

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

LAS DOS TORRES

EXPANSIÓN DE SAGA

“Nada de lo que hemos soportado en los últimos tiempos nos pareció tan doloroso como la traición de Isengard. Aun reconocido solo como señor y capitán, Saruman se ha hecho muy poderoso. Amenaza a los Hombres de Rohan e impide que ayuden a Minas Tirith en el momento mismo en que el ataque principal se acerca desde el Este. No obstante, un arma traidora es siempre un peligro para la mano. Saruman tiene también la intención de apoderarse del Anillo por su propia cuenta, o al menos atrapar a algunos hobbits para llevar a cabo sus malvados propósitos.”

—Gandalf, *Las Dos Torres*

Bienvenidos a la *Expansión de saga Las Dos Torres* para *El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas*. A diferencia de otras expansiones del juego, que exploran aventuras originales ambientadas en la Tierra Media, las expansiones de saga dan a los jugadores la oportunidad de participar directamente en los acontecimientos que J. R. R. Tolkien narró en sus clásicos de la literatura o incluso recrearlos.

La *Expansión de saga Las Dos Torres* permite a los jugadores unirse a Aragorn y sus compañeros mientras recorren a toda prisa Rohan para combatir la traición de Saruman, y luego participar en la misión de Frodo Bolsón para destruir el Anillo Único y derrotar a Sauron. En esta caja, encontrarás seis escenarios que abarcan los acontecimientos de la novela *Las Dos Torres*, permitiendo a los jugadores ser partícipes de la segunda parte de la trilogía de *El Señor de los Anillos*.

Resumen de los componentes

La *Expansión de saga Las Dos Torres* incluye los siguientes componentes:

- Este cuaderno de reglas
- 330 cartas, divididas en:
 - 6 cartas de Héroe
 - 63 cartas de Jugador
 - 17 cartas de Misión
 - 218 cartas de Encuentro
 - 6 cartas de Campaña
 - 20 cartas de ayuda y carga

Símbolo de la expansión

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





Reglas de la expansión de saga

Esta expansión presenta los acontecimientos y conflictos fundamentales de la novela *Las Dos Torres*. Como estos giran en torno a los actos heroicos de Frodo y Aragorn, además de cómo el Anillo Único va convirtiéndose a su portador en un ser desconfiado, las misiones de esta expansión incluyen reglas adicionales para jugar las misiones de una expansión de saga.

Preparación del juego

Al preparar cualquier escenario de esta expansión, el jugador inicial debe tomar el control del Héroe de la esfera de Comunidad que corresponda, tal y como se indica a continuación:

- Al preparar *Los Uruk-hai*, *El Abismo de Helm* o *El camino de Isengard*, el jugador inicial toma el control de la versión  de Aragorn (↓ 1).
- Al preparar *A través de las Ciénagas*, *Viaje a la encrucijada* o *El antro de Ella-Laraña*, el jugador inicial toma el control de un Héroe de la esfera  con el rasgo **Portador del Anillo** al comienzo de cada partida y le vincula El Anillo Único.

Reglas de saga del paso de Preparación

Cuando se juegan escenarios de las expansiones de saga, los jugadores revelan las cartas de Encuentro individualmente siguiendo el orden de juego durante el paso de Preparación de la fase de Misión. Empezando por el jugador inicial, cada jugador revela 1 carta de Encuentro y resuelve su preparación antes de que el siguiente jugador revele una carta. Si una carta de Encuentro tiene un efecto que utilice la segunda persona (revela, roba, etc.) esa carta se refiere al jugador que reveló la carta. Si la carta de Encuentro revelada tiene la palabra clave “oleada”, el jugador que reveló esa carta revela una carta de Encuentro adicional antes de que la partida continúe con el siguiente jugador. Las cartas de encuentro con la palabra clave “maldito” siguen afectando a todos los jugadores.


Saruman, Gríma y Sméagol

Al jugar los escenarios de la *Expansión de saga Las Dos Torres*, los jugadores no pueden usar ninguna carta de Héroe o Aliado llamada “Saruman”, “Gríma” o “Sméagol”.

Cartas de Jugador de la expansión de saga


La *Expansión de saga Las Dos Torres* incluye nuevas cartas que los jugadores pueden utilizar para personalizar sus mazos cuando juegan a las expansiones de saga de *El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas*. Aunque la mayoría son totalmente compatibles con todos los escenarios publicados del juego, algunas están diseñadas para usarlas solo en los escenarios de estas expansiones.



