

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS



CAZADOR DE SUEÑOS

EXPANSIÓN DE CAMPAÑA

Presentación

“...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 la expansión de campaña *Cazador de Sueños* para *El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas*. Esta expansión explora los vastos océanos de la Tierra Media y las ruinas de edades antiguas con 9 escenarios originales que 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.

Resumen de los componentes

La expansión de campaña *Cazador de Sueños* incluye los siguientes componentes:

- Este reglamento
- 366 cartas, divididas en:
 - 30 cartas de Misión
 - 288 cartas de Encuentro
 - 9 cartas de Campaña
 - 38 cartas de ayuda y carga
 - 1 carta de Rumbo

Símbolo de la expansión

Las cartas de esta expansión pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes de su número de colección:



Modo de campaña

Los escenarios de la expansión de campaña *Cazador de Sueños* pueden jugarse individualmente o en modo de campaña. En el segundo caso, los nueve escenarios se juegan en orden secuencial, usando las cartas de Campaña, las ayudas y las cargas para modificar cada uno de ellos. Las reglas completas del modo de campaña están en las páginas 30 y 31 del reglamento para aprender a jugar incluido en la caja básica. Las reglas de campaña específicas de *Cazador de Sueños* se explican en la página 29 de este reglamento.

Algunas cartas de doble cara tienen el texto “Solo modo de campaña” en su reverso. Este lado solo se puede usar mientras se juega en modo de campaña.

Reglas y nuevos términos

Las siguientes palabras clave y tipos de cartas nuevos aparecen en varios escenarios de esta expansión. Las reglas exclusivas de cada escenario específico se incluyen más adelante en este reglamento, junto con el texto narrativo y la preparación de cada uno.

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. Si hay desacuerdo sobre cómo asignar el daño de Tiro con arco, el jugador inicial toma la decisión final. Si hay varias cartas con la palabra clave Tiro con arco en juego, los efectos son acumulativos. ♣ no bloquea el daño de Tiro con arco.

"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 las cartas de Jugador no pueden ser elegidas como objetivo de efectos de cartas de Jugador.

"Último jugador"

Algunas cartas hacen referencia al “último jugador”. Se considera que el último jugador es el que está sentado directamente a la derecha del jugador inicial. Si solo hay un jugador en la partida, se considera que ese jugador es tanto el inicial como el último.

La 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.

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 se retira de la partida.

Los lados de Objetivo-Aliado del Capitán Sahír y de Na’asiyah tienen el texto: “**Si este personaje abandona el juego, los jugadores pierden la partida**”. Este texto no puede ser modificado por efectos de cartas.

Barcos

Los Barcos son un nuevo tipo de carta de esta expansión. Hay dos tipos de Barco: Barco-Enemigo y Barco-Objetivo. Tanto los Barcos-Enemigo como los Barcos-Objetivo cuentan como cartas de Barco, pero tienen diferentes reglas asociadas.

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 solo pueden defender Barcos-Objetivo.** Las cartas que no sean Barco 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.

Importante: Por regla general, los Barcos solo 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 Barco.



Barco-Enemigo



Barco-Objetivo

Barcos-Objetivo

Esta expansión incluye 6 Barcos-Objetivo únicos que aparecen en el conjunto de Encuentros La flota del *Cazador de Sueños*. Los Barcos-Objetivo funcionan igual que los Objetivos-Aliado y se consideran Aliados (y personajes) a todos los efectos, con las siguientes excepciones:

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

El mazo de Corsarios

El mazo de Corsarios es un mazo aparte formado solo 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 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 solo 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 6 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 *Crepuscular*, el *Glórinaith*, 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 retirarse 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 que conduce a amenazas 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:

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

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

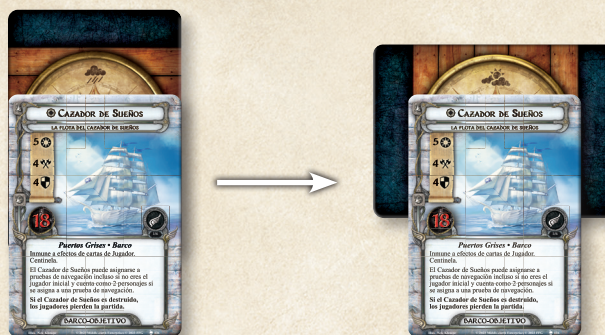
⚡️: Este rumbo se considera “desviado” y es la peor opción posible. Tu rumbo no puede ser más pésimo que este, con el viento en contra y completamente a merced del mar.

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 corrijas 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 (☀️); solo 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 de campaña Cazador de Sueños* 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. Cuando realices una prueba de navegación, sigue estos cuatro pasos en orden:

1. Desvía el rumbo. Esto representa un cambio del viento y la dificultad de navegar por el mar. Si el rumbo ya está en ⚡️, no cambia.
2. Agota cualquier número de personajes que controles, asignándolos así a la prueba de navegación.
3. 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.
4. Comprueba si tienes éxito. 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 corregir 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.

Escenario 1: 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. Permittedme 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 funcionales, hermosos ejemplos de la excepcional artesanía élfica. Extrañamente, también había tres barcos de Gondor anclados en el puerto y engalanados con el Árbol Blanco en sus velas.

La sala de reuniones circular de la torre estaba bellamente decorada. Unas ventanas arqueadas que daban al oeste 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.

—Este es lord Calphon de Dol Amroth—les presentó Círdan—, y ha venido desde muy lejos por mar en busca de 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 la 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 debía conocer el gran océano de Belegaer, serían los elfos que surcan los mares. Así que cogí mi barco, el Estrella del Alba, el formidable Crepuscular 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?

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

—Este 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 crucial.

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 afamada presciencia 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.

—Concebí 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 Oloroitarë, 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 Nàrelenya, 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 en mantener a salvo los dones de los Puertos.

—No lo dudo —replicó Círdan sonriendo.

Y dicho esto, se iniciaron los preparativos para su largo viaje...

Preparación de la partida

El mazo de Encuentros de 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:



Preparación en modo de campaña

Al preparar este escenario en modo de campaña, necesitas las siguientes cartas adicionales: Casco Blindado, Balista, Camarotes Ampliados, Velas Adicionales, Destino Ominoso, Tronido, Crowley y todas las cartas de la reserva de campaña (la carta de Campaña indica cómo usar estas cartas).

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.

—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 Círdan 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 descubrirlo. Encontremos la isla de tu sueño y veamos qué secretos oculta.

Escenario 2: El destino de Númenor

Nivel de dificultad = 4

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 al corazón 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 cumplido tu parte ayudándonos a encontrar la isla. Ahora es momento de que nosotros cumplamos la nuestra.

Calphon sacudió la cabeza, negándose tajantemente.

—No, debo ir con vosotros —afirmó—. Quizá no pueda guiaros una vez en la isla, pero llevo casi un año soñando con ella. Necesito poner pie en esa costa y ver las ruinas de Númenor con mis propios ojos.

Los héroes intercambiaron miradas de preocupación, pero ninguno osó 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.

Preparación de la partida

El mazo de Encuentros de 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:



Preparación en modo de campaña

Al preparar este escenario en modo de campaña, se necesitan las siguientes cartas adicionales: Catalejo, Aparición y todas las cartas de la reserva de campaña.

Inexplorado

“Inexplorado” es una nueva palabra clave que aparece en algunos Lugares de esta expansión. 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 para ponerlo por 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.

Observa 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 impíos no muertos. Tras adentrarse cada vez más en la isla, por fin llegaron a un edificio notable, un imponente templo escondido en la ladera de la montaña.

En cuanto cruzaron el umbral del templo, sintieron la presencia de algo oscuro y maligno. Los tapices y las 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 númeno-reanos impíos adoraron a Morgoth —explicó lord Calphon mientras examinaba una de las ominosas estatuas—. Este 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 enigma.

—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.

Escenario 3: Incurción en los Puertos Grises

Nivel de dificultad = 8.

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 los condujeron una vez más a la sala de reuniones, 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 conocerían la importancia que pudiera 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 al objeto entre las 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.

Preparación de la partida

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



Preparación en modo de campaña

Al preparar este escenario en modo de campaña, se necesitan las siguientes cartas adicionales: Catalejo, Llave Negra (ayuda), Graxar, todas las copias del Consejo de Galdor, Sable de Parada, Hacha Arrojadiza y todas las cartas de la reserva de campaña.

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.

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 unida 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 obra maestra y por el resto de los barcos de la flota élfica. Cuando le

comunicaron el asesinato de Calphon, sacudió la cabeza con consternación.

—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 descubrid 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 pareciese 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 último recurso por si lo demás fallaba. Pensaba que íbamos a colarnos y a recuperar el artefacto, no a empezar una maldita guerra.

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

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'asayah —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'asayah con un brillo siniestro.

—Mi querida Na'asayah, ¿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—. Tan solo 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 cabello y por un instante sintió 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!



Escenario 4: La huida del Tormentera

Nivel de dificultad = 6.

El Cazador de Sueños y su flota salieron de inmediato de los Puertos Grises, navegando a toda vela gracias a un viento propicio. Los hombres de Calphon se esforzaron con vigor renovado, llenos de fuego y deseos de venganza por la muerte de su señor. Su enemigo les sacaba una considerable ventaja, pero los héroes juraron que los corsarios no eludirían su cita con la justicia.

Para cuando el sol naciente apareció por el horizonte, el Cazador de Sueños y su flota habían salido del Golfo de Lune y virado hacia el sur. Las Montañas Azules asomaban sobre la costa que tenían al este.

—Dada la velocidad a la que los perseguimos, seguramente pronto daremos con ellos —conjeturó uno de los héroes—. Nuestro objetivo es el barco que vimos en los Puertos Grises, al que se retiró su capitán tras la batalla.

—Pero no navegarán solos —dijo otro. Los marineros y soldados de la compañía asintieron, listos para combatir.



—¡Barco enemigo avistado!

El grito lo dio un incursor encaramado en lo más alto del mástil principal del Tormentera. Toda la tripulación empezó a repetir la voz de alarma, a dirigirse a sus puestos y a aprestarse para la batalla.

Na'asiyah fue al alcázar, abriéndose paso entre los marineros que tenía en su camino.

—¡No os quedéis ahí como pasmarotes! —gritó a la tripulación que le abría paso—. ¡Quiero a tres de vosotros en cada remo y ojos hacia el norte! ¡Avisad al resto de la flota! ¡Aseguraos de que están listos para la batalla!

Los tripulantes entraron en alerta y empezaron a entonar una saloma mientras manejaban los remos.

