano Iârchon y sus hijos se encontraban entre los pocos Dúnedain que lograron huir hasta llegar a Imladris, donde se quedaron un tiempo.

Elrond sabía de lo que hablaba por sus propios recuerdos. Había vivido esos acontecimientos, no los había leído en un libro.

—Poco después, las fuerzas de Angmar asediaron Rivendel. Nuestros enemigos nos asaltaron durante mucho tiempo, pero tras muchas estaciones logramos romper el asedio. Iârchon estaba entre quienes lucharon por defender Imladris. Vi cómo se encontró con su traidor hermano en el campo de batalla. Daechanar murió y ganamos la batalla, pero Iârchon estaba inquieto por las últimas palabras de su hermano y acudió a mí en busca de consejo. Incluso hoy sigo recordando sus palabras: “Os sobreviviré a todos, y perseguiré a tus descendientes mucho después de que hayas muerto. Mi amo se ha encargado de ello.” Temí que el señor de los Nazgûl le hubiera enseñado alguna siniestra hechicería a su lugarteniente que reparara la carne muerta y atrapara el espíritu de los muertos en este reino.

Los ojos de Amarthiûl se abrieron de miedo y comprensión, y se puso en pie.

—¿Nos estás diciendo que el Daechanar que da órdenes a los muertos que hemos encontrado es el mismo que murió hace tanto tiempo?

—Exactamente —replicó Elrond, pidiendo al joven montaraz que volviera a sentarse—. Sólo que creo que nunca fue derrotado realmente. Su cuerpo estaba destrozado, pero su espíritu perduró. “Perseguiré a tus descendientes mucho después de que hayas muerto.” Decís que Iârion fue capturado con vida en Fornost, y no creo que sea una coincidencia.

Hizo una pausa durante un largo momento mientras sopesaba lo que había escuchado.

Iârion es de la sangre de Daechanar. Creo que tiene la intención de poseer a Iârion para usarlo como su nuevo cuerpo. Entonces se completará su regreso a este mundo. Con el Rey Brujo en Minas Morgul, Daechanar gobernaría la oscura tierra de Angmar, y ya habéis visto orcos cumpliendo sus órdenes y a los trasgos del Monte Gram pres-tándole lealtad. La seguridad del norte se haría añicos.

Parecía difícil de creer, pero la sabiduría de Elrond no mentía, y los héroes no dudaron por un instante de la verdad que había en sus palabras. Por fin encontraban sentido a todo lo que habían vivido.

—Iârion lleva semanas prisionero —dijo uno de los héroes con tono triste, esperando que no estuviera todo perdido—. ¿Llegamos demasiado tarde como para evitar que el plan de Daechanar obre sus frutos?

Amarthiûl aferró el colgante del halcón volador que colgaba de su cuello y habló con tono apasionado:

—¡Debemos dirigirnos al norte inmediatamente!

Elrond habló con calma pese a la acuciante situación, levantando su palma hacia el montaraz.

—Tu valentía es admirable, joven montaraz, pero ten paciencia. Un poderoso ritual como éste no es algo que pueda realizarse fácilmente. Que Thaurdir y sus fuerzas atacaron cuando lo hicieron no es ninguna coincidencia. Dentro de varias semanas llegará el solsticio de invierno. Es el día más frío y oscuro del ciclo anual, el último día antes de que la vida comience a brotar de nuevo. En la noche del solsticio, Daechanar encontrará un camino más fácil hacia el cuerpo de Iârion. Si no me equivoco, está esperando a que llegue el momento adecuado. Eso significa que tenemos tiempo de reunir nuestras fuerzas y de que vosotros descanséis. Debéis de estar agotados por vuestro largo viaje.

El señor élfico llamó a varios elfos que acudieron al salón, y les encargó que viajaran hacia el sur y el oeste para encontrar a tantos montaraces como pudieran y convocarlos a Imladris.

—No tengo una hueste de elfos que poder enviar a la batalla, pero os acompañarán al norte aquellos de quienes puedo prescindir, hasta la fortaleza de Carn Dûm.