La esfera de Comunidad

La esfera de Comunidad, indicada por el icono , es una esfera de influencia de *El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas* con sus propias reglas. Enfatiza el sacrificio y la determinación de los valientes héroes que emprendieron la misión de destruir el Anillo Único y poner fin a la amenaza de Sauron.


Los Héroes que pertenecen a esta esfera solo se pueden usar cuando se juegan escenarios de las expansiones de saga. Además, solo se puede jugar con un Héroe de la esfera de Comunidad a la vez. Por lo tanto, no puede haber en juego en ningún momento más de un Héroe perteneciente a esta esfera.

Héroes de la esfera de Comunidad

La *Expansión de saga Las Dos Torres* presenta nuevas versiones de dos Héroes, Aragorn y Frodo Bolsón, ambos de los cuales pertenecen a la esfera de Comunidad. Cuando uses la versión  de uno de ellos, los jugadores no pueden empezar con ninguna otra versión de ese mismo Héroe como Héroe inicial ni incluir ninguna otra versión de ellos en sus mazos.

Cada Héroe  obtiene 1 recurso durante la fase de Recursos. Además de cubrir el coste de cartas que sean de la esfera de Comunidad, los recursos de la reserva de un Héroe  se pueden gastar para cubrir el coste de cartas neutrales.

Dado que estas versiones de Aragorn y Frodo Bolsón pertenecen a la esfera de Comunidad, no se pueden usar como Héroes al jugar escenarios que no sean de las expansiones de saga.

Si un Héroe  con El Anillo Único vinculado es el último Héroe bajo el control de un jugador y ese Héroe abandona su control, ese jugador queda eliminado de la partida de inmediato.

Aragorn

♣ Aragorn no cuenta para el límite de Héroes. Por lo tanto, es posible que el jugador inicial comience la partida con 4 Héroes bajo su control si uno de ellos es ♣ Aragorn.

Aragorn tiene el texto: “El jugador inicial gana el control de Aragorn”. Cuando la ficha de jugador inicial cambia de manos durante la fase de Recuperación, el jugador inicial gana el control de Aragorn, de todos los recursos de la reserva de Recursos de Aragorn y de todas las cartas vinculadas a él.

Aragorn también tiene el texto: “**Si Aragorn abandona el juego, los jugadores pierden la partida**”. Este texto no puede ser modificado por efectos de cartas.



Frodo Bolsón

Esta nueva versión de Frodo Bolsón es el único Héroe con el rasgo *Portador del Anillo* incluido en esta expansión.



El Anillo Único

La *Expansión de saga Las Dos Torres* contiene El Anillo Único, una carta de Objetivo que los jugadores **deben** usar al jugar *A través de las Ciénagas*, *Viaje a la Encrucijada* o *El antro de Ella-Laraña*. Al preparar uno de estos escenarios, el jugador inicial debe vincular El Anillo Único a un *Portador del Anillo* que controle.

Mientras esté vinculado a un Héroe, El Anillo Único tiene el texto “El Héroe vinculado no cuenta para el límite de Héroes”. Por lo tanto, es posible que el jugador inicial comience la partida con 4 Héroes bajo su control si uno de ellos es un *Portador del Anillo* con El Anillo Único vinculado.

El Anillo Único también tiene el texto: “Si El Anillo Único abandona el juego, los jugadores pierden la partida”. Al igual que en la novela, los jugadores tendrán que proteger con esmero al *Portador del Anillo*, porque si el Héroe vinculado abandona el juego, El Anillo Único también lo hace y los jugadores pierden la partida.



Reglas para multijugador: El Anillo Único

El Anillo Único también tiene el texto: “El jugador inicial gana el control del Héroe vinculado”. Cuando la ficha de jugador inicial cambia de manos durante la fase de Recuperación, el jugador inicial gana el control del *Portador del Anillo* vinculado, todos los recursos de la reserva de ese Héroe y todas las cartas vinculadas a él.



Si el Héroe con El Anillo Único vinculado es el último Héroe bajo el control de un jugador y ese Héroe abandona su control, ese jugador queda eliminado de la partida de inmediato.