El capitán estaba al timón, exhibiendo su habitual sonrisa y con la brisa marina soplando por su oscuro pelo. Si había oído los gritos de alarma de la tripulación, no parecía preocupado. Na'asiyah subió los estrechos escalones de dos en dos, corriendo hacia el extremo del barco. La cubierta elevada le daba una vista perfecta del horizonte septentrional. En efecto, un barco blanco los perseguía a toda velocidad, con las velas hinchadas por el viento que tenía a favor. Entrecerró los oscuros ojos.

—Ya los tenemos detrás —dijo con desdén, lo bastante bajo como para ocultarle su preocupación a la tripulación, pero lo bastante alto como para que lo oyera el capitán.

—Son unos feroces marinos, debo admitirlo —afirmó Sahír—. Pero no son corsarios. Sus cadáveres quedarán diseminados por el fondo marino antes de que esto acabe.

Na'asiyah se acercó al timón y se apoyó en la borda con los brazos cruzados sobre el pecho. Había vivido la mayor parte de su vida bajo las órdenes del capitán Sahír; y no recordaba haberlo visto nunca con tanta sed de sangre. No es que alguna vez hubiera sido amable o comedido, pero su brutalidad siempre había tenido un... Propósito. Había sido deliberada.

Miró a su capitán con ojos penetrantes, y ambos se sostuvieron la mirada.

—¿Cuándo me vas a decir qué es lo que abre la llave? —preguntó por enésima vez desde que partieran de Umbar.

—Cuando estés lista —replicó él en tono cortante.

Era la única respuesta que le había dado. Ella sacó una daga de su bandolera y pasó un dedo por su filo, sumida en sus pensamientos. Sahír había llevado su flota muy al norte, mucho más lejos de lo que habían navegado en toda su vida. Había dicho a la tripulación que iban a seguir un barco de Gondor que partía de Dol Amroth, un barco que por alguna razón sabía que se dirigiría hacia el norte por la costa occidental, y aún no tenía ni idea de dónde había sacado la información. Hasta que no vieron los barcos de Gondor con sus propios ojos, Na'asiyah y el resto de la tripulación no creyeron que su capitán les decía la verdad.

Puede que Sahír tuviera razón. Puede que no estuviera lista. A pesar de seguir sus órdenes desde hacía años, dudaba de él.

—No juegues conmigo, capitán —dijo, volviendo a enfundar su daga—. Entiendo que tienes un plan. Simplemente quiero saber en qué nos estamos metiendo.

Sahír se rio estentóreamente.

—En una guerra, querida —respondió, sonriente—. Nos estamos metiendo en una guerra.

Preparación de la partida

El mazo de Encuentros de La huida del Tormentera lo forman todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentros: La huida del Tormentera, La flota del Cazador de Sueños, Vastos océanos, Tiempo tormentoso y Corsarios. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:





Preparación en modo de campaña

Al preparar este escenario en modo de campaña, se necesitan las siguientes cartas adicionales: Llave Negra (carga), Casco Blindado, Balista, Camarotes Ampliados, Velas Adicionales, Tronido, Crowley, Calaerion y todas las cartas de la reserva de campaña.



Preparar el área del Tormentera



La preparación de este escenario indica a los jugadores que preparen el área del Tormentera. Para ello, los jugadores deben preparar un segundo mazo de Misión compuesto por la etapa 2C, la etapa 3C y la etapa 4C en ese orden. Las etapas de misión 1A, 2A, 3A y 4A se usan en el mazo de Misión de los jugadores de forma normal. A continuación, coloca la carta de Enemigo Tormentera junto al mazo de Misión del Tormentera.

El área del Tormentera

El área del Tormentera es una nueva zona de juego, distinta al área de preparación, que representa la travesía del *Tormentera* en su intento por huir de los jugadores. A medida que los jugadores avancen por su mazo de Misión, el *Tormentera* también avanza por su mazo de Misión, tratando de alcanzar y superar la etapa 4 antes de que lo hagan los jugadores. La etapa de misión que esté en la parte superior del mazo de Misión del *Tormentera* es la “etapa de misión actual del Tormentera”. Todas estas etapas de misión tienen el siguiente texto: “**Obligado:** Al final de la ronda, descarta la primera carta del mazo de Encuentros. El Tormentera coloca tanto progreso en esta etapa como su  más la  de la carta descartada”. Cada ronda, este efecto hace que el *Tormentera* progrese en su etapa, igual que los jugadores tratan de progresar en su etapa de misión.

Si la etapa de misión actual del Tormentera tiene una cantidad de progreso igual o mayor que sus puntos de misión, avanza a la siguiente etapa de misión del mismo modo en que lo harían los jugadores, avanzando primero al lado “C” de la siguiente etapa, resolviendo sus efectos y luego avanzando al lado “D”.

Mientras el Tormentera esté en una etapa de misión distinta a la de los jugadores, las cartas del área del Tormentera son inmunes a efectos de cartas de Jugador, no pueden abandonar el área del Tormentera y no se consideran en el área de preparación (y por lo tanto no contribuyen con su  a la  total del área de preparación). Los jugadores se consideran en “la misma etapa” que el Tormentera si el nombre y número de su etapa de misión actual coinciden con los de la etapa actual del Tormentera (por ejemplo, “2B-¡A toda vela!” y “2D-¡A toda vela!”).

Cuando los jugadores y el Tormentera estén en la misma etapa de misión, las cartas del área del Tormentera dejan de ser inmunes a efectos de cartas de Jugador, pueden abandonar el área de Tormentera y se consideran en el área de preparación (y por lo tanto contribuyen con su  a la  total del área de preparación). Así pues, al llegar a la misma etapa de misión que el Tormentera, los jugadores pueden viajar a Lugares del área del Tormentera y enfrentarse a Barcos del área del Tormentera, incluido el propio Tormentera.

NO LEAS EL SIGUIENTE

TEXTO HASTA QUE LOS HÉROES HAYAN COMPLETADO LA MISIÓN.

La persecución duró más de lo que ambos bandos habían anticipado. Aunque los héroes habían reducido rápidamente la ventaja del Tormentera, antes de que la travesía hubiera llegado a su fin el viento cambió a peor. Terribles vientos y fuertes olas ralentizaron su avance y otros barcos corsarios los atacaron siempre que pudieron, impidiéndoles continuar y obligándolos a combatir. El Cazador de Sueños prevaleció ante todos los contratiempos, para consternación de la tripulación del Tormentera, que maldecía a los héroes cada vez que sus blancas velas asomaban en el horizonte.

Tras muchos días de viaje tan rápido como les permitía el viento, los héroes por fin alcanzaron a los corsarios al doblar el Cabo de Andrast en la frontera meridional de la costa del oeste. Una terrible tormenta azotaba los mares y amenazaba con

hundir ambas flotas. Destellos de relámpagos surcaban el cielo, y olas tan altas como colinas rompían contra las proas de todos los barcos que se atrevían a rodear el cabo. Cuando los cielos se calmaron por fin, el mástil del Cazador de Sueños había empezado a astillarse, y sus velas estaban rotas. Por suerte para los héroes, el Tormentera también estaba dañado. Ambos barcos podían navegar, pero ninguno sería capaz de sacarle ventaja al otro durante un tiempo.

—¡Preparaos para abordar a los corsarios!—gritó uno de los héroes desde la proa del barco.

Quienes estaban en condiciones de pelear alzaron sus espadas al cielo y empezaron a cantar; y sus voces resonaron en los acantilados que había al otro lado del agua.

Escenario 5: La cosa de las profundidades

Nivel de dificultad = 6.

Con la borrasca aún en pleno apogeo a su alrededor y los daños sufridos por el Cazador de Sueños y su flota tras la larga persecución, abordar el Tormentera resultaba una maniobra arriesgada, y el combate con el barco sería aún más difícil. Los héroes decidieron que lo mejor sería hacerse con el control del Tormentera tras reducir a su tripulación mientras los demás barcos permanecían a una distancia segura. Al mando del Cazador de Sueños se quedó Calaeion, un marinero elfo que había viajado con ellos desde los Puertos Grises. Bajo el barco, el mar retumbó, aunque la mayor parte de la tripulación apenas se dio cuenta y quienes lo hicieron no le dieron importancia, pues su atención estaba centrada en el Tormentera y en su tripulación.

—Recordad que necesitamos la llave que le robaron a lord Calphon— anunció uno de los héroes—. Y más aún, necesitamos saber el verdadero propósito de la llave. Si alguien lo sabe, será su capitán, así que debemos capturarlo vivo si es posible.

Unidos por un mismo propósito, la tripulación ocupó sus puestos en el lado de estribor del Cazador de Sueños, cogiendo cuerdas para lanzarlas. Su barco se colocó en posición mientras los incursores del Tormentera se preparaban para el combate. Las armas se levantaron sobre el Belegaer y empezaron a oírse gritos.

—¡Por lord Calphon! ¡Por los Puertos Grises!

Preparación de la partida

El mazo de Encuentros de La cosa de las profundidades se crea con los siguientes conjuntos de Encuentros: La cosa de las profundidades, El Tormentera, Corsarios incursores y Élite del Tormentera. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Preparación en modo de campaña


Al preparar este escenario en modo de campaña, se necesitan las siguientes cartas adicionales: Llave Negra (ayuda), Llave Negra (carga), Serpiente Marina, Todos a Una y todas las cartas de la reserva de campaña. Usa el lado de “Solo modo de campaña” de La Cosa de las Profundidades.



El Tormentera y La cosa de las profundidades

Esta Aventura incluye dos conjuntos de Encuentros distintos: el conjunto de Encuentro El Tormentera y el conjunto de Encuentro La cosa de las profundidades. Las instrucciones de preparación de este escenario indican a

los jugadores que creen el mazo de Encuentros usando solo los conjuntos de Encuentros El Tormentera y Corsarios incursores, dejando aparte los conjuntos de Encuentros La cosa de las profundidades y Élite del Tormentera, fuera del juego. Al preparar este escenario, los jugadores deben dejar aparte de momento el conjunto de Encuentro La cosa de las profundidades, juntando **solamente** los conjuntos de Encuentros Corsarios incursores y El Tormentera. Cuando los jugadores avancen a la etapa 2, el efecto “Al ser revelada” de esa etapa retirará de la partida el conjunto de Encuentro Corsarios incursores y añadirá al mazo de Encuentros el conjunto de Encuentro La cosa de las profundidades, ¡lo que cambia completamente la naturaleza del escenario!

