

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

LOS PUERTOS GRISES

“... cuando Ar-Pharazôn puso pie en las costas de Aman la Bienaventurada, los Valar recurrieron al Único, y el mundo cambió. Númenor sucumbió y fue tragado por el Mar y las Tierras Imperecederas quedaron separadas para siempre de los círculos del mundo. Así llegó a su fin la gloria de Númenor.”

—El Retorno del Rey

Bienvenido a *Los Puertos Grises*, una expansión para *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*. Esta expansión explora los vastos océanos de la Tierra Media, las ruinas de edades antiguas y a los elfos y hombres que se aventuran en alta mar. Estos tres escenarios originales llevan a los jugadores por una travesía de ida y vuelta desde el refugio élfico de los Puertos Grises a las antiguas ruinas de Númenor.



Contenido

La expansión *Los Puertos Grises* 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
 - 113 cartas de Encuentro (13 son de doble cara)
 - 10 cartas de Misión
 - 1 carta de Rumbo

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 *Los Puertos Grises* pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes de su número de colección:



Nuevas reglas de escenario

Muchas de las nuevas reglas introducidas en cada escenario de *Los Puertos Grises* sólo afectan a un único escenario de esta expansión, y por lo tanto se tratan en la sección correspondiente a su escenario. Sin embargo, muchas de estas reglas también afectarán a distintos escenarios del próximo ciclo “*Cazador de Sueños*”.

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.

"Último jugador"

Algunas cartas se refieren al "último jugador". Se considera último jugador al jugador sentado directamente a la derecha del jugador inicial. Si sólo hay un jugador en la partida, se considera que ese jugador es tanto el jugador inicial como el último.

Tiro con arco X

Mientras una carta con la palabra clave "Tiro con arco" esté en juego, al comienzo de cada fase de Combate los jugadores deben infligir tantos puntos de daño a cartas de personaje en juego como el valor de Tiro con arco especificado. Este daño puede ser infligido a personajes que estén bajo el control de cualquier jugador, y puede ser dividido entre los jugadores como crean conveniente. En caso de no ponerse de acuerdo sobre dónde asignar el daño de Tiro con arco, el jugador inicial tiene la última palabra. Si hay varias cartas con la palabra Tiro con arco en juego, los efectos son acumulativos. Recuerda que la  no bloquea el daño de Tiro con arco.

Travesía por el Belegaer

Nivel de dificultad = 5

El camino hacia el oeste que llevaba a los Puertos Grises era tan tranquilo y apacible como había deseado la compañía de aventureros. Los horrores que afrontaron en el reino del terror habían quedado atrás, y con la floreciente primavera podían disfrutar de su viaje por primera vez en lo que parecían siglos. En poco tiempo pasaron las Colinas de la Torre y llegaron ante los Puertos.

Fueron recibidos calurosamente por Círdan el Carpintero de Barcos, señor de los Puertos Grises, a la cabeza de un grupo de elfos.

—Gracias por responder tan rápido a mi carta. Permitidme que os dé la bienvenida a Mithlond, el último puerto de los elfos al este del gran mar de Belegaer —les dijo a los héroes con una sonrisa, y en sus ojos brillaba la sabiduría de los siglos pasados—. Seguidme, y os llevaré a nuestra sala de reunión. Allí descubriréis la razón por la que habéis viajado muchas leguas desde Rivendel.

Ansiosos por ayudar de cualquier manera que estuviese en su mano, la compañía siguió a los elfos por las puertas y hasta una alta torre blanca que se erguía sobre el Golfo de Lune. En los muelles había atracados elegantes barcos élficos, altos y blancos, con la estrella de Eärendil brillando en sus velas. Eran tanto una obra de arte como navíos, bellos ejemplos de la excepcional artesanía élfica. Extrañamente, también había dos barcos de Gondor anclados en el puerto y engalanados con el Árbol Blanco de Gondor en sus velas.

La sala de reuniones circular de la torre estaba bellamente decorada. Unas ventanas arqueadas con orientación oriental permitían que una constante brisa de aire marino refrescara a la compañía mientras esperaba. Poco después de su llegada, un nervudo hombre de mediana edad entró en la sala. Tenía el pelo largo y negro, una barba rala y pómulos elevados.

—Éste es lord Calphon de Dol Amroth —les presentó Círdan—, y ha venido desde muy lejos por mar para buscar nuestra ayuda. Lord Calphon se puso en pie y sonrió, estrechándoles la mano uno a uno. Sus ojos mostraban alivio y preocupación a partes iguales.

—Será más fácil si empiezo por el comienzo —explicó Calphon mientras se sentaba a al mesa, jugueteando nerviosamente con sus manos entrelazadas.

Círdan le hizo un gesto al noble como dándole la palabra, y Calphon relató su historia.

—Empezó hace apenas unos meses: tuve un sueño peculiar, el más vívido que jamás he soñado. En este sueño, vi una hermosa isla en el vasto océano, y deseé con todo mi corazón ir allí. Vi las ruinas del antiguo Númenor diseminadas por toda la isla, y llegaban aún a más profundidad bajo las olas. En el momento en el que desperté, supe que no era un simple sueño. Pero no fue el único sueño que tuve.