Modo de campaña

La *Expansión de saga Las Dos Torres* incluye nuevas cartas de Campaña, ayudas y cargas que permiten a los jugadores jugar los 6 escenarios incluidos en esta caja en el modo de campaña como parte de la campaña de *El Señor de los Anillos* que comenzaron en la *Expansión de saga La Comunidad del Anillo*.

Aunque las expansiones de saga están diseñadas para animar a jugarlas en modo de campaña, los jugadores pueden jugar los escenarios como aventuras individuales si así lo prefieren. Las reglas completas del modo de campaña están en las páginas 28 a 30 del reglamento para aprender a jugar incluido en la caja básica.

Reglas del modo de campaña: Aragorn


Al preparar un escenario en el modo de campaña que incluya a  Aragorn, si un jugador había registrado a Aragorn como uno de sus Héroes en el diario de campaña, pierde el control de esa versión de Aragorn. Ese jugador puede elegir un Héroe distinto para sustituir a Aragorn sin incurrir en la penalización de +1 a la Amenaza. Registra el nuevo Héroe en el diario de campaña. Cualquier carta con la palabra clave “Permanente” que estuviera vinculada a la versión anterior de Aragorn se transfiere al  Aragorn.

Si Aragorn había sido añadido a la lista de Héroes caídos, retira su nombre de la lista y cada jugador sufre una penalización permanente de +1 a la Amenaza.



Reglas y nuevos términos

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.

Gollum/Sméagol

Gollum/Sméagol es una carta de Encuentro única de doble cara. Cada cara de esta carta representa un aspecto distinto del icónico personaje: Gollum es una carta de Enemigo, mientras que Sméagol es un Objetivo-Aliado. Al igual que en los libros, Gollum no se detendrá ante nada con tal de recuperar su “tesoro”, mientras que Sméagol desea ayudar a su “buen amo”.

Puesto que la carta de Gollum/Sméagol no tiene el dorso de una carta de Encuentro, nunca se añade al mazo de Encuentros.



Gollum tiene un efecto que le hace realizar un ataque contra el jugador inicial después de enfrentarse a él durante la fase de Recuperación. Este efecto no se activa si solo hay un jugador en la partida, puesto que ya está enfrentado a dicho jugador.

Cuando Gollum sea derrotado, descarta todas las fichas de Daño que tenga, pon boca arriba la cara de Sméagol de su carta y agótalo. Cuando eso ocurra, se considera que el Enemigo Gollum abandona el juego y el Objetivo-Aliado Sméagol entra en juego.



Sméagol tiene el texto: “**Si Sméagol es destruido, los jugadores pierden la partida**”. Este texto no puede ser modificado por efectos de cartas.

Si un efecto hace que se le dé la vuelta a Sméagol para mostrar a Gollum, descarta todas las fichas de Daño de Sméagol y prepara a Gollum. Cuando eso ocurra, se considera que la carta de Objetivo-Aliado Sméagol abandona el juego y el Enemigo Gollum entra en juego.

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.

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.

Peligro

Cuando un jugador revela una carta de Encuentro con la palabra clave Peligro, debe resolver la preparación de esa carta en solitario, sin consultar a los demás jugadores. Los demás jugadores no pueden realizar ninguna acción ni activar ninguna respuesta durante la resolución de la preparación de esa carta.

Permanente

Permanente es una palabra clave que aparece en algunas cartas de ayuda y carga. Cada vez que se obtiene una ayuda o carga con la palabra clave Permanente, se vincula a un Héroe y esa elección se anota en el diario de campaña. Una carta con la palabra clave Permanente solo puede estar vinculada a un mismo Héroe en toda una campaña. Las cartas Vinculadas con la palabra clave Permanente no pueden descartarse del Héroe vinculado mientras dicho Héroe esté en juego. Si un Héroe abandona el juego, las cartas Vinculadas con la palabra clave Permanente vinculadas a ese Héroe se retiran del juego.

Instrucciones de Preparación

Si una carta de Jugador con instrucciones de **Preparación** está en el mazo de un jugador al comienzo de una partida, dicho jugador busca en su mazo esa carta y sigue sus instrucciones antes de robar su mano inicial. Del mismo modo, si una carta de encuentro con instrucciones de **Preparación** está en el mazo de Encuentros al comienzo de una partida, busca dicha carta en el mazo de Encuentros y sigue sus instrucciones antes de resolver las instrucciones de **Preparación** de la misión.