Agarre

Agarre es una nueva palabra clave del escenario La cosa de las profundidades que representa los muchos tentáculos de la bestia marina que se aferran a distintas partes del Tormentera y amenazan con hundirlo bajo el agua. Cuando sea revelado un Enemigo con la palabra clave Agarre, o cuando se te indique que resuelvas la palabra clave Agarre de un Enemigo, vincula de inmediato ese Enemigo **boca abajo** al Lugar del área de preparación especificado entre paréntesis (por ejemplo, el Lugar con la  más alta o con los puntos de misión más altos). Si hay más de un Lugar que cumpla los criterios especificados, el jugador inicial puede elegir cuál de ellos agarra el Enemigo. Si no hay Lugares en el área de preparación, añade el Enemigo al área de preparación sin vincularlo a ningún Lugar. Mientras esté vinculado a un Lugar debido a la palabra clave Agarre, el Enemigo está “agarrado” a ese Lugar.

Mientras esté agarrado a un Lugar, un Enemigo no se considera en el área de preparación, no puede ser enfrentado y es inmune a efectos de cartas de Jugador. **Además, añade 2  a la  del Lugar al que está agarrado.**

Cuando un Lugar se convierta en el Lugar activo, o cuando un Lugar del área de preparación sea explorado, cualquier Enemigo agarrado a ese Lugar se desvincula, se coloca boca arriba y se añade al área de preparación como un Enemigo normal. Así, al viajar a un Lugar, los jugadores pueden enfrentarse y atacar a los tentáculos agarrados a ese Lugar, liberando al Tormentera de la presa de la criatura.

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

El combate contra los incursores había sido rápido y feroz, pero lo que verdaderamente puso en tensión a los héroes fue el aterrador ataque de un monstruo que habitaba bajo las aguas. Tras verse obligados a unir fuerzas con los corsarios a los que habían jurado ajusticiar, hicieron falta toda su habilidad y fuerza combinadas para evitar el hundimiento del Tormentera.

Al fin, el monstruo sucumbió ante sus armas después de desmembrarle muchos de sus brazos. Volvió a hundirse lentamente en las profundidades del océano, de donde nunca volvería a surgir.

Al poder volver su atención una vez más unos a otros, los corsarios y los héroes se alejaron lentamente, conscientes de que su tregua había terminado.

—Deponed las armas —ordenó uno de los héroes, agotado por el combate pero aún dispuesto a luchar—. Dados el mando de este barco y os perdonaremos la vida.

Varios de los corsarios que aún estaban en condiciones de combatir escupieron sobre la cubierta del barco, jurando que nunca se rendirían. Ambos bandos habían sufrido pérdidas, y el Tormentera apenas parecía capaz de navegar, pero los corsarios estaban dispuestos para continuar el combate.

Sin embargo, para sorpresa de todos, el capitán tiró su sable sobre la cubierta e hizo una reverencia.

—¡Temo que no hemos empezado con buen pie! —dijo con una sonrisa encantadora—. Por favor, permitid que me presente.

Los héroes se miraron, confusos, pero permitieron que el capitán hablase.

—Me llamo Sahír, y soy el capitán de este barco que habéis invadido. Esta es mi primera oficial, Na'asiyah —prosiguió, señalando a la mujer que tenía al lado, de tez morena, largo cabello negro de sinuosos rizos y con los brazos y mejillas cubiertos de tatuajes.

—Capitán, ¿qué haces? —preguntó en voz baja, entrecerrando los oscuros ojos y sujetando los cuchillos, preparada para actuar. Había anticipado que el capitán ordenaría a su tripulación que luchase hasta el final. Lo último que habría esperado era que Sahír parlamentase con el enemigo.

Sahír respondió con una amplia sonrisa que dejaba al descubierto sus dientes.

—¿No me estás aconsejando siempre que sea cauteloso cuando nos vemos superados en número? Vamos, soltad vuestros mondadientes y tengamos una conversación amistosa.

Aunque confundida, Na'asiyah siguió las órdenes de su capitán y soltó los cuchillos en el suelo. Los demás miembros de la tripulación siguieron su ejemplo.

El capitán se volvió hacia los héroes mientras señalaba a su tripulación.

—¡Ahí lo tenéis! Hemos depuesto las armas. Ahora tenéis que cumplir vuestra parte del trato.

Los héroes intercambiaron miradas de preocupación.

—No me fío de él en absoluto —dijo al momento uno de los héroes.

—Yo tampoco —respondió otro—, pero se ha rendido y está desarmado. El honor nos obliga a tomar a la tripulación viva e ilesa.

Los demás héroes asintieron para mostrar su conformidad. Empezaron a tomar prisioneros a los corsarios, atándoles brazos y muñecas con cuerda. Muchos de los corsarios se resistieron y maldijeron a los héroes, pero ninguno estaba dispuesto a desobedecer las órdenes de su capitán.

El Cazador de Sueños viró para volver a acercarse, los dos barcos quedaron unidos mediante cuerdas y se tendieron pasarelas de madera para permitir que los prisioneros cruzasen al barco élfico. El Tormentera estaba demasiado dañado como para navegar por sí solo, pero con suficientes manos a los remos, los dos barcos podrían zarpar juntos. Llevaron a los corsarios a un calabozo improvisado bajo la cubierta del Cazador de Sueños, y para su sorpresa, fueron tratados con respeto. Les dieron fruta fresca y agua limpia para que comieran y bebieran, y atendieron con cuidado sus heridas. Na'asiyah y los demás corsarios quedaron extrañados por el trato que les dispensaban sus odiados enemigos. Ninguna tripulación de corsarios haría gala de una piedad semejante, y Na'asiyah no esperaba nada mejor de los gondorianos y sus aliados.

Pronto se hizo patente que debían encontrar tierra lo antes posible, pues era necesario reparar el mástil del Cazador de Sueños, que hacía terribles ruidos al astillarse cada vez que el viento arreciaba y parecía a punto de partirse en cualquier momento. Debatieron acerca de si dirigirse hacia el norte para encontrar una costa, pero no estaban seguros de si llegarían a tiempo. Sahír, que había escuchado su conversación, quiso ayudar.

—Hay otra opción —sugirió, y Na'asiyah enarcó una ceja, intrigada por el plan de su capitán—. Conozco una isla hacia el este, de hecho no lejos de aquí. Tiene muchos árboles de los que sacar madera, y comida suficiente para nuestras dos tripulaciones. ¿Qué decís? —Sonrió.

—¿Y por qué ibas a querer ayudarnos? —preguntó uno de los héroes, dudoso de las intenciones de Sahír.

—¿No recuerdas el monstruo que hizo pedazos mi barco? —replicó Sahír—. Yo también me juego mucho con todo esto.

Los héroes parlamentaron entre ellos brevemente. No pensaban que pudieran confiar en la palabra del corsario, pero sus opciones estaban muy limitadas. Si realmente había una isla cerca, podrían reabastecerse y emplear el tiempo para interrogar a Sahír sobre el artefacto que le había robado a Calphon.

—Está bien —decidieron—. Dinos qué rumbo tomar y lo seguiremos. Y después tendremos una conversación sobre lo sucedido en los Puertos.

—Por supuesto —respondió Sahír con una taimada sonrisa—. Lo estoy deseando.

Escenario 6: El Templo de los Engañados

Nivel de dificultad = 4

Los héroes no sabían bien qué podían esperar tras seguir el rumbo que les había dado el capitán Sahír. Sin embargo, tal y como les había dicho, antes del mediodía del día siguiente vieron aparecer una isla tras una cortina de lluvia en el horizonte. A excepción de la playa occidental hacia la que se dirigía la flota, la costa de la isla estaba compuesta de escarpados acantilados y afilados escollos. Por todo el paisaje se veían ruinas cubiertas de vegetación que asomaban de entre las copas de los árboles, y sobre la meseta más elevada había un gran templo.

—Esto me resulta familiar —dijo entre dientes uno de los héroes, y los demás asintieron. Era demasiado similar a la isla del sueño de Calphon, aquella en la que empezó todo.

—Vamos a anclar los barcos junto a la costa y luego nos pondremos a buscar respuestas.

Enviaron a algunos marineros en botes para que explorasen la playa en busca de peligros y levantasen el campamento. Después, los héroes fueron bajo cubierta para hablar con los prisioneros.

Los corsarios seguían atados en una pequeña bodega. Algunos estaban agradecidos por las provisiones y vendajes recibidos, mientras que otros aún guardaban rencor y miraban a sus captores con ojos llenos de odio. En la parte de atrás de la bodega, sentados con los brazos atados, estaban el capitán Sahír y su primera oficial, Na'asiyah.

—Supongo por el alboroto que hay en cubierta que habéis encontrado la isla —dijo Sahír cuando los héroes entraron en la estancia—. ¿Me creéis ahora?

—Te creeremos cuando sepamos toda la historia —respondió uno de los héroes mientras mostraba la llave negra que habían encontrado tras registrar a Sahír—. Nos seguiste hasta una isla en mitad del océano. Una isla en la que encontramos esto.

El héroe que sostenía la llave siguió la mirada del capitán cuando este observó el objeto.

—¿Qué abre?

El capitán Sahír se encogió de hombros y esbozó una mueca.

—¿Es que el antiguo conocimiento y la vasta sabiduría de los elfos no bastaron para averiguarlo?

Los héroes se agitaron, airados ante la burla que el capitán hacía de Círdan y de sus elfos, pero incapaces de refutar su afirmación.

—Lo lamento, pero solo me enviaron a recuperar la llave y el cofre que abría. Nada sé de su contenido —respondió. Na'asiyah giró la cabeza y fulminó con la mirada a su capitán.

—Así que hiciste semejante travesía, nos perseguiste por el vasto océano y derramaste tanta sangre...

¿Y ni siquiera sabes por qué? —dijo con furia uno de los héroes, con los nudillos blancos de apretarlos.

—Si os hubiera pedido cortésmente que me dieseis la llave, ¿habríais accedido? —se burló el capitán.

Los héroes ignoraron el sarcasmo de Sahír y no se desviaron del tema.

—Esta nueva isla a la que nos has llevado se parece mucho a aquella donde encontramos la llave. Tiene templos y ruinas de una edad pasada. ¿Cuál era tu verdadero propósito para traernos aquí?

—Está bien, está bien —contestó Sahír para apaciguar al héroe—. Vosotros ganáis. Vamos, subidme a cubierta y os diré lo que sé.

Los héroes llevaron a Sahír y a Na'asiyah arriba y los acercaron a la borda del barco.