Los héroes se miraron y asintieron, confirmando sus intenciones antes de ponerse en pie. Uno de ellos hizo una pequeña reverencia hacia Elrond y se dirigió a él cortésmente:

—Daechanar debe ser detenido. También nos aventuraremos al norte para terminar esta misión.

Amarthiûl se volvió hacia los héroes con el rostro lleno de severa determinación.

—Amigos míos, habéis arriesgado vuestras vidas una y otra vez por los míos. Por favor, permitid que me una a vosotros. Allí donde os lleven vuestros viajes, mis espadas serán vuestras si me dais permiso para ayudar.

—Te has ganado un sitio entre nosotros —dijo uno de los héroes agarrando a Amarthiûl por el antebrazo—. Nos sentimos agradecidos de tenerte luchando a nuestro lado.

La compañía descansó bien en Rivendel durante más de dos semanas, recuperándose de sus heridas y agotamiento. Cada día respondían más montaraces a la llamada de Elrond, y llegaban a Imladris armados con arco y espada, deseosos de buscar venganza por sus hermanos caídos en Fornost. Esperaron tanto como pudieron para preparar el asalto, pero pronto se les agotó el tiempo y no pudieron demorarse más si querían llegar a Carn Dûm antes del solsticio de invierno. Con un pequeño pero determinado grupo de elfos y montaraces de su parte, su única esperanza era abrirse paso luchando por la fortaleza para poder detener el ritual de Daechanar...

“La batalla de Carn Dûm” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: La batalla de Carn Dûm, Orcos de Angmar y Brujería oscura. Orcos de Angmar y Brujería oscura pueden encontrarse en la expansión deluxe *El reino perdido* de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*.



Thaurdir

Thaurdir es una carta de Enemigo de doble cara que se añade al área de preparación al preparar La batalla de Carn Dûm. Un lado tiene el rasgo **Capitán**, y el otro el rasgo **Campeón**. Cada uno de los lados tiene un efecto **Obligado** que se activa después de que sea revelada una carta **Hechicería**, o después de que se le dé la vuelta. Siempre que un efecto dé la vuelta a Thaurdir de un lado a otro, activa su nuevo efecto **Obligado** después de darle la vuelta al nuevo lado.

Siempre que Thaurdir dé la vuelta de un lado a otro, mantén todas las fichas y cartas Vinculadas que tuviera. No abandona el juego durante esta transición.

Puesto que Thaurdir no tiene dorso de carta de Encuentro, no puede ser colocado ni añadido al mazo de Encuentro por ningún motivo.

Ejemplo: Los jugadores están en la etapa 1B y Thaurdir tiene el lado **Capitán** boca arriba. Los jugadores revelan la carta de Traición “La Voluntad de Daechanar”, que hace que los jugadores den la vuelta a Thaurdir para que muestre su lado **Campeón**. Una vez dado la vuelta, activa su nuevo efecto **Obligado**, que dice: “**Obligado:** Después de que se le dé la vuelta a Thaurdir o se revele una carta de Traición con el rasgo **Hechicería**, Thaurdir se cura 3 puntos de daño y realiza un ataque contra el jugador inicial.” Thaurdir se curará 3 puntos de daño y realizará un ataque contra el jugador inicial y permanecerá con el lado **Campeón** boca arriba.

Al final de esa ronda, si Thaurdir sigue con el lado **Campeón** boca arriba, los jugadores tendrán que darle la vuelta a su lado **Capitán**, porque el texto de la etapa 1B dice: “Al final de la ronda, si Thaurdir tiene el lado **Campeón** boca arriba, dale la vuelta.”. Una vez dado la vuelta, activará su nuevo efecto **Obligado**, que dice: “**Obligado:** Después de que se le dé la vuelta a Thaurdir o se revele una carta de Traición con el rasgo **Hechicería**, adjudica 1 carta de Sombra a cada Enemigo que haya en juego.”.

Valor

Valor es un nuevo activador que aparece en algunas cartas de Jugador del ciclo Angmar despertado. Las **acciones** y **respuestas** con el activador **Valor**, presentadas como “**Acción de Valor**” o “**Respuesta de Valor**” sólo pueden ser activadas por un jugador cuya Amenaza sea 40 o más.