Consejos Envenenados y El Ojo Escrutador

Las Traiciones Consejos Envenenados y El Ojo Escrutador tienen el texto “Funciona como una carta de Jugador”. Se trata de cartas de Encuentro con el dorso de una carta de Jugador porque se añaden al mazo de un jugador (que luego se baraja). Pueden robarse o añadirse a la mano de un jugador y descartarse desde la mano o el mazo de un jugador. Estas cartas no se pueden jugar.



Resistencia X

Un enemigo con la palabra clave Resistencia reduce la cantidad de daño que recibe en X cada vez que se le asigna cualquier cantidad de daño.

Escenario 7: Los Uruk-hai

Nivel de dificultad = 6.

Tras un funesto enfrentamiento en Amon Hen, la Comunidad del Anillo se rompió. Enormes orcos señalados con la Mano Blanca de Saruman atacaron a la compañía y, en medio de la confusión, varios de sus miembros fueron capturados y otros muertos.

Cuando el ataque hubo terminado, Aragorn y el resto de la compañía descubrieron que Frodo había huido a la ribera este del Anduin en una de las barcas élficas. La elección que tenían ante sí era seguir al Portador del Anillo a Morдор o bien intentar rescatar a sus amigos cautivos.

Aragorn era reacio a abandonar a los miembros capturados de su comunidad al tormento y la muerte, por lo que decidió perseguir a los orcos. El rastro que había dejado el grupo orco era fácil de seguir para el hábil montaraz, y pronto vieron claramente que los orcos acarreaban a sus prisioneros hasta Isengard, la fortaleza de Saruman.

El destino de los cautivos se decidiría en una persecución por las llanuras de Rohan...

Preparación de la partida

“Los Uruk-hai” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Los Uruk-hai, Orcos de la Mano Blanca y Orcos de Snaga. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Valor de persecución y marcador de persecución

El valor de persecución representa el avance de los Uruk-hai en su carrera hacia Isengard con sus prisioneros. Al preparar el escenario Los Uruk-hai, los jugadores deben establecer el valor de Persecución en 10 cogiendo un marcador de Amenaza adicional y colocándolo junto al mazo de Misión. Ese marcador de Amenaza se considera ahora el marcador de Persecución, y lleva la cuenta del valor de Persecución. A medida que aumenta el valor de Persecución, también lo hace la cantidad de progreso que deben colocar los jugadores en la misión en curso para poder superar esa etapa. Al final de la ronda, si el valor de Persecución es 30, los Uruk-hai han llegado a Isengard y entregado sus prisioneros a Saruman. Si esto ocurre, los jugadores no han logrado rescatar a sus compañeros y pierden la partida.



Escenario 8: El Abismo de Helm

Nivel de dificultad = 8.

En un inesperado giro de los acontecimientos, los jinetes de Rohan intervinieron para evitar que los orcos de Saruman entregaran sus prisioneros en Isengard. Sin embargo, cuando los jinetes pasaron junto a Aragorn y su grupo en las llanuras, no pudieron darles noticias de sus amigos capturados.

Durante un tenso instante pareció que los jinetes habían confundido al misterioso montaraz con un espía de Isengard, pero el heredero de Elendil eligió ese momento para revelarse ante ellos y exponer su linaje. Como respuesta, Éomer, el Tercer Mariscal de la Marca, decidió ayudar a Aragorn y a sus compañeros en su misión prestándoles caballos. Agradecidos por la asistencia, Aragorn prometió devolver los caballos a Edoras, la capital de Rohan, cuando hubiera descubierto el paradero de sus amigos.

Después de que Éomer y sus éoreds se hubieron marchado, Aragorn buscó a sus amigos en el lugar de la batalla, junto a la linde del bosque de Fangorn. Allí encontró rastros que conducían al interior del bosque, pero antes de que pudiera adentrarse en Fangorn, sus compañeros y él fueron detenidos por Gandalf.

El mago les contó el plan de Saruman para destruir Rohan y les apremió para que cabalgaran con él a Edoras de inmediato. Satisfecho con la garantía de Gandalf de que sus amigos estaban a salvo en Fangorn, Aragorn cabalgó a toda velocidad al Castillo Dorado de Meduseld en Edoras para ayudar al rey Théoden a prepararse para la guerra...