—Seguí soñando con la isla y sus secretos durante meses. Hasta este mismo día, he tenido visiones de sus templos y ruinas. No creía que la isla pudiese existir, porque en Gondor nos enseñan

que Númenor se hundió bajo el océano por completo. Oí hablar de la sabiduría y visión del señor elfo Círdan, y pensé que si alguien conoce el gran océano de Belegaer, serían los elfos que navegan en los mares. Así que cogí mi barco, el Estrella del Alba, y el barco más rápido de la flota de Dol Amroth, el Ala Plateada, y puse rumbo aquí con la esperanza de que Círdan compartiese conmigo su saber.

Hizo un gesto con la cabeza a Círdan, que se giró para dirigirse a los héroes.

—He estado ayudando a Calphon a interpretar sus sueños, y he llegado a la conclusión de que la isla de sus visiones no es sino una cumbre hundida de Númenor. Esa tierra se sumió bajo las olas cuando los Valar desataron su ira sobre los númenóreanos. Pero creo que sus cumbres más altas podrían haber sobrevivido a su Caída. No es coincidencia que Calphon, que tiene sangre de Númenor, sueñe con su antiguo hogar.

Los héroes escucharon con gran interés la historia de Calphon y la sabiduría de Círdan. Cuando este último terminó de hablar, uno de los héroes se puso en pie y preguntó cortésmente:

—Aun sabiendo el origen de la isla, encontrarla en mitad del océano sería una ardua empresa. ¿Cómo podríamos ayudar en esta tarea?

Círdan se acercó a las ventanas abiertas de la sala y miró hacia el Golfo de Lune y el puerto de Mithlond.

—Éste será un largo viaje, y aunque no puedo ver qué pruebas afrontará Calphon, siento que un gran peligro lo sigue. No tengo poder para ordenároslo, pero si queréis ayudar, os pido que zarpéis con él y lo ayudéis a llegar a la isla de sus visiones. Presiento que esta misión tiene una importancia vital.

Los héroes se miraron durante un tiempo, pero no hubo discusiones ni debates. La urgencia que se percibía en la voz de Círdan y su fabulosa visión eran todo lo que necesitaban los héroes. Asintieron para mostrar su acuerdo.

—Acompañaremos a lord Calphon en su travesía—dijo uno de los héroes, adelantándose—, pero no tenemos ningún barco propio.

Círdan sonrió y sus ojos brillaron con fuerza, como si hubiera sabido que los héroes aceptarían. Les pidió que lo acompañaran y salió de la sala con paso ansioso, con la compañía siguiéndolo a poca distancia. Acompañaron al Carpintero de Barcos por muchos pasillos y a través de blancas arcadas, hasta que por fin llegaron a los muelles de los Puertos. La luz del sol bailaba en la superficie del agua, y las gaviotas cantaban sobre el Lune.

—¡Mirad!—dijo Círdan mientras señalaba el muelle más cercano. En él había anclado un bello navío élfico. Era blanco, con alas plegadas en los lados, y en la proa había tallado un majestuoso cisne.

—Concebi este barco mucho antes de que Calphon contactara con nosotros—dijo el señor elfo mientras colocaba su mano cariñosamente en el lateral del barco—. Fue creado para un viaje de importancia suprema, pero aún no ha salido del Golfo de Lune. Creo que esta es la travesía para la que fue construido. A partir de ahora, este barco será conocido como Olorotarë, el Cazador de Sueños. Os entrego este barco y su tripulación a vosotros, campeones de Gandalf y Elrond, para que os mantenga a salvo en vuestro viaje. En este muelle hay otro barco atracado, el Nárelenya, que también podría resultaros útil si lo necesitáis. Estos barcos y los de lord Calphon serán vuestra flota.

La fuerza y belleza del Cazador de Sueños no tenían parangón. Los héroes dieron las gracias de corazón a Círdan, abrumados por la generosidad de los regalos del Carpintero de Barcos.

—No fracasaremos en nuestra misión—dijo uno de los héroes haciendo una reverencia—. Ni fracasaremos en mantener a salvo los dones de los Puertos.

—No lo dudo—replicó Círdan sonriendo.

Y así se hicieron los preparativos para su largo viaje...

El mazo de Encuentros Travesía por Belegaer se crea con los siguientes conjuntos de Encuentros: Travesía por Belegaer, Vastos océanos, Tiempo tormentoso, Flota de Umbar, Corsarios y La flota del Cazador de Sueños. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Barcos

Los barcos son un nuevo tipo de carta de la expansión *Los Puertos Grises*. Hay dos tipos de cartas de barco: Barco-Enemigo y Barco-Objetivo. Tanto los Barcos-Enemigo como los Barcos-Objetivo cuentan como cartas de barco, pero siguen reglas distintas.

Barcos-Enemigo

Los Barcos-Enemigo funcionan del mismo modo que los Enemigos, y se consideran Enemigos a todos los efectos, con las siguientes excepciones:

- En los ataques realizados por Barcos-Enemigo sólo pueden defender Barcos-Objetivo. Las cartas que no sean barcos no pueden defender contra un Barco-Enemigo.
- Si un ataque realizado por un Barco-Enemigo no tiene defensores, el daño de ese ataque debe asignarse a un Barco-Objetivo que controles en lugar de a un Héroe que controles.