Si una carta de Evento tiene dos efectos, uno con el activador **Valor** y otro sin él, sólo puedes elegir activar uno de los dos efectos cuando juegues la carta. En ese caso sigues pudiendo elegir el efecto con el activador **Valor** solamente si tu Amenaza es 40 o más.

Batalla

Si una carta de Misión tiene la palabra clave Batalla, cuando haya personajes asignados a esa misión, cuentan su total en lugar de su total al resolver la misión. Los Enemigos y Lugares del área de preparación siguen usando su para oponerse a este intento de progresar en la misión.

NO LEAS

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

Al matar a Thaurdir, sus restos se desmoronaron y se hicieron cenizas ante sus ojos, y su armadura y armas cayeron al suelo con estrépito. Pero antes de poder alegrarse de su victoria, el aire se llenó con el aullido de los lobos, como si los tuvieran alrededor.

—¡Trasgos! —gritó uno de los montaraces de la retaguardia—
¡Trasgos del Monte Gram!

La compañía se encontró atacada por trasgos desde el sur, mientras que los orcos de Carn Dûm se reagrupaban una vez más. Tenían un momento apenas para colarse en la fortaleza antes de verse rodeados por todas partes. Uno de los elfos que los habían acompañado desde Rivendel se volvió a los héroes con expresión torva y gritó para hacerse oír sobre el estruendo del combate.

—¡Debéis entrar en la fortaleza y detener el ritual de Daechanar!

—¿Y qué hay de vosotros? —replicó preocupado uno de los héroes— ¡No podréis aguantar eternamente frente a estos trasgos!

—¡Entonces no os eternicéis! ¡Marchaos! —les rogó de nuevo a los héroes antes de unirse a la refriega.

Los héroes no tenían otra elección que dejar al resto de su grupo que lidiaran con los trasgos y colarse por las puertas de Carn Dûm. Mataron a los pocos orcos que quedaban en su camino, y se infiltraron en la fortaleza enemiga para enfrentarse a Daechanar y rescatar a su amigo...

La historia continúa en “El reino del terror”, la sexta Aventura del ciclo “Angmar despertado”.

Amarthiúl

Iârion puso la mano en el pomo de su espada como solía hacer cuando hablaba a su pupilo con severidad.

—No vendrás con nosotros a esta misión. Te lo he dejado claro en numerosas ocasiones.

Su orden era firme, y su mirada, decidida. Hace años, cuando el padre de Amarthiúl cayó en combate, fue Iârion quien acogió al niño y se convirtió en su mentor, enseñándole los caminos de los Dúnedain. El chico era listo, pero temerario.

—Soy mejor luchador que ninguno de los de mi edad, y el más rápido. He superado todas las pruebas a las que me han sometido los ancianos. Estoy listo, ¡te lo juro!

Aunque Amarthiúl sólo tenía diez y cuatro, decía la verdad. Entre sus semejantes, había demostrado tener una inteligencia y habilidad con las armas superiores. El chico aprendía rápido, y ya sabía mucho sobre las tradiciones de su pueblo, pero estaba mucho más interesado en cazar orcos y otros agentes del Enemigo.

—Crees que ganar cien combates de entrenamiento y leer sobre las guerras de nuestros ancestros te prepara para cualquier cosa, pero nunca has cazado enemigos como estos. Los orcos tienen la piel dura, son fuertes y realmente aterradores. Su odio es abrumador; ahoga tus pensamientos con ira y los hace más peligrosos de lo que podrías imaginar.

Amarthiúl hizo una mueca de valor y empezó a hablar, pero su mentor sacudió la cabeza y lo interrumpió.

—Mi decisión es definitiva. Te quedarás aquí y seguirás con tu entrenamiento.

Dicho esto, Iârion y los demás montaraces se marcharon de Fornost con premura. Su misión era urgente. Los batidores habían informado de orcos aventurándose por las colinas de Evendim. Tanto si eran parte de un plan mayor o si buscaban víctimas por las orillas del lago Nenuial, los montaraces se encargarían de ellos igual.