Preparación de la partida

“El Abismo de Helm” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: El Abismo de Helm y Orcos de la Mano Blanca. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Defensa

Defensa es una nueva palabra clave que aparece en este escenario y representa el ejército de Saruman asediando el Abismo de Helm y sus esfuerzos por capturar la fortaleza. Mientras la misión en curso tenga la palabra clave Defensa, los jugadores no pueden colocar progreso sobre la misión (o sobre el Lugar activo) al tener éxito en la misión. En lugar de eso, el mazo de Encuentros trata de colocar progreso en la misión en curso. Si el mazo de Encuentros supera la etapa 4B, el ejército de Saruman captura el Abismo de Helm y los jugadores pierden la partida.

Durante la resolución de la misión, si la total del área de preparación es mayor que la total de los personajes asignados a la misión, los jugadores no aumentan su Amenaza en tantos puntos como la diferencia entre los totales. En lugar de eso, el jugador inicial coloca tanto progreso sobre la misión en curso como la diferencia entre los totales.

El Lugar activo sigue actuando como barrera ante la misión, así que el progreso realizado por el mazo de Encuentros o un efecto de una carta de Encuentro debe colocarse primero sobre el Lugar activo antes de colocarlo sobre la misión, a menos que el efecto de una carta ignore el Lugar activo. Cuando una misión tiene una cantidad de progreso igual a sus puntos de misión, la etapa queda superada y los jugadores avanzan a la siguiente etapa de forma normal.



Escenario 9: El camino de Isengard

Nivel de dificultad = 7

Los valerosos hombres de Rohan pagaron un alto precio en la batalla del Abismo de Helm, pero con la ayuda de Gandalf y Aragorn, los guerreros de Théoden lograron una aplastante victoria sobre las fuerzas de Isengard. El ejército de Saruman quedó derrotado por completo, y era hora de tratar con el traicionero mago en persona, de modo que Gandalf llevó a Aragorn, Théoden y los jinetes de su casa a Isengard para parlamentar con Saruman.

Como Saruman pensaba que las fuerzas de sus enemigos eran insuficientes para asaltar de Isengard, había enviado a casi todos sus efectivos al ataque contra Rohan. Sin embargo había un antiguo poder que el mago no había tenido en cuenta en sus maquinaciones. Los árboles del bosque de Fangorn habían sufrido mucho por las hachas de los orcos de Isengard, y la ira que se había ido acumulando en los ents estaba casi lista para explotar.

La llegada de los compañeros perdidos de Aragorn al bosque de Fangorn con noticias de la traición de Saruman fue la chispa que necesitaban los ents para espolearlos y hacer que dejaran su inactividad. Tras escuchar el papel desempeñado por Saruman en los grandes acontecimientos que estaban teniendo lugar en el mundo que los rodeaba, Bárbol, el líder de los ents, convocó una Cámara de los Ents para instar a sus compatriotas a que fueran a la guerra.

Impulsados por su ira, los ents tenían la fuerza suficiente para derribar los muros de Isengard y destruir las máquinas de guerra de Saruman. Sini embargo, éste era un mago muy astuto, e incluso estando desprevenido seguía teniendo a su disposición muchos poderes peligrosos, especialmente su voz, que podía desalentar incluso a los seres de mayor fuerza de voluntad. Sea como fuera, habría que afrontar todos estos peligros para poder acabar con la traición de Isengard...

Preparación de la partida

“El camino de Isengard” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: El camino de Isengard y Orcos de Snaga. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Magia

Magia es una nueva mecánica de activación del escenario El camino de Isengard que representa los distintos hechizos y maquinaciones que usó Saruman para defender Isengard de los ataques. Cuando un Lugar con **Magia** abandone el juego como Lugar explorado, activa su efecto **Magia**, incluso si no es el Lugar activo.



Escenario 10: A través de las Ciénagas

Nivel de dificultad = 6.

Después de que Boromir intentara hacerse con el Anillo en el bosque de Amon Hen, Frodo decidió dejar la Comunidad y seguir en solitario hacia el Monte del Destino para cumplir su misión. Sin embargo Sam Gamyi, su fiel criado, adivinó el plan de su señor y alcanzó a Frodo cuando éste se disponía a cruzar el Anduin en una de las barcas élficas. Sam se negó a que Frodo lo dejara atrás, así que los dos hobbits cruzaron juntos el río.