Barcos-Objetivo

La expansión *Los Puertos Grises* incluye cuatro Barcos-Objetivo únicos que aparecen en el conjunto de Encuentros La flota del *Cazador de Sueños*. Los Barcos-Objetivo funcionan igual que los Objetivos-Aliados y se consideran Aliados a todos los efectos, con las siguientes excepciones:

- Los Barcos-Objetivo sólo pueden atacar a Barcos-Enemigo. Los Enemigos que no sean barcos no pueden ser atacados por Barcos-Objetivo.
- Los Barcos-Objetivo sólo pueden defender contra ataques realizados por Barcos-Enemigo. Los Barcos-Objetivo no pueden defender contra ataques realizados por Enemigos que no sean barcos.

Importante: Por regla general, los barcos sólo pueden atacar o defender contra otros barcos. La única excepción es que los Barcos-Enemigo pueden ser atacados tanto por tus Barcos-Objetivo como por tus personajes que no sean barcos.

El mazo de Corsarios

El mazo de Corsarios es un mazo aparte formado sólo por Enemigos que no son Barco, y representa a los marineros, piratas e incursores que los jugadores podrían encontrar en los barcos corsarios del mazo de Encuentros.

Cuando se incluyan barcos en el mazo de Encuentros de un escenario, la preparación de dicho escenario pedirá a los jugadores que preparen el mazo de Corsarios. Esto se hace retirando del

Barco-Objetivo



Barco-Enemigo



mazo de Encuentros todos los Enemigos que no sean barcos, colocándolos en un montón aparte y barajándolos. Este montón pasa a denominarse el mazo de Corsarios. Los Barcos-Enemigo permanecen en el mazo de Encuentros estándar.

Los Enemigos del mazo de Corsarios sólo se revelan mediante capacidades de las cartas, como la palabra clave “Abordaje” (ver a continuación).

El mazo de Corsarios tiene su propia pila de descartes. Siempre que un Enemigo que no sea barco fuese a colocarse en la pila de descartes, en vez de eso colócalo en la pila de descartes de Corsarios. Cuando el mazo de Corsarios se quede sin cartas, baraja de inmediato la pila de descartes de Corsarios para volver a formar el mazo de Corsarios.

Abordaje X

“Abordaje” es una nueva palabra clave que aparece en muchos Barcos-Enemigo. Cuando un Barco-Enemigo con la palabra clave “Abordaje” se enfrente a un jugador desde el área de preparación, revela las X primeras cartas del mazo de Corsarios y pon en juego los Enemigos revelados, enfrentados a ese jugador. Ten en cuenta que la palabra clave “Abordaje” no se resuelve si el Barco-Enemigo se enfrenta a un jugador desde la zona de juego de otro jugador o desde el mazo de Encuentros o la pila de descartes.

Preparar tu flota

Cuando se incluyan barcos en el mazo de Encuentros de un escenario, la preparación de dicho escenario pedirá a los jugadores que preparen su flota. Para preparar su flota, cada jugador elige y toma el control de uno de los cuatro Barcos-Objetivo únicos que se incluyen en el conjunto de Encuentros La flota del *Cazador de Sueños*: el Cazador de Sueños, el Estrella del Alba, el Nárelenya y el Ala Plateada. **Uno de los jugadores debe elegir el Cazador de Sueños.** En una partida con un solo jugador, ese jugador toma el control del Cazador de Sueños y de otro Barco-Objetivo de su elección. Todos los Barcos-Objetivo que no se usen deben ser retirados de la partida.

Por último, el jugador que controle el Cazador de Sueños vincula la carta de Rumbo al Cazador de Sueños y la fija en ☀.

Rumbo

La carta de Rumbo vinculada al Cazador de Sueños representa la capacidad actual de la flota de dirigir sus barcos con el viento y a través de los muchos peligros que pueden aparecer en el mar. Un mal rumbo representa una navegación incorrecta, contra peligros como enemigos o mal tiempo.

El símbolo mostrado en la carta de Rumbo es “tu rumbo actual”. Todos los jugadores comparten el mismo rumbo. Algunas cartas tendrán efectos adicionales o distintos en función del rumbo actual. Los posibles rumbos se describen a continuación:

☀: Éste es el único rumbo que se considera “correcto”, y es la mejor opción posible. Tu rumbo no puede ser más óptimo que éste, a favor del viento y con máxima maniobrabilidad.

☁☁: Estos rumbos se consideran “desviados”. Estás luchando con los elementos y no navegas en condiciones.

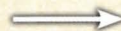
⚡: Este rumbo se considera “desviado” y es la peor opción posible. Tu rumbo no puede ser más pésimo que éste, con el viento en contra y completamente a merced del mar.

Si se te pide que desvíes tu rumbo, debes rotar la carta de Rumbo 90° en el sentido contrario a las agujas del reloj, de forma que tu rumbo actual esté *un nivel más cerca* de la peor opción (⚡). Si ya está en la peor opción (⚡), no es posible desviarlo más.



Si se te pide que mejores tu rumbo, debes rotar la carta de Rumbo 90° en el sentido de las agujas del reloj, de forma que tu rumbo actual esté *un nivel más cerca* de la mejor opción (☀). Si ya está en la mejor opción (☀), no puede mejorar más.

Nota: Cuando se te pida mejorar tu rumbo, no vayas directamente hasta la mejor opción (☀); sólo debes mejorar *un nivel* hacia la mejor opción (☀).