—¿Veis ese gran templo? —preguntó Sahír, incapaz de señalar, pero gesticulando con la cabeza en dirección al gran templo que había al este—. En algún lugar de su interior se encuentra el cofre que abre la llave negra.

Tanto los héroes como Na'asiyah quedaron asombrados.

—¿Estás seguro? —preguntó uno de los héroes.

—Ya nos ha mentido antes. Por lo que sabemos, podría habernos estado mintiendo todo el tiempo —añadió otro.

—Sí, y podría haberos llevado a un molino, o a una flota de mis mejores incursores. Pero en lugar de eso, os he traído aquí —respondió Sahír—. Lo único que os pido es que me llevéis a mí y a mi primera oficial con vosotros cuando registréis la isla.

—¿Y por qué deberíamos?

El capitán sonrió burlón.

—Porque soy el único que sabe dónde está el cofre del interior del templo, y supongo que no os apetece poneros a examinar cada palmo de ese lugar mientras combatís a los muertos malditos. Así que, si me disculpáis, voy a tomarme un merecido descanso mientras levantáis el campamento —dijo mientras volvía hacia la trampilla que llevaba bajo cubierta.

Los héroes observaron atentamente cómo uno de los otros marineros lo llevaba abajo. Tras unos momentos, Na'asiyah rompió el silencio.

—Me siento obligada a daros las gracias por salvar nuestro barco. —Hizo una pausa y respiró hondo antes de continuar, como si le costase trabajo pronunciar esas palabras—. Podíais haber destruido el Tormentera y habernos arrojado a las profundidades del mar si hubierais querido, pero no lo hicisteis.

Sostuvo la mirada de uno de los héroes y frunció el ceño, dubitativa.

—¿Por qué?

—Nosotros no hacemos así las cosas —respondió uno de los héroes, y los demás asintieron.

Na'asiyah bajó la vista, pensativa, y su feroz exterior se apagó por un momento. La duda y los remordimientos

se hicieron visibles en su expresión. Por fin, tras parecer absorta en sus pensamientos, hizo un ademán de asentimiento hacia los héroes y se volvió para seguir a su capitán bajo cubierta.

Los héroes debatieron las opciones que tenían, pero al final no tenían mucha elección. Si la isla se parecía a la del sueño de Calphon, estaría repleta de antiguos muertos, y el conocimiento de Sahir de la ubicación del cofre era demasiado valioso como para dejarlo atrás. Cuando llegó el momento de explorar la isla, cortaron las ligaduras de Sahir y Na'asiyah y les devolvieron sus armas. A fin de cuentas, dos guerreros más tan hábiles como ellos les resultarían útiles. Sonriente, Sahir encabezó el grupo que se dirigía a la selva...

Preparación de la partida

El mazo de Encuentros de El templo de los Engañados se crea con los siguientes conjuntos de Encuentros: El Templo de los Engañados, Ruinas de Númenor, Muertos ahogados y Élite del Tormentera. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Preparación en modo de campaña

Al preparar este escenario en modo de campaña, se necesitan las siguientes cartas adicionales: Llave Negra (ayuda), Aparición, Starla, ambas copias de Pesadilla Recurrente, Catalejo y todas las cartas de la reserva de campaña. Usa el lado de “Solo modo de campaña” del Guardián del Templo.

Preparar el mapa de la isla

La preparación de este escenario indica a los jugadores que preparen el mapa de la isla. Esto se hace separando los 15 Lugares Inexplorado de doble cara del mazo de Encuentros y colocándolos en tres filas de cinco cartas, con todas las cartas “Isla Perdida” en las primeras cuatro columnas, y las tres cartas “El Templo de los Engañados” en la columna de la derecha (hay un ejemplo en la página 18). Esto debe hacerse sin mirar el dorso de ninguno de estos Lugares, de forma que el mapa se genere de forma aleatoria.

Todos los efectos de cartas que hagan referencia a una dirección (a la izquierda, a la derecha, por encima o por debajo) deben interpretarse desde la perspectiva del diagrama de la siguiente página. Por ejemplo, “a la derecha” significaría en la dirección que va hacia los tres Lugares El Templo de los Engañados.

Exploración

La palabra clave Exploración de la misión principal representa la capacidad de los jugadores de recorrer el mapa de la isla que se dispuso durante la preparación del

escenario. En este escenario, los Lugares no se revelan desde el mazo de Encuentros, y toda la isla está presente para que los jugadores la exploren, Lugar a Lugar.

Los Lugares del mapa de la isla no pueden abandonar el mapa de la isla por ningún motivo, ni pueden abandonar la posición que ocupe cada uno dentro de la isla; por ejemplo, un efecto que intercambiase dos Lugares no funcionaría en este escenario. El mapa de la isla no es lo mismo que el área de preparación ni funciona del mismo modo. Ten en cuenta que sigue habiendo un área de preparación que se usa para los Enemigos y el resto de cartas que se coloquen en el área de preparación.

Durante este escenario, el Lugar activo se representa mediante el uso de un “indicador del Lugar activo”, que puede ser una ficha de Recursos o cualquier otro elemento que elijan los jugadores. El Lugar activo no se mueve de su sitio en el mapa de la isla cuando los jugadores viajan a él. **Los Lugares adyacentes de forma ortogonal (pero no diagonal) al Lugar activo se consideran como si estuviesen en el área de preparación.** Todos los demás Lugares del mapa de la isla no se consideran en el área de preparación.

Cuando los jugadores tengan éxito en la misión, se sigue colocando el progreso en el Lugar activo antes de colocarlo en la misión actual, hasta un máximo de los puntos de misión del Lugar activo. Sin embargo, si se coloca una cantidad de progreso en cualquier Lugar igual a sus puntos de misión, no queda explorado de inmediato. En lugar de eso, permanece en juego.

Durante la fase de Viaje, si el Lugar activo tiene una cantidad de progreso igual a sus puntos de misión, los jugadores tienen la opción de viajar a un Lugar que esté en el área de preparación (es decir, a un Lugar adyacente). Si el Lugar activo no tiene suficiente progreso, no pueden viajar. **Si los jugadores viajan a otro Lugar, se retira todo el progreso del Lugar activo, y el indicador del Lugar activo se mueve al nuevo Lugar.** En este momento, el Lugar que había estado activo se considera “explorado”, pero **no es descartado ni se le da la vuelta**, sino que permanece en su sitio. Puesto que en este escenario los jugadores siempre viajan directamente de un Lugar a otro, siempre hay un Lugar activo en todo momento. Recuerda que darle la vuelta a un Lugar Inexplorado siempre retira todo el progreso que tenga.

Los jugadores pueden viajar libremente por el mapa de la isla empleando las reglas ya descritas, y pueden volver a Lugares que ya hayan explorado. El objetivo es encontrar la entrada a la gruta submarina que se encuentra en alguna parte del gran templo (los tres Lugares del lado derecho del mapa de la isla). Pero para entrar al templo, primero hay que encontrar la Llave de la Puerta en algún lugar de la isla.



El mapa de la isla

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

La isla estaba cubierta de una espesa selva, y a los héroes les resultó difícil encontrar el camino. Las antiguas ruinas cubiertas de vegetación eran tan peligrosas como la propia selva, pues estaban habitadas por muertos vivientes malditos que atacaban a los intrusos con una malicia sobrenatural. Por fin lograron derrotar al guardián que poseía la llave del templo oriental y cruzaron la isla hasta llegar a las vastas salas del templo.

Aunque en muy mal estado por tanto tiempo presa de la corrosión y el abandono, el templo era majestuoso y estaba profusamente decorado. Los aventureros pudieron ver que, en su día, debía de haber sido un lugar tan bello como terrible. En los pasillos había candelabros de oro, las puertas estaban enjovadas con gemas finamente talladas, y los tapices que colgaban de las paredes antaño habían sido brillantes y coloridos. Ahora, las salas del templo estaban repletas de agua, y cuanto más se adentraban, más derruido e inundado estaba. Tras recorrer el templo durante un tiempo, llegaron a una estancia con una abertura en la pared, una grieta que servía como entrada a una amplia caverna. Las paredes ya no eran de piedra tallada como el resto del templo, sino húmedas paredes rocosas,

cubiertas de enredaderas y con hongos creciendo a sus pies. A menos de treinta metros de distancia, llegaron a un gran precipicio sobre lo que parecía un estanque de agua. Desde un agujero del techo caía una columna de luz que, al reflejarse en la superficie del agua, iluminaba el lugar de un brillante tono azul.

—Ah, hemos llegado —dijo Sahir mientras se quitaba el abrigo de cuero y las botas.

—¿Qué crees que estás haciendo? —preguntó confundido uno de los héroes.

—¿No os lo había dicho? —respondió el capitán con una traviesa sonrisa—. Tendremos que nadar y sumergirnos en el agua para llegar hasta el cofre. ¿Y bien? ¿A qué esperáis? Espero que no estéis pensando nadar con tanta armadura puesta.

Sahir soltó una risita y, sin más aviso, saltó al estanque de la gruta.

Los héroes suspiraron y también comenzaron a quitarse la ropa.

—Me pregunto qué más se le ha olvidado contarnos...

Escenario 7: Las ruinas anegadas

Nivel de dificultad = 5.

El agua de la gruta era oscura y moteada de hielo. Tras despojarse de la mayor parte de su armadura, los aventureros se sentían vulnerables y desnudos en su gélido abrazo. Lo primero que habían hecho era atar una cuerda a una estalagmita cercana a la entrada, para evitar perderse al explorar las profundidades de la gruta, pero la longitud de la cuerda no era infinita y seguramente se acabaría antes de llegar a la cámara secreta de la que habló Sahír.

Este hizo una seña al grupo para que lo siguieran, y nadaron hasta el lado opuesto de la sala. Tras tomar aire, Sahír se sumergió bajo el agua, y los demás lo siguieron rápidamente, poniendo cuidado de no perderlo de vista para que no les diera esquinazo. Los llevó por un largo túnel cerca del suelo de la caverna. El túnel parecía no tener fin y sus gargantas comenzaron a estrecharse, sus pulmones a pedir aire. Dentro de las cuevas habitaban extrañas plantas y peces, y las algas marinas se enredaban en sus extremidades mientras nadaban. Por fin, vieron la superficie del agua cuando el túnel giró hacia arriba, y emergieron temblando de frío y tosiendo mientras cogían aire. Sahír miró alrededor unos segundos antes de echar a andar, amenazando con dejar atrás a los héroes si no seguían su ritmo.