Amarthiúl se negaba a que lo dejaran atrás tan fácilmente. Cogió raciones para varios días y se armó con dos espadas de la armería de Fornost. Siguió a los otros montaraces hacia el oeste, lo suficientemente cerca como para poder seguir sus huellas, pero demasiado lejos como para que ellos se dieran cuenta de que los seguía. El joven Dúnadan se aseguró de que no lo vieran; sabía que si revelaba su presencia cerca del río Brandivino, los montaraces no tendrían más remedio que dejarle seguir con ellos.

El ritmo de los montaraces era mucho más rápido de lo que Amarthiúl había pensado, y recorrieron muchas leguas cada día. Aunque le costaba seguirlo, estaba resuelto a demostrar que era capaz de las hazañas de sus hermanos, y su determinación lo espoleaba a continuar. Se imaginaba que cuando por fin revelase su presencia a los demás montaraces, estarían orgullosos de él e impresionados de que hubiera logrado seguirles el ritmo.

Por desgracia para Amarthiúl, no había contado con los orcos que viajaban hacia el este siguiendo el Brandivino. Al ver un objetivo fácil, cayeron sobre Amarthiúl al amparo de la noche, cuando eran más fuertes y su enemigo estaba cansado. Cuando el primer orco dio un grito de batalla en su gutural idioma, Amarthiúl se quedó paralizado, con el corazón latándole violentamente en el pecho. Los orcos cargaron contra él desde todas direcciones. Desvainó sus espadas con valentía y trató de defenderse, pero el terror lo abrumaba. Sus años de entrenamiento se desvanecieron de su mente y fueron sustituidos por el pánico. En pocos segundos estaba en inferioridad.

Los orcos no buscaban matar al joven. En lugar de eso, lo derribaron y desarmaron. Un orco lo agarró mientras le vendaban los ojos y lo ataban con una gruesa cuerda.

—¡Ja! ¿Qué tenemos aquí, muchachos? —preguntó un orco con una risotada mientras pateaba cruelmente al Dúnadan apresado.

—Parece carne fresca —respondió otro—. ¡Vamos a comérmolo!

—¡No tan rápido! Éste es joven. Seguro que hay más de los suyos cerca. Vamos a atraparlos. Luego los mataremos a todos.

Amarthiúl se maldijo por su necedad. Por su culpa, los demás montaraces iban a ser emboscados por el grupo de orcos que querían cazar.

—¡No! Soy el único... —empezó a decir, pero uno de los orcos lo amordazó con un fajín de gruesa lana y su voz salió amortiguada.

Lo ataron boca abajo de la rama de un alto árbol y se escondieron, sabiendo que cualquier montaraz que estuviera cerca vendría a investigar los ruidos de la refriega. Poco tiempo después, Amarthiúl oyó un sonido de hojas seguido de repente por el ruido del combate que rugía como una tormenta. Con los ojos vendados sin poder ver nada, sólo podía escuchar indefenso el silbido de las espadas, el sonido de las cuerdas de los arcos, el entrecocar del acero... Y después, silencio.

Alguien cortó la cuerda y Amarthiúl cayó al suelo. Cortaron sus ligaduras una a una, aunque una mano enguantada lo sujetaba desde atrás firmemente por las muñecas. Cuando le quitaron la venda de los ojos, quien tenía ante él, mirándolo en silencio, era Iârion. Alrededor del chico yacían muertos los orcos. Muchos de los montaraces estaban heridos, con la armadura mellada o cortada, y cuyas heridas sangrantes estaban siendo tratadas con una pasta de hierbas y vendas.

Iârion no decía nada. El silencio era lo que más le dolía. Sabía que los había fallado, los había puesto en peligro.

—Y-yo... yo... —comenzó a decir con el corazón en la garganta y quedándose sin palabras—. Lo siento.

No pudo decir nada más antes de empezar a sollozar.

—No pasa nada, pequeño —dijo su mentor, dándole un abrazo y poniéndole la mano en la cabeza—. Algún día me devolverás el favor.

© 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 13297, 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.