Navegación

“Navegación” es una nueva palabra clave que aparece en algunas etapas de misión de la expansión *Los Puertos Grises* y que representa que los jugadores están surcando el mar en sus barcos. Al comienzo de cada fase de Misión (antes de asignar personajes a la misión), si la misión principal tiene la palabra clave Navegación, el jugador inicial debe realizar una prueba de navegación.

Pruebas de navegación

Las pruebas de navegación representan la capacidad de los jugadores de cambiar su rumbo o adaptar las velas y jarcias a un cambio de dirección del viento.

Para realizar una prueba de navegación, primero debes desviar tu rumbo. Esto representa un cambio del viento y la dificultad de navegar por el mar. Si el rumbo ya está en , no cambia.

A continuación, el jugador que esté realizando la prueba de navegación agota cualquier cantidad de personajes que controle, asignándolos así a la prueba de navegación. Después de elegir qué personajes asigna a la prueba de navegación, el jugador mira una cantidad de cartas de la parte superior del mazo de Encuentros igual a la cantidad de personajes asignados a la prueba de navegación. Si el mazo de Encuentros no tiene suficientes cartas para mirar, añade primero la pila de descartes de Encuentros al mazo de Encuentros y barájalo.

Algunas cartas de Encuentro tienen un símbolo  en la esquina inferior izquierda de su cuadro de texto. Este símbolo representa un éxito al realizar una prueba de navegación. Puedes mejorar tu rumbo una vez por cada símbolo  encontrado en las cartas de Encuentro miradas. Si no se encontró ningún símbolo , tu rumbo permanece igual. A continuación, descarta todas las cartas miradas.

Los símbolos  no tienen ningún otro efecto que el de representar éxitos en las pruebas de navegación.

Los jugadores tienen la oportunidad de usar efectos **Acción** antes y después de una prueba de navegación, pero no durante.

NO LEAS

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

—Ya no veo más —gritó una de los héroes mientras escudriñaba el gran mar en busca de alguna vela negra.

Los corsarios los habían perseguido a través de muchas leguas de océano. Ver que en el horizonte no había señal alguna del enemigo fue un gran alivio para los héroes y la tripulación.

Ejemplo: Brandon y Brian están jugando un escenario cuya misión principal tiene la palabra clave Navegación. Su rumbo no es demasiado bueno () , pero una buena prueba de navegación podría mejorarlo () .

- 1. Al comienzo de la fase de Misión, Brandon, que es el jugador inicial, debe realizar una prueba de navegación. En primer lugar desvía el rumbo rotando la carta de Rumbo 90 grados en el sentido contrario a las agujas del reloj, lo que la deja en .*
- 2. A continuación asigna a Cirdan el Carpintero de Barcos y 2 Marineros del Lune a la prueba de navegación. Puesto que ha asignado a 3 personajes a la prueba de navegación, mira las 3 primeras cartas del mazo de Encuentros y cuenta la cantidad de símbolos  de esas cartas.*
- 3. Brandon no ve ningún símbolo  en la primera carta, pero sí que hay uno en cada una de las otras dos. Por lo tanto, mejora el rumbo dos niveles rotando la carta de Rumbo dos veces 90 grados en el sentido de las agujas del reloj. ¡Esto vuelve a poner a la flota en el mejor rumbo posible () !*

—No lo entiendo —dijo Calphon con voz queda—. Es cierto que Gondor es enemigo jurado de los corsarios de Umbar. Pero ¿por qué iban a perseguirnos tanto tiempo y tan lejos?

—Me preocupa más el hecho de que para empezar se hayan aventurado tan al norte —replicó la heroína—. Cuando los vimos por primera vez apenas estábamos a unos días de distancia de los Puertos. No puede ser una coincidencia —concluyó—. Deben de haber seguido tus barcos desde Dol Amroth.

Calphon abrió los ojos como platos y pareció realmente afligido.

—¿Qué? Pero si no vi ningún rastro suyo en mi viaje hacia el norte... —dijo mientras agarraba las cuerdas del barco con tanta fuerza que se le pusieron blancos los nudillos—. Me duele mucho pensar que mis actos puedan haber puesto en peligro a los elfos de los Puertos: espero que Cirdan me perdone.

La heroína reconfortó a Calphon con una sonrisa.

—No te preocupes. Todo esto confirma que nuestro viaje no es en vano. Los corsarios deben de habernos perseguido tan lejos por un motivo. Nuestro objetivo debe ser descubrir ese motivo. Encontremos la isla de tu sueño y veamos qué secretos oculta.

Continuará en “El destino de Númenor”, la segunda aventura de la caja “Los Puertos Grises”.

El destino de Númenor

Nivel de dificultad = 5

Un bello amanecer bañaba el cielo, y el brillante sol naranja se alzaba sobre la cumbre de la montaña, tal y como había descrito Calphon.

—¡Tierra a la vista! —gritó un marinero, haciendo que la flota comenzara a bullir de actividad.

La isla era enorme, y en su centro se erguía la cumbre de lo que antaño debió de haber sido una alta montaña. En el interior de la espesa jungla de la isla había torres rotas y antiguas ruinas.

—Así que existe —susurró Calphon mientras se acercaba a la proa del barco y miraba la isla con gran alivio—. Me alegra saber que no nos he traído en mitad del Belegaer para nada.