—¿Siempre es así? —preguntó uno de los héroes a Na'asiyah, que se había quedado atrás, pues no conocía el camino como Sahír.

—El capitán cree en la fuerza interior, no en la ayuda de los demás —explicó ella fríamente—. Si uno es demasiado débil para sobrevivir solo, no merece ayuda.

Los héroes caminaron junto a ella mientras Sahír encabezaba la marcha.

—Debe de ser una forma dura y solitaria de vivir, incapaz de buscar el apoyo de otros —dijo uno de los héroes.

Por separado, los héroes eran fuertes y capaces de grandes hazañas, pero en numerosas ocasiones habían confiado en el liderazgo de grandes capitanes, en la sabiduría de los elfos y de los Istari, y en las hábiles manos de los sanadores. Sin esta ayuda, podrían haber fenecido mucho tiempo atrás.

Na'asiyah bajo la vista a sus pies por un instante, apretando la mandíbula. Cuando habló, su voz sonó con mayor dureza.

—Es la única forma que he conocido. Luchar. Navegar. Ser libre.

Uno de los héroes sacudió la cabeza.

—Lo siento, pero nunca serás verdaderamente libre, no mientras los corsarios vivan bajo el yugo de Mordor.

Na'asiyah lo fulminó con la mirada entrecerrando los ojos.

—No estamos a las órdenes de Mordor —dijo con tono cortante—. Combatimos a los de Gondor porque son nuestros enemigos. Lo único que quieren es pisotearnos como si fuéramos hormigas.

—Esa es la voluntad de Mordor, no la de Gondor —respondió el héroe con vehemencia—. Son los sirvientes de Sauron quienes buscan la guerra, la muerte y el odio.

Na'asiyah sopesó las palabras de héroe, tratando de comprender. Toda su vida le habían dicho que los gondorianos y sus aliados eran crueles y terribles, que su único amor era la guerra, y que los corsarios debían ser fuertes si querían permanecer siendo libres. Pero en muy poco tiempo había experimentado algo muy distinto. A quienes había conocido eran duchos en el arte de la guerra, pero no disfrutaban buscando batalla. Disfrutaban de la compañía de los demás, y luchaban por proteger a quienes les importaban. Lloraban la muerte de lord Calphon, pero aun así habían perdonado la vida a los corsarios e incluso los habían salvado de una muerte segura.

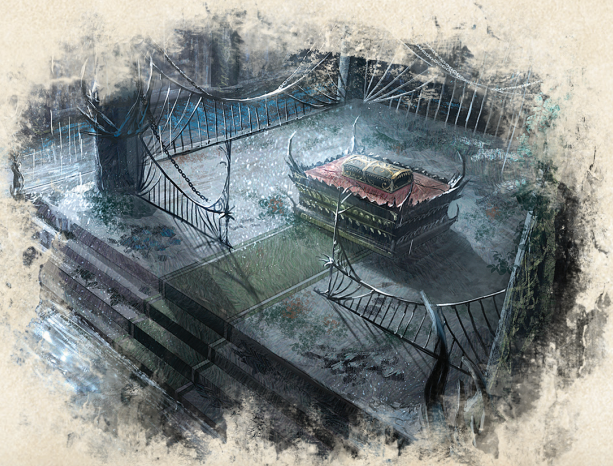
Unos minutos después, el túnel dio paso a una caverna aún mayor. Sahír se detuvo en seco y miró a su alrededor.

—¿Qué pasa, te has perdido? —le gritó uno de los héroes.

—Ah, cierra el pico —replicó el capitán—. No es que haya estado aquí antes como para poder recordar el camino.

Y antes de que los héroes pudieran protestar, un grave lamento resonó por la estancia, y se oyeron ruidos de chapoteos y arañosos a su alrededor.

—No estamos solos —dijo uno de los héroes en voz baja. Desenvainaron las armas y prosiguieron su camino.



Preparación de la partida

El mazo de Encuentros Las ruinas anegadas se crea con los siguientes conjuntos de Encuentros: Las ruinas anegadas, Muertos ahogados y Élite del *Tormentera*. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Preparación en modo de campaña

Al preparar este escenario en modo de campaña, se necesitan las siguientes cartas adicionales: Llave Negra (ayuda), Aparición, todas las copias de Orden, todas las copias de Bendición de Círdan y todas las cartas de la reserva de campaña.

Lugares Gruta/Submarino

Este escenario incluye nueve Lugares de doble cara que no tienen la palabra clave Inexplorado. En lugar de eso, un lado tiene el rasgo *Gruta*, mientras que el otro tiene el rasgo *Submarino*. Durante la preparación, los jugadores tendrán que preparar el mazo de la Gruta. En primer lugar, tendrán que retirar la carta de doble cara “Templo de Morgoth” y ponerla aparte (esta carta se pondrá en juego durante la etapa 2). A continuación, pon

boca arriba el lado *Gruta* de todos los demás Lugares de doble cara y barájalos para formar un mazo aparte llamado “el mazo de la Gruta”.

Los jugadores pueden mirar libremente el lado *Gruta* del primer Lugar del mazo de la Gruta. Sin embargo, no pueden mirar los lados *Submarino* que están boca abajo de ningún Lugar hasta que se les indique que le den la vuelta a dicho Lugar. **Dar la vuelta a un Lugar de doble cara para cambiar su lado visible retira todo el progreso que tenga.**

Durante la partida, a menudo se colocarán en el área de preparación Lugares de la parte superior del mazo de la Gruta. Esto debe hacerse de modo que el Lugar entre en juego con su lado *Gruta* boca arriba, sin mirar su lado *Submarino*, a menos que se indique algo distinto.

Puesto que estos Lugares son de doble cara, no pueden entrar en el mazo de Encuentros o en la pila de descartes por ningún motivo. Cuando uno de estos Lugares sea explorado, si tiene el lado *Gruta* boca arriba, se devuelve con ese lado boca arriba al mazo de la Gruta y se baraja este. Si tiene el lado *Submarino* boca arriba cuando es explorado, tiene la palabra clave Victoria y, por tanto, se coloca en la zona de victoria.

Ten en cuenta que los Lugares *Gruta* no siempre tienen el mismo Lugar *Submarino* en su lado boca abajo.



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

La huida de la gruta fue como un borrón. Enfadados, perdidos y acosados desde todas partes por los muertos vivientes malditos, fue un milagro que lograran siquiera salir. Lucharon por encontrar el camino, corriendo y nadando tan rápido como podían mientras trataban de alcanzar a Sahír, pero les sacaba demasiada ventaja. Y lo que era peor aún, el capitán había quitado la cuerda que habían usado para marcar su paso, por lo que se quedaron un tiempo perdidos en la gruta. Gracias a la suerte o al destino, al fin encontraron la entrada. Sin discusión, se tomaron un momento para descansar, arrodillándose y apoyándose unos sobre otros para recuperar el aliento y secarse al sol fuera del gran templo.

—¿Sabía que no debíamos haber confiado en él! —dijo con voz entrecortada uno de los héroes, haciéndose eco de lo que todos pensaban.

—¿Qué vamos a hacer ahora? —preguntó otro, mirando a Na'asiyah—. ¿Y qué hacemos con ella?

—¿Que qué hacéis conmigo? —replicó airada Na'asiyah—. ¿Os tengo que recordar que a mí también me dejó a mi suerte ahí dentro?

Hubo una larga pausa antes de que Na'asiyah volviera a hablar, esta vez en tono más calmado.

—Sabía que había algo raro en este viaje desde el principio. Sahír sabía lo del noble de Gondor, pero no nos contó cómo lo había sabido. Dijo que debíamos seguirlo, pero no nos contó por qué. Sabía para qué era la llave, pero no me contó qué es lo que abría —dijo, tomando aire antes de proseguir—. Y os dijo que le habían enviado a recuperarla, pero jamás he visto que el capitán sirviera a nadie que no fuera a sí mismo.

Los héroes sopesaron sus palabras atentamente.

—Na'asiyah, no sé qué planea tu capitán, pero por favor, ayúdanos a detenerlo. Círdan nos advirtió sobre esa llave. Lo que haya en ese cofre debe de ser de gran valor para haber llegado a semejantes extremos con tal de hacerse con ello.

Na'asiyah asintió, aunque seguía indecisa.

—Os ayudaré a atrapar a Sahír. Es lo mínimo que os debo. Además, yo tengo unas cuantas preguntas que hacerle también.

Se puso en pie y empezó a caminar hacia la costa occidental, seguida por los héroes.

Cuando salieron de entre los árboles, vieron que el Tormentera se había marchado, y que su campamento de la playa estaba destruido. En el suelo yacían los cadáveres de varios marineros que habían estado cortando árboles para obtener madera y reparar el mástil. Todas las canoas que habían traído a tierra, excepto una, habían sido agujereadas, y la última había desaparecido.

—Nos la ha jugado bien —dijo uno de los héroes después de haber examinado el campamento—. Pero al menos nuestros barcos siguen a flote. ¡Y mirad allí! —exclamó mientras hacía gestos hacia el oeste. Había una lancha remando hacia ellos, y al mando iba Calaelion, el elfo al que habían dejado a cargo del Cazador de Sueños.

Mientras volvían al barco, los elfos les informaron de lo que había sucedido.

—Le vimos coger una de las canoas de la orilla y dirigirse hacia aquí, pero antes de que pudiéramos atraparlo, varios de los corsarios que teníamos prisioneros se liberaron y nos atacaron —les explicó—. Por suerte, ningún miembro de la tripulación murió en la refriega, pero ellos lograron huir al Tormentera. No queríamos dejaros aquí, así que nos quedamos con la esperanza de que llegaseis. Estábamos a punto de enviar una partida de búsqueda cuando os vimos en la costa.

—Sahír debió de haber enviado uno de sus pájaros al barco cuando llegó a la jungla —explicó Na'asiyah—. Ya le he visto hacerlo antes, cuando nos quedamos aislados en una isla cerca de la costa de Harad. Siempre tiene algún truco bajo la manga. —Miró hacia el horizonte mientras el sol comenzaba a ponerse—. El Tormentera no puede estar lejos, teniendo en cuenta lo dañado que estaba. Pero hay una flota de incursores reunida cerca de aquí; habíamos planeado reunirnos con ellos después de haber recuperado el artefacto. A estas alturas ya les habrá avisado. Incluso si vuestros barcos estuvieran en perfecto estado, no podríais enfrenaros a ellos. Vais a necesitar ayuda.

Los héroes estuvieron de acuerdo con el consejo de Na'asiyah y se pusieron al mando de la flota.