EDGE



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

PRUEBA
DE COMPRA

EDGEENT.COM

El SEÑOR de LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

EL REINO DEL TERROR™

Nivel de dificultad = 7

La capital de Angmar era un lugar aterrador. Cuando los héroes hubieron derrotado a los orcos que protegían la entrada y accedido al interior, todo estaba siniestramente silencioso en comparación a la batalla que se libraba en el exterior. Las salas de Carn Dûm eran frías y solitarias, aunque allí donde se aventuraran los héroes entre sus muros, tenían la sensación constante de estar siendo observados. El reino de Angmar se había cobrado una cantidad de vidas incalculable a lo largo de muchos siglos en su larga guerra con los Dúnedain. Con cada paso que daban, la carga se hacía más insostenible.

La fortaleza era enorme, pero si agudizaban los sentidos, oían gritos de dolor que procedían de abajo. Así que se adentraron en las profundidades de la fortificación, descendiendo por muchos largos y empinados tramos de escaleras. A su alrededor, los corredores se hicieron más estrechos, y los muros de piedra se les venían encima.

En algún lugar de estas catacumbas, rodeados por los muertos vigilantes, su amigo Iárlion se debatía en su tormento. Espoleados por una determinación de acero, los héroes comenzaron su búsqueda...

“El reino del terror” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: El reino del terror, Muertos malditos y Brujería oscura. Muertos malditos y Brujería oscura pueden encontrarse en la expansión deluxe *El reino perdido* de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*.



Valor

Valor es un nuevo activador que aparece en algunas cartas de Jugador del ciclo Angmar despertado. Las **acciones** y **respuestas** con el activador **Valor**, presentadas como “**Acción de Valor**” o “**Respuesta de Valor**” sólo pueden ser activadas por un jugador cuya Amenaza sea 40 o más.

Si una carta de Evento tiene dos efectos, uno con el activador **Valor** y otro sin él, sólo puedes elegir activar uno de los dos efectos cuando juegues la carta. En ese caso sigues pudiendo elegir el efecto con el activador **Valor** solamente si tu Amenaza es 40 o más.

Muertos Reanimados

Muchas cartas de Encuentro del escenario El reino del terror piden a los jugadores que “reanimen” una carta. Cuando se le pida a un jugador que reanime una carta, coloca esa carta boca abajo delante de dicho jugador, como si acabara de enfrentarse al jugador desde el área de preparación. Las cartas boca abajo que han sido reanimadas se llaman “Muertos Reanimados” y actúan como si fueran cartas de Enemigo **Muerto viviente** con coste de enfrentamiento 0, 2 ♣, 2 ♠, 2 ♣ y 2 puntos de impacto. Como recordatorio, cada carta de Misión tiene el siguiente texto: “Los Muertos Reanimados son Enemigos **Muerto viviente** con 2 ♣, 2 ♠, 2 ♣ y 2 puntos de impacto.” Si un Muerto Reanimado es destruido o abandona el juego por cualquier otra razón, es colocado en la pila de descartes de su propietario.



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

Los héroes apenas tuvieron unos segundos mientras las catacumbas se desmoronaban y desplomaban a su alrededor. Corrieron tan rápido como podían, tratando de recordar la ruta que habían tomado por las oscuras y laberínticas salas de Carn Dûm. Las paredes temblaron y chirriaron mientras un oscuro poder las recorría. Los muertos vivientes se desplomaron y empezaron a descomponerse, los siniestros espíritus se dispersaron, y el poder que había invocado Daechanar empezó a desmoronarse con su derrota.

Las oscuras nubes que había sobre la fortaleza se dispersaron, y la luz del día bañó el campo de batalla. Con la derrota de su amo y el sol cayendo sobre ellos, los trasgos huyeron hacia su refugio montañoso en el sur. Los elfos y montaraces restantes, espoleados por el cambio de las tornas, hicieron desbandarse a los orcos. La batalla estaba ganada... pero la victoria era agri dulce. Cuando los héroes salieron de la fortaleza llevando el cuerpo de Iârion, su compañía se llenó de una gran tristeza. Aunque habían podido detener a Daechanar y evitar que sus planes dieran fruto, habían llegado demasiado tarde para salvar a su amigo. La tragedia de tener que matar al montaraz con su propia mano era algo que los héroes nunca olvidarían, aunque podían hallar consuelo en sus últimas palabras.