Los héroes compartían el alivio de Calphon, pero siempre habían sospechado que la isla era real, pues de otro modo el sabio Círdan no los habría enviado en un viaje tan peligroso. Anclaron los barcos en la costa occidental de la isla, y las tripulaciones bajaron varias canoas a la superficie del océano. La compañía se preparó para desembarcar y dirigirse a la orilla, armándose por si la isla resultaba ser peligrosa, y asegurándose de llevar raciones para varios días.

—Deberías quedarte aquí —le dijo uno de los héroes a Calphon cuando se preparaban para partir—. Ya has hecho tu parte ayudándonos a encontrar la isla. Ahora es momento de que nosotros hagamos la nuestra.

Calphon sacudió la cabeza y se negó tajantemente.

—No, debo ir con vosotros —afirmó—. Quizás no pueda guiaros una vez en la isla, pero llevo casi un año soñando con esta isla. Necesito poner pie en esa costa y ver las ruinas de Númenor por mí mismo.

Los héroes intercambiaron miradas de preocupación, pero ninguno pudo rehusar la petición de Calphon.

—No sabemos qué secretos o peligros oculta la isla —dijo uno de ellos—. Pero si es tu voluntad, la cumpliremos y te protegeremos. Calphon asintió sin pensárselo dos veces.

La compañía subió a bordo de las pequeñas embarcaciones y partió remando en dirección de la costa desconocida.

El mazo de Encuentros El destino de Númenor se crea con los siguientes conjuntos de Encuentros: El destino de Númenor, Muertos ahogados y Ruinas de Númenor. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Inexplorado

“Inexplorado” es una nueva palabra clave que aparece en algunos Lugares de la expansión *Los Puertos Grises*. Los Lugares “Inexplorado” representan zonas desconocidas de la Tierra Media que no han sido pisadas ni exploradas durante esta edad del mundo. Por lo tanto, los jugadores no saben qué esperar al viajar a ellas.

Estos Lugares son de doble cara. Un lado se llama “Isla Perdida” y tiene la palabra clave “Inexplorado”. Los Lugares “Inexplorado” siempre se añaden al área de preparación con el lado “Isla Perdida” boca arriba, sin mirar el otro lado de la carta. Los Lugares con la palabra clave “Inexplorado” no tienen puntos de misión y no pueden ser explorados colocando progreso sobre ellos, aunque sí que puede colocarse progreso sobre ellos para activar su capacidad **Acción**.

Todas las copias de Isla Perdida tienen el siguiente texto de reglas:

“Obligado: Después de que la Isla Perdida se convierta en el Lugar activo, dale la vuelta.”. De esta forma, al viajar a un Lugar “Inexplorado”, los jugadores pueden descubrir qué tipo de Lugar es realmente al darle la vuelta a su otro lado. **Dar la vuelta a un Lugar “Inexplorado”** retira todo el progreso que tenga.



Una vez dado la vuelta, funciona como un Lugar normal, con las siguientes excepciones: Los Lugares de doble cara no pueden entrar en el mazo de Encuentros. Si un Lugar de doble cara fuese a entrar en la pila de descartes, en lugar de eso es devuelto al mazo Inexplorado, con el lado Isla Perdida boca arriba.

Todas las copias de Isla Perdida también tienen el siguiente texto de reglas: “**Acción:** Retira 4 fichas de Progreso de la Isla Perdida para mirar su lado boca abajo.”. De esta forma, los jugadores pueden colocar progreso sobre una carta Isla Perdida del área de preparación para mirar su lado boca abajo y obtener información sobre adónde viajar.

Muchos Lugares del otro lado de los Lugares “Inexplorado” tienen efectos **Obligado** que se activan al darles la vuelta. Después de darle la vuelta a un Lugar “Inexplorado”, asegúrate de comprobar si el lado que ha aparecido al darle la vuelta tiene alguno de estos efectos. Ten en cuenta que “mirar” el lado boca abajo de un Lugar “Inexplorado” no activa ninguno de estos efectos.

Ten en cuenta que todas las copias de Isla Perdida tienen el icono de conjunto de Encuentros Ruinas de Númenor en su lado Isla Perdida, aunque algunas de estas cartas en realidad pueden pertenecer a otros conjuntos de Encuentro.

Preparar el mazo Inexplorado

Cuando se incluyan Lugares “Inexplorado” en el mazo de Encuentros de un escenario, la preparación de dicho escenario puede pedir a los jugadores que preparen el mazo Inexplorado. Esto se hace barajando todos los Lugares de doble cara que tengan la palabra clave “Inexplorado” para formar un montón aparte. Este montón pasa a ser el mazo Inexplorado. Al preparar el mazo Inexplorado, todas las cartas de ese mazo deben tener el lado Isla Perdida boca arriba, de forma que los jugadores no sepan qué Lugar hay en el lado boca abajo.

NO LEAS

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

Explorar la isla desconocida fue agotador, pero lo que hizo realmente peligroso el viaje de la compañía fue la acometida de los no muertos impíos. Tras adentrarse cada vez más en la isla, por fin llegaron a un edificio notable, un imponente templo metido en la ladera de la montaña.

En cuanto cruzaron el umbral del templo, sintieron la presencia de algo oscuro y maligno. Los tapetes y estatuas, desvaídos y echados a perder tras años de deterioro, mostraban al malvado Morgoth como un ser de gran poder.