—Está bien —comandó uno de ellos con voz decidida—. Repararemos los barcos tan rápido como podamos... y después nos dirigiremos a Dol Amroth.

Escenario 8: Tormenta en la Bahía Cobas

Nivel de dificultad = 8.

El alivio de los héroes cuando por fin entraron en la ensenada de la Bahía Cobas fue inmenso. Altos faros guiaron su rumbo por la bahía mientras el sol del alba pintaba el cielo de tonos naranjas y rosas. El castillo de Dol Amroth se erguía en la costa hacia estribor, sobre un alto promontorio que dominaba la bahía. Se trataba de un foco de esperanza para todos los que lo miraban. Hasta Na'asiyah parecía impresionada por su fuerza y belleza, y se mantuvo en silencio durante buena parte de la travesía.

La bahía estaba llena de navíos de Gondor, desde sencillos barcos pesqueros hasta barcos de guerra. Cuando el Cazador de Sueños atracó, se oyeron cuernos y campanas en las torres que tenían alrededor. Los marineros se pusieron a trabajar de inmediato para proseguir con las reparaciones de la flota, que serían mucho más fáciles ahora que estaban anclados en aguas aliadas. Los héroes pidieron hablar con el príncipe Imrahil, y los condujeron al castillo de inmediato, pues el príncipe estaba ansioso por oír su historia.

Los héroes entraron en el gran salón de Dol Amroth, una gran estancia con muchas ventanas abiertas y un balcón que daba a la Bahía Cobas. Las paredes estaban decoradas con estandartes que mostraban un barco de plata con una proa en forma de cisne sobre un mar azul. Los criados les trajeron comida y agua fresca, y trataron sus heridas mientras descansaban. Na'asiyah esperaba en parte que la trataran con menosprecio y desdén pero, para su sorpresa, en el momento en que los héroes dijeron a los caballeros que era su aliada, le profesaron el mismo respeto y cortesía que a cualquier otro de la compañía de los héroes.

El príncipe Imrahil se reunió con los héroes en cuanto le avisaron de su llegada al castillo. Aunque los saludó con alegría, se preocupó al no ver a lord Calphon entre ellos.

—¿Dónde está lord Calphon? Me dijeron que se había reunido con vosotros y con Círdan en los Puertos Grises, pero no hemos recibido ningún mensaje desde entonces. Cuando me notificaron vuestra llegada, esperaba que estuviera con vosotros.

—Ay —dijo lúgubrementemente uno de los héroes—. Lord Calphon ya no se encuentra entre nosotros. Lo mataron durante un asalto contra los Puertos.

Na'asiyah vio el dolor y el luto reflejados en el rostro de Imrahil, y se sintió ingenua y avergonzada por haber contribuido a la batalla en los Puertos. Apretó el puño y sostuvo la mirada de Imrahil.

—Contádmelo todo —dijo este—. No os dejéis ningún detalle.

Los héroes accedieron, y juntos le explicaron al príncipe todo lo que les había llevado a acudir a Dol Amroth: su descubrimiento de la llave negra, el ataque contra los Puertos Grises, su persecución del Tormentera y su exploración de la gruta submarina. Imrahil escuchó atentamente, especialmente la historia de Na'asiyah, pues era una de las primeras veces que hablaba con uno de los corsarios como aliado. Tanto Imrahil como los héroes se sorprendieron al escuchar que el plan original de Na'asiyah no incluía el asesinato de lord Calphon.

—¿Entonces crees que Sahir ha convocado la flota corsaria —pregunto por fin Imrahil, y Na'asiyah asintió con seguridad.

—Sahir es un pirata astuto, pero lo que haya en ese cofre lo tiene obsesionado. Querrá proteger su premio por cualquier medio necesario —explicó Na'asiyah, que ahora entendía la clase de persona que era realmente su antiguo capitán—. Nunca le importamos ninguno de nosotros. Me duele no haberme dado cuenta. Avivó nuestra ira con mentiras, nos habló de crímenes contra nuestro pueblo que nunca se cometieron, nos engañó para que pensáramos que luchábamos por nuestra libertad. —Sus palabras eran duras por la ira—. En realidad, solo estábamos luchando por él, para afianzar su dominio sobre Umbar.

El príncipe Imrahil asintió y le puso la mano en el hombro a Na'asiyah.

—Aún no ha vencido —dijo—. Reuniremos nuestra flota y nos dirigiremos al sur de inmediato. Si Sahir quiere batalla... —prosiguió, pero su frase fue interrumpida por el sonido de los cuernos por toda la bahía y se oyeron gritos en el exterior.

—¡Corsarios! ¡Corsarios por el sur!

Los héroes corrieron al balcón y vieron una hueste de negros barcos que se aproximaba.

—Ha enviado a su flota a interceptarnos mientras él escapa hacia Umbar —dijo Na'asiyah—. Es lo que yo habría hecho. Resulta irónico que la primera vez que sigue mi consejo sea después de haber dejado de servir a sus órdenes.

Imrahil ordenó a sus capitanes que se prepararan para la batalla antes de volver a dirigirse a los héroes.

—Ayudadme a defender mi ciudad y me aseguraré de que vuestros barcos tengan vía libre para atrapar a Sahir.

Uno de los héroes tomó a Imrahil por los brazos.

—Habríamos defendido Dol Amroth de cualquier forma —dijo a modo de confirmación.

—Voy con vosotros —declaró Na'asiyah con expresión decidida—. Creo que los corsarios necesitan una nueva líder.

Preparación de la partida

El mazo de Encuentros Tormenta en la Bahía Cobas se crea con los siguientes conjuntos de Encuentros: Tormenta en la Bahía Cobas, Travesía por el Belegaer, Flota de Umbar, Corsarios, Corsarios incursores y La flota del Cazador de Sueños. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Preparación en modo de campaña

Al preparar este escenario en modo de campaña, se necesitan las siguientes cartas adicionales: Llave Negra (carga), Casco Blindado, Balista, Camarotes Ampliados, Velas Adicionales, Tronido, Crowley, Calaeion, todas las copias de Bendición de Círdan, Gavin, todas las copias de Pedir Ayuda y todas las cartas de la reserva de campaña. Pon aparte boca abajo todas las copias de Pedir Ayuda.



NO LEAS EL SIGUIENTE

TEXTO HASTA QUE LOS HÉROES HAYAN COMPLETADO LA MISIÓN.

La batalla fue encarnizada, y los Corsarios, implacables.

Impulsados por el odio y la malicia, los incursores no perdonaron a nadie en su sed de sangre. Muchos barcos de Gondor fueron destruidos durante la batalla, embestidos por navíos con proas de hierro en forma de serpiente, o bien calcinados por flechas en llamas o aplastados por pesadas piedras lanzadas por fundíbulos.

Sin embargo, Dol Amroth acabó prevaleciendo, como tantas veces antes. El Cazador de Sueños y su flota atravesaron el bloqueo de los corsarios y se dirigieron al sur con toda la velocidad que podían alcanzar. De una forma u otra, este juego del gato y el ratón acabaría pronto.

Escenario 9: La Ciudad de los Corsarios

Nivel de dificultad = 8.

El Cazador de Sueños y su flota tardaron varios días en llegar a la costa de Umbar. Con las velas de la flota reparadas, lograron aprovechar toda la fuerza de viento. Para cuando vieron la primera torre de vigilancia en la costa, estaban agotados, pero sabían que no tenían más elección que seguir adelante, pues se habían adentrado mucho en aguas de los corsarios y no había vuelta atrás.

—¡Allí! —gritó uno de los marineros elfos desde la proa del barco. Señalaba hacia el sur, pues sus agudos ojos habían visto algo a través de la niebla nocturna—. ¡El Tormentera! ¡Lo hemos alcanzado!

La tripulación se aprestó para la batalla, con ansia guerrera en las venas. Pronto acortaron las distancias con el Tormentera y pudieron oír el alboroto de gritos y maldiciones que proferían los incursores.

No tardaron mucho en oírse alarmas en la costa. Las torres de vigilancia los habían visto. Era ahora o nunca.

Preparación de la partida

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



Preparación en modo de campaña

Al preparar este escenario en modo de campaña, se necesitan las siguientes cartas adicionales: Llave Negra (carga), Casco Blindado, Balista, Camarotes Ampliados, Velas Adicionales, Tronido, Crowley, Calaerion, todas las copias de Bendición de Círdan, Gavin, todas las copias de Pedir Ayuda, La Espada Negra y todas las cartas de la reserva de campaña. Pon aparte boca abajo todas las copias de Pedir Ayuda.

Del mar a la tierra

El efecto de preparación de este escenario indica a los jugadores que barajen los conjuntos de Encuentros Corsarios incursores, Tiempo tormentoso, Flota de Umbar, Travesía por el Belegaer y Costa de Umbar para formar un mazo de Encuentros y convertirlo en el mazo de Encuentros activo. A continuación, los jugadores dejan aparte el conjunto de Encuentros La ciudad de los corsarios, como un segundo mazo de Encuentros inactivo

Cuando los jugadores lleguen a la etapa 2B, se les indica que añadan el mazo y la pila de descartes de Corsarios al **segundo** mazo de Encuentros y lo barajen. A continuación, buscan todas las copias de la Torre de Vigilancia y de Curtido en Mil Batallas en el mazo y la pila de descartes de Encuentros, las añaden también al segundo mazo de Encuentros y lo barajan (las copias de Torre de Vigilancia que estén en juego deben permanecer en juego). Por último, los jugadores dejan aparte el mazo de Encuentros actual, que pasa a estar inactivo, y el segundo mazo de Encuentros se convierte en el mazo de Encuentros activo. Esto representa la transición de navegar por el mar a recorrer las calles de Umbar, y los héroes deben continuar su viaje sin usar sus barcos.

Indestructible

Un Enemigo con la palabra clave Indestructible no puede ser destruido con daño, incluso cuando sobre él haya daño igual a sus puntos de impacto.



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

Sahír se tambaleó de dolor cuando recibió el golpe final, apoyándose en una columna de piedra para sostenerse. Aferró la negra espada con ambas manos con una fuerza sorprendente para alguien herido de muerte.

—No... La espada... Es mía... —tartamudeó el capitán. Pronunció cada palabra lentamente, pues cada aliento que daba lo llenaba de dolor.