El viaje de retorno fue rápido, pero cargado de melancolía. Aunque el invierno había llegado al norte con toda su crudeza, el letal tiempo antinatural que ya les resultaba familiar parecía remitir con la caída de Daechanar, y el mal de Angmar ya no se atrevía a hacer acto de presencia para interponerse en el camino de los héroes. Cuando dejaron atrás el pico del Monte Gram, los elfos decidieron seguir su camino y dirigirse de vuelta a Rivendel. Los héroes les dieron las gracias por su ayuda, y los elfos les dijeron que eran bienvenidos en Imladris cuando hubieran terminado sus asuntos con los Dúnedain. El resto de la compañía prosiguió hacia Fornost, al oeste, para dar descanso a sus camaradas caídos.

Los montaraces y los héroes enterraron a los muertos en una tumba dedicada a quienes caían en defensa del Norte, y se reunieron para pronunciar palabras en memoria de su valeroso sacrificio. Después de que todos menos los héroes y Amarthiül se hubieran marchado, el joven montaraza se acercó al sepulcro de Iârion sosteniendo el colgante del halcón volador.

—No pude salvarlo —dijo cuando se acercaron los héroes.

La muerte del mentor de Amarthiül pesaba como una losa en su corazón.

—Ninguno de nosotros pudimos —respondió uno de los héroes con tono triste—. Pero si no hubieras estado tan decidido a perseguir a Thaurdir y rescatar a tu amigo, ¿quién sabe qué horrores habría desatado Daechanar sobre las tierras que protegen los tuyos?

El montaraz asintió, aferrando el colgante con más fuerza.

—No tenía hermanos ni herederos. El linaje de Iârchon y Daechanar ha terminado.

Tras decir eso, Amarthiül dio un paso adelante para colocar el colgante de Iârion sobre su tumba. Desprenderse del colgante de Iârion parecía un acto difícil. Al dejar el colgante sobre la tumba de su amigo, cantó serenamente:

Un hombre sin miedo en la noche oscura.

Un fiel hermano lleno de bravura.

Su espíritu ya del mundo ha partido.

Con nuestros caídos ahora está unido.

Uno de los héroes le puso la mano en el hombro a Amarthiül. El montaraz había pasado por mucho y había experimentado un gran crecimiento durante su viaje.

—Iârion era un noble guerrero. Estaría orgulloso de ver lo fuerte que te has vuelto.

Se quedaron allí un tiempo, llorando su pérdida, antes de salir de las silenciosas tumbas de Fornost.

—¿Qué harás ahora?

—Os ofrecí mi espada, ¿lo recordáis? —dijo Amarthiül con una cálida sonrisa— Los Dúnedain están en deuda con vosotros, y quiero pagar esa deuda. Si alguna vez necesitáis mi ayuda, no dudéis en llamarme.

Con esas palabras de amistad, se despidieron. Los héroes volvieron a Rivendel y pasaron el resto del invierno al cuidado de los elfos, recuperándose de sus muchos viajes y batallas. Sin embargo, antes de que la nieve se fundiese, llegó un mensajero con un pergamino que tenía un peculiar sello.

Parecía que la ayuda de los héroes volvía a ser necesaria. Completamente descansados y listos para la aventura, agradecieron a Elrond su hospitalidad y volvieron a adentrarse en la naturaleza, cabalgando tan rápido como podían hacia el oeste... Hacia los Puertos Grises.



Epílogo

Lârchon no se molestó en limpiar la sangre de orco de su espada mientras pasaba por encima del cuerpo de la criatura. Arrugó la nariz por el acre olor de la sangre mezclado con el de la ceniza y la madera calcinada que llenaba el campo de batalla. El entrecocar de las espadas de acero y el clamor de la batalla resonaban por las colinas, ahogando el sonido de la corriente del Bruinen. Agarró su espada más fuerte que nunca, maldiciendo a su propia gente por la traición que había llevado a la caída de su reino. Algo —sudor, sangre o ambas cosas— le goteó frente abajo.

—Daechanar —llamó a la figura que tenía al otro lado del pronunciado valle que flanqueaba el fuerte—. Esto termina ahora.