–En Gondor conocemos el relato de la gloria y caída de Númenor; que en los días oscuros antes de la destrucción de Númenor, muchos númenóreanos impíos adoraron a Morgoth –explicó lord Calphon mientras examinaba una de las ominosas estatuas–. Éste debe de haber sido uno de los templos erigidos en su honor.

Registraron el templo en profundidad, pero la búsqueda fue infructuosa. Con muchas preguntas sin contestar, la compañía empezó a perder la fe en que el templo fuese su verdadero destino. Empezaron a marcharse para continuar su exploración de la isla, pero Calphon insistió en que se quedaran.

–¡Esperad! No debemos irnos aún... Yo... recuerdo este lugar, creo que...

Pasó la mano por la pared más alejada, como si intentase recordar los secretos que ocultaban las piedras.

–Recuerdo... el sonido de un martillo contra un yunque... El calor de la forja...

Los miembros de la compañía intercambiaron miradas de preocupación, y se acercaron a Calphon con cautela. El noble tenía los ojos cerrados mientras ponía el oído sobre la pared, escuchando atentamente.

–¿Lord Calphon? –dijo uno de los héroes tras un instante, poniéndole la mano en el hombro a Calphon de forma tranquilizadora.

El noble se sobresaltó como si despertara de un sueño, y se volvió hacia los héroes con expresión asombrada.

–¡Aquí hay algo! –exclamó.

Dio varios pasos hacia otra sección de la pared y puso la mano sobre las piedras. Para sorpresa de la compañía, las piedras cedieron, y la pared se abrió hacia fuera como si tuviera unas bisagras invisibles, dando paso a una pared que llevaba a un pasadizo oculto. Perplejo y sin palabras, Calphon se adentró en el pasadizo seguido de cerca por los héroes. El corredor era estrecho y húmedo. Pronto se encontraron bajando por un empinado tramo de escalones, internándose cada vez más en la oscuridad del templo. Por

último, tras muchos escalones, llegaron a una pequeña sala con un altar elevado en su centro. A ambos lados del altar se encontraban sendos candelabros, antiguos y apagados. Sobre el altar había una gran llave de hierro negro.

—¿Una llave? —dijo Calphon, tomándola en sus manos con una expresión de perplejidad en el rostro—. No lo entiendo. Buscaba la respuesta a este misterio, pero lo único que hemos encontrado en esta isla es otro acertijo.

—Puede que los elfos de los Puertos tengan la respuesta —sugirió uno de los héroes.

Sin rastro de una cerradura para la llave en ninguna parte de la isla, la compañía se dirigió al oeste, hacia la costa.

Continuará en “Incursión en los Puertos Grises”, la tercera aventura de la caja “Los Puertos Grises”.

Incursión en los Puertos Grises

Nivel de dificultad = 6

La travesía de vuelta a los Puertos Grises fue larga, pero no tan peligrosa como la aventura para encontrar la isla del sueño de Calphon. A pesar de la distancia de la flota respecto a estrellas conocidas, al no haber corsarios acechando a cada momento, fue algo tan relativamente sencillo como dirigirse hacia el noreste hasta que llegaron a la costa de la Tierra Media para seguirla hacia el norte hasta el Golfo de Lune. Los héroes estuvieron constantemente atentos en busca de velas negras, pero no vieron ninguna durante su viaje. Por fin llegaron a la seguridad de los Puertos Grises, y fueron recibidos por campanas repicando y elfos cantando en el golfo.

La noche de su llegada, fueron llevados a la sala de reuniones una vez más, donde celebraron la consecución de su misión. Los elfos les pidieron que les contaran su viaje, y la compañía accedió, aunque Calphon permaneció en silencio durante gran parte del relato.

Círdan se interesó mucho por la historia de la compañía mientras contaban la travesía hasta encontrar la isla y su exploración de las antiguas ruinas de Númenor.

—No estoy seguro de cómo supe dónde mirar —dijo Calphon sobre su descubrimiento dentro del templo dedicado a Morgoth—. Fue como si... como si estuviera recordando algo de mi pasado, de hace mucho tiempo.

Se metió la mano en el jubón y sacó la misteriosa llave negra, que se había colgado al cuello unida a una fina cadena, y la puso sobre la gran mesa del centro del consejo.

—Esta extraña llave es todo lo que encontramos en la isla. Pensamos que quizás los sabios elfos de los Puertos sabrían la importancia que pueda tener.

Los elfos examinaron atentamente la llave durante un tiempo, y Círdan se mesó la barba mientras meditaba. Por fin, Galdor, uno de los más sabios del consejo de Círdan, rompió el silencio.

—Está claro que el diseño es númenoreano, pero hay algo extraño. No sé qué cerradura podría abrir.

Calphon suspiró, sintiendo que la esperanza se desvanecía. Galdor le pasó la llave a Círdan, y en cuanto sus manos la tocaron, un escalofrío le recorrió el cuerpo.

—Esta llave tiene algo malsano en ella —dijo mientras daba vueltas a la llave entre sus manos y la miraba fijamente como si intentase ver a través de ella.

Antes de poder seguir examinándola, oyeron un alboroto en las torres de vigía.

—¡Los vigilantes del mar! —gritó Galdor.