Uno de los héroes se acercó a Sahír con cautela. La hoja del capitán era distinta al sable que llevaba antes. Tenía runas grabadas y estaba forjada de un metal negro que los héroes no reconocían. A juzgar por su tamaño y material, estaba claro que esta hoja era el objeto que había en el cofre negro, el artefacto que Sahír buscaba todo este tiempo. El héroe se volvió hacia Sahír con pena en los ojos. El capitán nunca había sido un buen hombre, pero ahora los héroes podían ver que su obsesión por el poder había sido retorcida por el artefacto. Aunque no habían viajado mucho tiempo con el capitán, podían ver que la locura lo había cambiado.

—¿Qué es realmente esta hoja? —preguntó el héroe—. ¿Cómo supiste dónde encontrarla?

Sahír se rio, como siempre había hecho ante la muerte, aunque esta vez no parecía que fuese a escapar a su destino.

—¿Estás haciendo la pregunta equivocada —respondió con voz ronca, y su frase quedó interrumpida por una tos sanguinolenta—. No se trata de qué es, sino de a quién pertenece.

—¿A quién? —repitió el héroe; recordó las visiones de Calphon y volvió a mirar la hoja, examinando sus oscuras runas—. Esta hoja no fue forjada por elfos, enanos u hombres. ¿Quién la forjó entonces? ¿Fue forjada en el antiguo Númenor?

Sahír sonrió, alejándose hacia el borde del balcón que daba al mar.

—Sí, fue forjada en otra era por alguien que era muy sabio, parte del consejo del rey y hábil en el arte de la herrería.

Los ojos de los héroes se abrieron como platos, pues lord Calphon les había contado la historia de la caída de Númenor.

—Fue forjada por Sauron.

Los héroes lo entendieron al fin. El poder del Señor Oscuro corrumpía cuanto tocaba, y Sahír no era ninguna excepción.

—No podemos dejar que el Enemigo se haga con esto —dijo uno de los héroes, dando un paso adelante y haciendo ademán de coger el arma—. Sahír, entréganosla.

El capitán negó con la cabeza y se alejó hacia atrás un poco más, inclinándose peligrosamente cerca del borde del balcón.

—¡No! —ladró mientras aferraba la hoja cerca del cuerpo—. No os daré el instrumento de mi perdición —dijo con una mueca. Se asomó por el borde del balcón y miró hacia el mar y las afiladas rocas que tenía debajo—. Soy un corsario, y tendré una muerte de corsario —exclamó con una sonrisa siniestra—. ¡Y me llevaré la espada conmigo a las profundidades!

Y dicho esto, el capitán Sahír cerró los ojos y se lanzó por el balcón para caer al océano de debajo. Los héroes corrieron al borde, pero no llegaron a tiempo.

—Y así fue el fin del capitán Sahír de Umbar —dijo uno de los héroes como epitafio del capitán caído. Ni el cuerpo del capitán ni la espada que llevaba podían verse bajo las olas que rompían contra las rocas. Levantaron el cofre negro por el borde del balcón y también lo tiraron al océano junto con su llave, para eliminar así de la ciudad todo rastro del artefacto.

—La travesía del Cazador de Sueños también termina —añadió uno de los héroes. Los gritos de los corsarios sonaban cerca y se encontraban muy dentro del territorio enemigo, con pocas esperanzas de escapar.

Epílogo

Aearon corría tan rápido como podía por las salas del templo, y sus pisadas resonaban en los suelos de piedra. El caballero había recibido una sagrada tarea de Elendil, y tenía poco tiempo para llevar a cabo su misión. Los agentes del Impostor llegarían pronto al templo, y debía llegar antes que ellos a la sala de la que le había hablado Elendil. Abrió de una patada un par de puertas de madera y continuó por el templo, sintiendo repugnancia ante las estatuas y tapices de Morgoth que decoraban las estancias. ¿Cómo había podido caer tan bajo este pueblo? ¿Cómo se habían vuelto tan arrogantes como para darles la espalda a los Valar y declarar la guerra contra Aman?

No quedaba mucho tiempo. Los barcos de los Fieles partirían pronto, antes de que nadie supiera qué destino les aguardaba a los hombres del rey. Por fin, Aearon descendió a la zona inferior, deteniéndose al ver que no estaba solo.

La figura encapuchada estaba cerrando la tapa de un largo cofre negro. Aearon pudo ver el brillo de una hoja negra justo cuando el cofre se cerró. Luego oyó cómo la cerradura lo sellaba. El hombre encapuchado se giró hacia Aearon y sonrió, sosteniendo el cofre bajo el brazo. Tras su sonrisa, Aearon podía ver algo siniestro.

—No deberías estar aquí—dijo el caballero, desenvainando su larga espada. El otro sacudió la cabeza.

—Soy un acólito del consejero real del rey—dijo el hombre mientras metía una larga llave negra en la bolsa que llevaba al cinto—. Eres tú quien ha venido sin permiso a este lugar sagrado. —Su sonrisa se convirtió en una mueca de desaprobación, y se sacó una daga de la manga—. Los intrusos en este suelo sagrado se consideran traidores.

A Aearon se le agotaba el tiempo. Debía destruir el cofre y su contenido. No podía permitirse que el vil artefacto saliera de Númenor. Aearon bloqueó el paso escaleras arriba con su cuerpo, esperando el momento oportuno para atacar mientras el hombre de la daga se acercaba lentamente. Entonces, el mundo tembló violentamente.

Ambos hombres se sobresaltaron por el terremoto, pero Aearon sacó partido de ello para abalanzarse contra su enemigo en un intento de tomarlo por sorpresa.

La refriega acabó rápidamente. A pesar de su habilidad con la espada, en medio del caos del temblor de tierra, el hombre encapuchado logró hundir su daga bajo la cota de malla de Aearon, apuñalándolo en el estómago. Rodaron y forcejearon en el suelo durante unos instantes antes de que el terremoto cesara y el hombre pudiera volver a ponerse en pie. Cogió el cofre del suelo y corrió hacia la salida.

Aearon maldijo su suerte. No había logrado destruir el artefacto, y sangraba a borbotones por su herida. Pero no todo estaba perdido. Al abrir el puño, examinó la negra llave de hierro que el hombre encapuchado había metido en su bolsa. Aearon había logrado arrancársela del cinturón durante la pelea. El acólito no se había dado cuenta de nada. Herido, pero capaz de caminar, Aearon subió los escalones hacia la sala principal y se puso camino de los barcos de Elendil. Estaban anclados cerca de la costa oriental, lo bastante lejos de tierra como para que tuviera que tomar una canoa y remar mar adentro. Quizás Elendil sabía qué hacer con la llave.

Fue entonces cuando Aearon vio el castigo de los Valar desde el balcón abierto del templo

El mundo volvió a temblar. El mar estaba agitado, y el viento se transformó en un torrente que derribaba edificios a su paso. Desde el oeste, olas tan altas como montañas rompían contra la isla, destruyendo la ciudad que había bajo el templo, a los pies de la montaña. Podía oír los gritos de los hombres y mujeres de la ciudad mientras esta se inundaba y la isla comenzaba a hundirse bajo las olas.

El caballero sabía que no lograría llegar a tiempo a los barcos. Así que decidió recurrir a otro plan. Corrió de vuelta a la estancia donde había estado el cofre negro, colocó la llave sobre el pedestal y rezó a los Valar con todo su corazón.

—Que nadie descubra esta llave salvo uno de los Fieles, de verdadera sangre numénoreana. Que su paradero esté siempre oculto a los sirvientes de Morgoth.

Con la esperanza de que los Valar escuchasen su súplica, selló la entrada de la sala y observó cómo los barcos de Elendil navegaban a salvo hacia el este.

Notas de diseño

“Sauron, por cierto, había sido atrapado en la destrucción de Númenor; y la forma corpórea en que había andado tanto tiempo pereció entonces; pero huyó a la Tierra Media como un espíritu de odio transportado por un viento oscuro.”

—*El Retorno del Rey*

La historia de la campaña *Cazador de Sueños* se centra en el relato de Númenor y su caída que, aunque se menciona durante *El Señor de los Anillos*, se desarrolló en mucha más profundidad en sus apéndices. Cuando Númenor conquistó a las fuerzas de Mordor durante la segunda edad, el mismo Sauron se postró ante el rey de Númenor, Ar-Pharazon, y fue tomado prisionero. Sabiendo que no podía vencer al poder de Númenor en el campo de batalla, el astuto Señor Oscuro dejó que lo capturaran para poder influir en Númenor desde dentro. Poco a poco, corrompió a quienes lo rodeaban, aprovechándose de su miedo a la muerte, de su arrogancia y de su envidia por los elfos. Esto fue el principio del fin de Númenor.

Puesto que estos acontecimientos ocurrieron hace varios miles de años, debíamos pergeñar una razón para que nuestros héroes viajaran a las ruinas de Númenor. Usando el relato de la caída de Númenor como base para nuestra historia, primero inventamos un antiguo artefacto forjado por Sauron en pleno corazón de Númenor en la cúspide de su poder. Dada la habilidad de Sauron a la hora de forjar artefactos de gran poder, sugerimos que habría querido un instrumento de guerra para blandirlo en el campo de batalla. A fin de cuentas, Sauron no se contentaba simplemente con influir en las mentes de los hombres, ya que su objetivo final siempre fue conquistar la Tierra Media. Pero Sauron no poseía un arma así durante la Guerra de la última Alianza, así que, en nuestra historia, no pudo llevar la hoja de vuelta a Mordor cuando Númenor cayó. La llave negra se perdió cuando Númenor se hundió, y los agentes que había enviado a recuperar el cofre fueron llevados al este por una gran ola (como el propio Elendil), para acabar naufragando en una isla abandonada cerca de la costa sur de la Tierra Media. Puesto que el Señor Oscuro desconocía el paradero de la llave, aguardó su momento hasta que pudiera encontrar una forma de recuperarla.

Durante el periodo en el que se ambienta *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*, el poder de Sauron volvía a crecer y este pudo aprovechar la oportunidad. En primer lugar, necesitaba a alguien de sangre Númenoreana para encontrar la llave. Su desventurada víctima fue lord Calphon, uno de los muchos personajes creados a propósito para esta historia, cuyos sueños y visiones proveían del Señor Oscuro.

Después, Sauron ordenó a sus sirvientes que encontraran un capitán lo bastante hábil como para seguir a lord Calphon y recuperar la llave. Ese capitán era Sahír, el villano del ciclo *Cazador de Sueños*, a quien hablaron del artefacto y de su poder. Este empezó entonces a desear ese poder para sí mismo, lo que es un tema recurrente en los villanos de *El Señor de los Anillos*.