Su hermano mayor se limitó a reírse. No, su hermano no. Ese hombre maldito que tenía delante Iârchon no podía ser su hermano, era imposible que lo hubiera sido realmente. No después de traicionar a su familia y ponerse al servicio del Rey Brujo. No después de haber desatado a crueles montañeses contra su hogar ancestral y de haber clavado su espada en muchos de los hermanos de Iârchon.

Daechanar desenvainó su espada, y ésta latía con un poder oscuro, como cientos de susurros venenosos en los oídos de Iârchon. No reconoció la extraña espada que blandía su hermano, con esas oscuras runas grabadas en el mango. El traidor la examinó durante un instante, admirando su artesanía y su agudo filo.

—Eres un necio, Iârchon —dijo pausadamente con una maliciosa sonrisa en los labios—. Mi amo te ha ofrecido un sitio a su lado, igual que el que me ha dado a mí. Pero lo rechazaste, y ahora debo matarte.

Dio varias largas zancadas hacia delante, con la capa hecha jirones flotando al viento.

A Iârchon se le encogió el corazón. Estaba preparado para combatir a su hermano hasta la muerte, pero había esperado poder evitar semejante enfrentamiento. Al ver las intenciones asesinas de Daechanar en sus ojos, sabía que era la única opción. El lugarteniente de Angmar no mostró piedad, avanzando con rapidez y dando salvajes mandobles con el filo de su espada. Iârchon levantó su arma para adoptar una postura defensiva y rechazar los golpes de Daechanar. No era capaz de atacar a su hermano.

—¿Cuánto tiempo? —gritó Iârchon— ¿Cuánto tiempo lleva el Enemigo controlando tu mente? ¿Cuánto tiempo llevas planeando la caída de nuestro reino?

Rechazó la espada de Daechanar hacia un lado, retorciéndola y haciendo que el impulso de su hermano lo llevara hacia delante, sobrepasando a Iârchon. Antes de que Daechanar pudiera recuperar el equilibrio, el noble hermano estaba sobre él, con su espada espoleada por una vengativa ira. Aunque asestó varios golpes crueles y su espada atravesó la capa y la cota de cuero de su adversario, la expresión de Daechanar seguía retorcida con una extraña sonrisa.

—Dime, hermanito, ¿quién crees que ganará esta guerra? —preguntó Daechanar haciéndose oír sobre el ruido de sus espadas al chocar— ¿Crees que tienes alguna oportunidad contra los ejércitos de Angmar?

Iârchon apretó los dientes. Las palabras de su hermano le herían en lo más hondo. Ya habían sufrido derrota tras derrota, y ahora las fuerzas del Rey Brujo amenazaban con hacerse con todo el norte. Daechanar tomó la ventaja, haciendo que Iârchon retrocediese con cada uno de sus potentes golpes. El noble hermano apenas podía defenderse de la velocidad y fuerza de los ataques de Daechanar, y la oscura hoja le cortó carne y armadura varias veces. Cegado por la arrogancia y viendo su victoria inminente, el traidor no se dio cuenta de la trampa hasta que fue demasiado tarde.

De niños, solían entrenar con espadas de madera en el patio de su fortaleza. El hermano mayor era un luchador más feroz y ágil, pero el más joven era más astuto. Siempre que Daechanar saboreaba la victoria, se deleitaba de tal forma que descuidaba su defensa para terminar el combate. Iârchon se puso al borde de la derrota antes de ver su oportunidad, un hueco en la defensa de Daechanar. Se agachó rápidamente bajo un tajo que buscaba su cuello y hundió su espada en el pecho de Daechanar. Los ojos del traidor se abrieron de par en par y su rostro se retorció con una expresión de agonía.

—No sé quién ganará —respondió Iârchon mientras introducía su hoja más dentro del pecho de su hermano—. Pero sí que no sobrevivirás para ver el final de la guerra.

Daechanar boqueó para intentar tomar aire, pero la espada de Iârchon le había perforado los pulmones. Su voz enronqueció con un último resuello antes de que se le escapara el aliento.

—Te equivocas, hermanito —dijo con una sonrisa—. Os sobreviviré a todos, y perseguiré a tus descendientes mucho después de que hayas muerto. Mi amo se ha encargado de ello.

Después, los ojos de Daechanar quedaron inertes y cayó en brazos de su hermano.

© 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.