Los héroes acudieron corriendo a las altas ventanas que daban al golfo. Para su consternación, vieron barcos corsarios avanzando desde el oeste, con sus velas negras casi ocultas por la oscuridad de la noche. El cielo empezó a iluminarse con flechas ardientes, y varios esquifes se dirigían velozmente hacia los muelles.

En la sala se desató el caos.

—¡Corsarios! ¡Nos atacan incursores corsarios!

Fuera de la torre se oía gritar a elfos y hombres, y los sonidos de la batalla resonaban a su alrededor como una tormenta. Desde el exterior llegó olor a madera ardiendo traído por el viento. Círdan ordenó a Calphon y a los demás elfos que se pusieran a salvo antes de volverse hacia los héroes y pedirles ayuda.

—¡Están quemando los barcos de los muelles! —exclamó consternado—. ¡Debemos impedirles destruir la flota!

Los héroes asintieron y desenvainaron sus armas antes de correr a unirse al combate.

El mazo de Encuentros Incursión en los Puertos Grises se crea con los siguientes conjuntos de Encuentros: Incursión en los Puertos Grises, Corsarios y Élite del Tormentera. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



En llamas X

Muchos de los Lugares de este escenario tienen la palabra clave “En llamas X”. Esto representa los barcos de la flota élfica y los muelles de los Puertos Grises que están bajo ataque de los corsarios y han sido incendiados.

Al final de cada ronda, los jugadores deben poner 1 ficha de Daño sobre cada Lugar “En llamas” del área de preparación. Muchos efectos de cartas de Encuentro también pueden hacer que se coloquen fichas de Daño sobre Lugares “En llamas”.

Si en cualquier momento un Lugar “En llamas” tiene una cantidad de fichas de Daño igual a su valor “En llamas X”, es destruido y debe ser colocado boca abajo bajo la carta de Objetivo Los Puertos Arden. Las cartas boca abajo que estén bajo Los Puertos Arden se consideran fuera del juego.

Si un Lugar “En llamas” es explorado, se coloca en la pila de descartes de forma normal y todas las fichas de Daño que tenga también se descartan.

Élite del Tormentera

Élite del Tormentera es un conjunto de Encuentros formado por dos cartas de doble cara: Capitán Sahír y Na’asiyah. Cada una de estas cartas tiene un lado de Enemigo y un lado de Objetivo-Aliado. Cuando se incluya este conjunto de Encuentros en un escenario, dicho escenario indicará a los jugadores cuál de los dos lados debe usarse. Ninguno de los escenarios de la expansión *Los Puertos Grises* emplea los lados de Objetivo-Aliado, así que puedes ignorarlos por el momento.

Puesto que estas cartas no tienen dorsos de carta de Encuentro, no pueden añadirse ni devolverse al mazo o a la pila de descartes de Encuentros. Si alguna de ellas abandona el juego como Enemigo, se añade a la zona de victoria. Si alguna de ellas abandona el juego como Objetivo-Aliado, simplemente es retirada de la partida.



NO LEAS

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

La batalla fue encarnizada, y se perdieron varios barcos por culpa de las llamas. Pero con la ayuda de los héroes, los elfos lograron cambiar las tornas de la batalla y rechazar a los corsarios. El líder corsario, un veterano capitán llamado Sahír, ordenó la retirada y sus barcos huyeron rápidamente hacia el oeste para alejarse del Golfo de Lune.

Los elfos apagaron los fuegos restantes e hicieron inventario de lo que habían perdido en la incursión.

—Nunca habíamos visto corsarios tan al norte. ¿Qué propósito buscaban al atacar el muelle? —preguntó en voz alta uno de los héroes—. No venían en número suficiente como para tomar los Puertos.

Al principio hubo un murmullo de asentimiento, hasta que uno a uno se dieron cuenta de su necesidad. Los héroes pensaron en su travesía hasta la isla, y cómo los corsarios parecían haber sabido sus planes y los habían perseguido hasta muy dentro del Belegaer.

—¡Lord Calphon! —gritó una voz, y corrieron de vuelta a la alta torre que se erguía sobre el golfo, con las armas desenvainadas.

Subieron a toda prisa los muchos tramos de escalones, hasta que por fin llegaron a los aposentos de lord Calphon e irrumpieron por la puerta.

Llegaban demasiado tarde. El noble yacía muerto en el suelo de su habitación, con una expresión de dolor en el rostro. Tenía una profunda herida en el pecho, como si lo hubieran atravesado con una espada. En la pelea también habían muerto varios de los guardaespaldas de Calphon, así como algunos corsarios. La misteriosa llave negra, y la fina cadena de la que colgaba, habían desaparecido. En la base de una de las ventanas abiertas había enganchado un garfio de tres puntas al que había unido una larga cuerda que llegaba hasta el mar.

—No tenemos tiempo que perder —dijo uno de los héroes tras un momento de asombro y duelo—. Los corsarios se han llevado la llave. Por eso se retiraron: ya habían logrado su objetivo.

Los héroes presentaron sus últimos respetos al noble de Dol Amroth y volvieron rápidamente al Cazador de Sueños. Allí, Círdan estaba evaluando el daño sufrido por su mayor obra y por el resto de barcos de la flota élfica. Cuando le comunicaron el asesinato de Calphon, sacudió la cabeza con tristeza.