Esperamos que hayáis disfrutado de la historia que hemos creado en la expansión de campaña *Cazador de Sueños* y que apreciéis nuestros esfuerzos por mantener a los personajes y acontecimientos firmemente anclados en el contexto de las obras de Tolkien. Está claro que nos hemos tomado muchas libertades en nuestra historia que esperamos que los aficionados acérrimos a *El Señor de los Anillos* sepan perdonarnos. Por ejemplo, aunque conocemos al menos un pico de Númenor que podría no haberse sumergido completamente bajo el agua, en nuestra historia sugerimos que podría haber habido varios así. También es poco probable que Sauron hubiera tenido tiempo de prepararse para la caída de Númenor, pues si hubiera sido así, probablemente habría escapado. Por lo tanto, es probable que todas sus pertenencias, incluido el cofre que contenía la hoja, se hubieran quedado atrás y hundido bajo las olas. Puesto que queríamos que los jugadores visitaran más de una isla inexplorada durante el ciclo, sugerimos que tuvo tiempo de enviar a sus agentes a recuperar el cofre, pero que éstos no tuvieron tiempo de escapar completamente de la ira de los Valar. La capacidad de Sauron de manipular los sueños también es un poder que sugerimos que pudo haber tenido, dada su influencia sobre las mentes de los hombres.



Por último, en nuestra historia sugerimos que los corsarios de Umbar son un pueblo manipulado por siglos de liderazgo de los númenoreanos negros y propaganda en forma de odio hacia los gondorianos. Para explorar la cultura y personalidad de los corsarios, presentamos a Na'asiyah, una encallecida pero atormentada pirata, y la segunda al mando de Sahír. Na'asiyah es la forma que tenemos de resaltar uno de los temas de las obras de Tolkien: que mediante el entendimiento mutuo, los rivales pueden unirse pacíficamente, especialmente para unirse contra un enemigo común. Gracias a la compasión de los héroes y al descubrimiento que hace Na'asiyah sobre la verdadera motivación de Sahír, los héroes y ella logran dejar a un lado sus diferencias y cooperar.

En resumen, esperamos haber creado una historia que beba de la visión de Tolkien a la vez que descubre territorio inexplorado de la Tierra Media como hacen los héroes durante el ciclo “*Cazador de Sueños*”. ¡Esperamos que hayáis disfrutado de los retos de este ciclo y que tengáis ganas de ver lo que viene a continuación!

—*MJ Newman*

Lista de logros

La siguiente es una lista de logros que los jugadores pueden conseguir mientras juegan los escenarios y la campaña de *Cazador de Sueños*. A medida que los jugadores completan cada uno de estos logros, van marcando las casillas que hay junto a ellos. ¡Intenta completarlos todos para superar el reto definitivo!

- Mareo:** Completa *Travesía por el Belegaer* sin asignar a ningún personaje a ninguna prueba de navegación.
- Doble desafío:** Completa *El destino de Númenor* con 7 o más Lugares de doble cara en la zona de victoria.
- Solo tú puedes evitar los incendios navales:** Completa *Incurción en los Puertos Grises* sin cartas debajo de Los Puertos Arden.
- Busca y destruye:** Destruye al enemigo Tormentera en cuatro rondas o menos en *Huida del Tormentera*.
- Solo te ha faltado hacer el caballito:** Completa *La cosa de las profundidades* después de viajar al Timón del Tormentera en la primera ronda.
- Dori el explorador:** Completa *Templo de los Engañados* después de explorar todos los Lugares (es decir, haberles dado la vuelta a todos).
- Chapuzón nocturno:** Completa *Las ruinas anegadas* después de darle la vuelta a una Gruta Submarina para ponerla por el lado **Submarino** en tres rondas consecutivas.
- Voy en un barco (o cinco):** Completa *Tormenta en la Bahía Cobas* mientras un jugador controla los dos Barcos de Guerra de Dol Amroth y los dos Barcos de Avanzadilla Corsarios a la vez.
- Sabotaje:** Completa *La Ciudad de los Corsarios* después de destruir el Tormentera en la primera o segunda ronda.
- A toda vela:** Encuentra 12 o más  durante una sola prueba de navegación.
- Pasar por la quilla:** Haz que un jugador sea abordado por seis o más *Corsarios* en una sola ronda.
- Mantén el rumbo:** Completa los escenarios 1, 4 y 8 sin que tu rumbo llegue a .
- ¡¡PIRATAS!!!:** Completa un escenario después de tener el mazo de Corsarios entero en juego a la vez.
- Marinero desluces:** Completa el escenario 1, 4 u 8 sin que haya daño en ningún Barco-Objetivo al final de la partida.

Logros exclusivos de la campaña

- La experiencia es un grado:** Gana 50/65/80/100 o más PX en una campaña de 1/2/3/4 jugadores.
- Gama alta:** Mejora 25 o más cartas.
- Yo me bendigo:** Juega Bendición de Círdan en Círdan.
- Comerciante de barcos:** Consigue que cada jugador elija un Barco-Objetivo diferente al que eligió anteriormente en la campaña (sin contar el Cazador de Sueños) cada vez que “prepare su flota”.
- La misma canción, el mismo baile:** Juega los nueve escenarios con los mismos Héroes con los que empezaste la campaña.
- Pesadilla en Templo Street:** Destruye la Pesadilla Recurrente cuatro veces o más en una misma partida.
- Un mazo para gobernarlos a todos:** Juega los nueve escenarios sin añadir ninguna carta que no sea de Campaña a tu mazo.
- Busca y destruye 2: La venganza:** Destruye el Bajel de Guerra Corsario seis veces a lo largo de la campaña.
- Cazador de zombis:** Completa un escenario después de acumular 4 o más recursos sobre una carta de Campaña.
- Mensaje en una botella:** Resuelve el efecto “Al ser revelada” de las cuatro ayudas Pedir Ayuda en una misma partida.
- Liberad al kraken:** Consigue que la Serpiente Marina entre en la zona de victoria.
- Sigue soñando:** En una misma ronda, asigna al Cazador de Sueños a una prueba de navegación, asígnalo a una misión, defiende un ataque con él y ataca con él.
- Eres un hacha:** Destruye cinco o más Enemigos con la acción del Hacha Arrojadiza a lo largo de la campaña.
- Ponerse los botines:** Acumula 12 recursos o más sobre el Aliado Capitán Sahír en una misma partida.
- Al límite:** Completa la campaña de *Cazador de Sueños* usando solo cartas de Jugador de la caja básica y de la *expansión de Héroes de Cazador de Sueños*.
- La vida es sueño:** Completa la *campaña de Cazador de Sueños* en modo experto.

Reglas de campaña de Cazador de Sueños

Ganar PX

Durante la resolución de cada escenario, los jugadores ganan una cantidad de experiencia, o PX, que se calcula según el número de condiciones que se han cumplido de la carta de Campaña de dicho escenario. Anota el número en el diario de campaña. Estos PX se pueden gastar para subir de nivel y mejorar las cartas de Campaña de modo que sean más beneficiosas.

Subir de nivel y mejorar cartas

Cada carta que puede subir de nivel o mejorarse tiene una o más casillas junto a su título en el diario de campaña. Gastar 1 PX permite a los jugadores marcar cualquier casilla. Los jugadores solo pueden gastar PX antes o después de un escenario. Apunta los PX que no se gasten.

Una carta que sube de nivel lo hace por cada casilla marcada junto a su título. Cada carta que sube de nivel tiene un valor X que aumenta con su nivel. Por ejemplo, los jugadores gastan 3 PX en el Consejo de Galdor (Ψ) y marcan 3 casillas junto a su título en el diario de campaña. Su nivel es ahora 3.

Una carta que puede mejorarse se vuelve más beneficiosa cuando todas sus casillas están marcadas. Si una carta ha sido mejorada y tiene una cara **Mejorada** en su reverso, usa el lado **Mejorada** de la carta durante el resto de la campaña. Para identificarlas, estas cartas tienen un coste de PX en la parte inferior derecha.

Algunas cartas de carga pueden mejorarse, lo que las debilita y las hace más fáciles de superar.

Cartas de Encuentro

Las siguientes cartas se consideran cartas de Encuentro: todos los Barcos-Objetivo, todas las cartas Vinculadas de **Modificación**, Calaerion, Gavin y todas las copias de Pedir Ayuda.

Na'asiyah

Cuando juegues la campaña de *Cazador de Sueños*, el Héroe Na'asiyah no se puede usar en los escenarios 1 a 7.

Carta de modo difícil/experto



Si buscas un reto y también una forma de ganar más PX, puedes jugar los escenarios en modo difícil o experto usando la cara correspondiente de esta carta de doble cara. Si lo haces, ponla junto al mazo de Misión al final de la preparación de la partida. Permanece en juego durante el resto de la partida. Si ganas la partida, resuelve la resolución de esta carta.

Si buscas un desafío similar en otros escenarios de *El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas*, basta con que uses esta carta al jugarlos.



--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--

Créditos

Diseño y desarrollo del juego: MJ Newman, Caleb Grace y Jeremy Zwirn

Productor: Jason Walden

Corrección de textos: Riley Miller

Traducción: Sergio Hernández y Ángel Martínez Murillo

Revisión: Joaquín C. Martín-Rayó

Especialista en reglas: Alex Werner

Coordinador de diseño de juegos: Colin Phelps

Diseño gráfico: Ryann Collins

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Ilustración de cubierta: Matt Stewart

Dirección artística: Jeff Lee Johnson

Jefe de dirección artística: Tony Bradt

Especialista en control de calidad:
Zach Tewalthomas

Coordinadora de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Jefes de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Director del departamento creativo visual:
Brian Schomburg

Director de operaciones del estudio:
John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseñador ejecutivo del juego: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Pruebas de juego

Brad Andres, Dennis Beard, Amanda Bergman, Craig Bergman, D. Shannon Berry, Lisa Berry, Nathan Berry, James Chandler, Paul Chandler, Wendy Chandler, Hwan-yi Choo, Jason Clifford, Lachlan "Raith" Conley, Mark Craumer, Gareth Dean, Vara Dixon, Ariel Dominelli, Luke Eddy, Matthew Elias, Justin Engelking, Tony Fanchi, Jason Lyle Garrett, David Gearhart, Matthew Juszczuk, Tom Howard, Troy Lawrence, Michael Lee, Brian Lewis, Jamie Lewis, Ian Martin, Stephen Redman, Brian Schwebach, Eric Shell, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zach Varberg, Aaron Wong, Everett Zuras y Holden Zuras



TM/® y © 2023 Fantasy Flight Games. Middle-earth, The Lord of the Rings and los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. 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.