EDGE



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

**PRUEBA
DE COMPRA**

EDGEENT.COM



Notas de diseño

“Nadie vive aquí. En otro tiempo moraron hombres, pero hoy no queda ninguno. Fueron gente mala, así dice la leyenda, pues cayeron bajo la sombra de Angmar. Pero todos murieron en la guerra que acabó con el Reino del Norte. Hace ya tanto tiempo que las colinas han olvidado, aunque una sombra se extiende aún sobre el país.”

—Aragorn, “La Comunidad del Anillo”

La historia de “El reino perdido” y el ciclo “Angmar despertado” explora la rica historia de los Dúnedain de Arnor y su larga guerra con el Reino Brujo de Angmar presentando un nuevo conflicto entre esos dos poderes en la época de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*. Durante ese periodo, el Rey Brujo ejerce su dominio desde la torre de Minas Morgul, y el reino de Angmar lleva siglos abandonado, así que a efectos de nuestra historia hemos introducido un poderoso hechicero, Daechanar, que está reconstruyendo el antiguo reino trayendo a su servicio todo tipo de malvadas criaturas.

Daechanar es sólo uno de los cinco personajes clave que hemos creado para este ciclo, y esperamos que los fanáticos de *El Señor de los Anillos* aprecien nuestro esfuerzo por desarrollar personajes y una historia que encaje en la Tierra Media. Daechanar en concreto era un personaje que nos resultaba emocionante explorar: un Dúnadan traidor que se convirtió en un poderoso hechicero bajo los auspicios del mismísimo Rey Brujo. Su historia se inspira en la historia de Rhudaur descrita en los apéndices de *El Retorno del Rey*. Sabemos por *El Reino del Norte y los Dúnedain* que después de que el reino de Arnor se dividiera, el pueblo de Rhudaur se alió con Angmar. Así que para nuestra historia sugerimos que algunos de los Dúnedain que vivían en Rhudaur en esa época se convirtieron en sirvientes del Rey Brujo. Daechanar habría sido su jefe, y aprendió a dominar los espíritus malignos de Angmar gracias a su amo Nazgûl. Thaurdir, su espectro lugarteniente, sería uno de esos espíritus malignos.

En *El Señor de los Anillos* no se dan muchos detalles sobre la vida cotidiana y la cultura de los Dúnedain de Arnor, así que hicimos lo posible por inspirarnos en base a la información que hay disponible. Sabemos que los montaraces son un pueblo en constante movimiento que vigila continuamente las tierras del interior de las fronteras de su antiguo reino. A efectos de nuestra historia, sugerimos que los Dúnedain podrían haber empleado las ruinas de Fornost como lugar de reunión, ya que sabemos por *El Retorno del Rey* que visitaban esas ruinas de vez en cuando.

Para ayudar a representar la valentía y nobleza de los montaraces del Norte, presentamos a dos personajes Dúnedain: Iârion y su pupilo, Amarthiúl. Esperamos que los jugadores disfruten su historia de amistad. Para el personaje de Iârion, supusimos que habría más Dúnedain además del heredero de Valandil cuyos linajes se remontasen a las familias nobles de los tres reinos de Arnor. Como descendiente de Iârchon, la genealogía de Iârion lo vincula al villano Daechanar, y ese lazo es lo que impulsa nuestra historia. Para el personaje de Amarthiúl, exploramos la pregunta de cómo llegan a la madurez los Dúnedain y cómo obtienen sus famosas habilidades. Puesto que sabemos que los montaraces son principalmente un pueblo sin hogar, sugerimos que los jóvenes Dúnedain viven en plena naturaleza con un mentor, normalmente su padre, y aprenden al seguirlo. El lazo resultante de una relación tan cercana es indudablemente fuerte, como vemos en la determinación de Amarthiúl por rescatar a Iârion.

Esperamos que en general hayamos logrado contar un relato atrayente que podría haber figurado en el marco histórico que creó Tolkien para la Tierra Media. Esperamos que los jugadores disfruten de nuestro intento por ser fieles a la visión de Tolkien, y esperamos que, sobre todo, los jugadores se diviertan mucho superando los desafíos que encontrarán en el ciclo “Angmar despertado”.