—Debéis perseguirlos tan rápido como os lleve el viento. Os volveré a dar el Cazador de Sueños. Estoy seguro de que la tripulación de Calphon os permitirá capitanear sus barcos en su lugar —Sus ojos brillaron como las estrellas del cielo—. El camino que os espera no será fácil, y no sé dónde acaba. Pero esa llave es la clave de todo, de eso estoy seguro. ¡Encontradla y descubrir su propósito!

Los héroes asintieron y zarparon de inmediato en busca del artefacto y para vengar a Calphon.



Na'asiyah volvió a meter sus cuchillos en la bandolera con una mueca de disgusto. Habían logrado su objetivo, pero Sahír había ignorado su plan completamente. Un pequeño equipo de sus mejores incursores y ella habían tomado un bote de remos y se habían acercado sin ser vistos a las torres élficas amparados por la neblina de la noche. Con su habilidad en el sigilo, podrían haber logrado infiltrarse en la torre, reducir al noble de Gondor y hacerse con el artefacto sin llamar la atención. En lugar de eso, en cuanto llegaron a la torre oyeron campanas y el sonido de la batalla.

Con todo Mithlond alertado de su presencia, el trabajo de Na'asiyah se volvió mucho más difícil. Los guardaespaldas del noble estaban bien entrenados, y varios de los incursores de Na'asiyah habían muerto en la reyerta. Al final, se habían visto obligados a matar al noble para conseguir la llave. Había esperado poder capturarlo para que pareciera que simplemente había desaparecido y poder realizar así una huida limpia. Pero gracias al ataque de Sahír, esa opción se había vuelto imposible.

En cuanto el Tormentera y su flota estuvieron fuera de la vista de los Puertos, entró como una furia en el camarote del capitán con los brazos cruzados sobre el pecho.

—Con el debido respeto, capitán, ¿qué ha pasado ahí fuera? Atacar los Puertos era nuestro plan de último recurso. Pensaba que íbamos a colarnos y a recuperar el artefacto, no a empezar una maldita guerra.

El capitán Sahír estaba sentado en su silla, con las piernas levantadas y cruzadas sobre la mesa. Parecía sumamente complacido consigo mismo, sonriendo mientras hacía girar la llave negra una y otra vez en su mano.

—Na'asiyah —dijo como si tal cosa—. Somos corsarios. No nos escabullimos en la noche como ladrones. El mar es nuestro. Quienes quieran compartirlo deben temblar al ver nuestras velas en el horizonte.

—Capitán, ¿no me eligió para ser su primer oficial? Si iba a ignorar mi consejo, lo mínimo que podría haber hecho es avisarme. Ahora hemos agitado el avispero. Podríamos haber desaparecido en la noche y estar a leguas de los Puertos antes siquiera de que supieran que la llave había desaparecido. Ahora seguramente nos persigan con toda la velocidad que puedan alcanzar.

La sonrisa de Sahír disminuyó, y sus ojos se fijaron en los de Na'asiyah con un brillo siniestro.

—Mi querida Na'asiyah, ¿te dan miedo?

—Claro que no, capitán —dijo con calma, entrecerrando los ojos.

Había cuestionado la sensatez del plan de Sahír, pero no tenía reparos en derramar sangre si era voluntad del capitán.

—Sólo espero que el premio valga las vidas de los marineros que hemos perdido.

Se marchó con un leve asentimiento, cerrando tras ella la puerta del camarote de Sahír. Los marineros de cubierta la miraron esperando órdenes, como solía ocurrir cuando Sahír estaba ocupado. La brisa marina atravesó su espeso pelo, y sintió un instante en que el conflicto y la ira desaparecían.

—¿Y bien? ¿A qué estáis esperando, haraganes? —gritó con furia a la tripulación—. ¡Tenemos barcos de los que escapar! ¡Avante a toda vela!

Continuará en “La huida del Tormentera”, la primera aventura del ciclo “Cazador de Sueños”.

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 de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*: Nate French

Diseño y desarrollo de la expansión: Matthew Newman

Desarrollo adicional: Caleb Grace

Edición: Tom Howard

Traducción: Sergio Hernández Garrido

Diseño gráfico de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*: Kevin Childress

Diseño gráfico de la expansión: Mercedes Opheim con Shaun Boyke

Maquetación: Edge Studio

Jefe de diseño gráfico: Brian Schomburg

Ilustración de portada: Matt Stewart

Dirección artística: Deb Freytag

Jefe de dirección artística: Andy Christensen

Texto de la historia: Matthew Newman

Producción: Matthew Newman

Gestión de producción: Megan Duehn y Simone Elliot

Jefe de LCG: Chris Gerber

Especialista de licencias: Amanda Greenhart

Diseñador de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Productor de juego ejecutivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

Pruebas de juego: Tony Fanchi, Tom Howard, Brian Schwebach, Craig Bergman, Amanda Bergman, David Gearhart, Dennis Beard, Mark Craumer, Ian Martin, Jason Lyle Garrett, Matthew Juszczuk, Troy Lawrence, Nate French, Brad Andres, Ariel Dominelli, Jason Clifford, Zach Varberg, Michael Strunk, Justin Engelking, Luke Eddy, Jeremy Zwirn, Gareth Dean, Matthew Elias

EDGE



FANTASY
FLIGHT
GAMES



MIDDLE-EARTH™



© 2015 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. Conserve esta información para su referencia. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.