Al llegar a la orilla oriental, se perdieron en Eryn Muil, un laberinto de rocosas colinas y escarpados riscos. Después de vagar durante días, por fin lograron descender hasta la linde de las Ciénagas de los Muertos, donde descubrieron que alguien les pisaba los talones. La criatura llamada Gollum había seguido su rastro a través del Anduin y por las Eryn Muil, y cada vez se acercaba más.

Los hobbits sabían que tendrían que enfrentarse a Gollum antes de continuar o se arriesgaban a ser estrangulados mientras dormían, de modo que le tendieron una trampa al villano...

Preparación de la partida

“A través de las Ciénagas” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: A través de las Ciénagas, Gollum y Nazgûl de Morgul. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Lodazal X

Lodazal es una nueva palabra clave que representa la naturaleza cambiante y traicionera de las Ciénagas de los Muertos. Al final de la fase de Recuperación, coloca 1 ficha de Recurso sobre cada Lugar del área de preparación con la palabra clave Lodazal, que representa una ficha de Lodazal. Cuando un Lugar con la palabra clave Lodazal tenga una cantidad de fichas de Lodazal igual a su valor de Lodazal X, es descartado de inmediato.

Cada Lugar que tenga la palabra clave Lodazal también tiene un efecto **Obligado** que se activa cuando es descartado del juego por la palabra clave Lodazal. Estos efectos **Obligado** no se activan cuando un Lugar es descartado por cualquier otro efecto, ni cuando se coloca el Lugar en la pila de descartes después de ser explorado.

Escenario 11: Viaje a la Encrucijada

Nivel de dificultad = 8.

Tras haber cruzado Las Ciénagas de Los Muertos guiados por Sméagol, los hobbits llegaron por fin a La Puerta Negra de Mordor. Sin embargo, no había ninguna posibilidad de entrar por allí a la tierra de Sauron. La entrada a la Tierra Tenebrosa estaba vigilada por cosas malignas y ojos insomnes, y los hobbits habrían sido descubiertos con toda certeza si se hubieran acercado a la puerta. Fuera como fuese, Frodo estaba decidido a cumplir la tarea que le había encomendado el Concilio, y ya se preparaba para partir cuando Sméagol le rogó que tomaran otro camino, uno secreto que solo conocía él.

Mientras que Sam sospechaba de las verdaderas intenciones de Gollum, Frodo confiaba en que Sméagol cumpliría su promesa de ayudarlos. En cualquier caso, no tenían ninguna posibilidad de entrar a Mordor por la Puerta Negra, así que Los hobbits accedieron a seguir a Sméagol hacia el sur, al Valle de Morgul y la entrada del paso secreto.

Sus pasos los llevaron a las tierras de Ithilien, una zona boscosa de colinas cubiertas de árboles y rápidos arroyos. El limpio aire hizo que los hobbits se relajasen y se vieran sorprendidos por una compañía de montaraces de Gondor que patrullaban esos bosques, quienes decidieron unirse a ellos.

Los montaraces habían emprendido una misión para emboscar a los hombres de Harad que marchaban por el camino hacia Mordor para engrosar Las huestes de Sauron. Sin saber ni cómo, los hobbits se vieron en medio de un combate de los hombres, y Gollum se había esfumado...

Preparación de la partida

“Viaje a La Encrucijada” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas Las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Viaje a la Encrucijada y Hombres de Harad. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Escenario 12: El antro de Ella-Laraña

Nivel de dificultad = 7

Tras la batalla contra los sureños, los montaraces de Ithilien retuvieron a los hobbits contra su voluntad. La compañía estaba al mando de Faramir, el hermano menor de Boromir, y Frodo temía lo que el capitán de Gondor pudiera hacer cuando descubriera lo que transportaban los hobbits, mas Faramir demostró ser un tipo de hombre muy distinto a su hermano: en lugar de intentar hacerse con el Anillo, proporcionó suministros y buenos consejos a los hobbits antes de liberarlos para que continuasen con su misión.

Faramir advirtió a Frodo de que percibía el mal dentro de Gollum, a quien sus hombres habían capturado, y reveló el nombre del paso al que los conducía la criatura: Cirith Ungol, un nombre de mal agüero en Gondor. Sin embargo,

puesto que el joven capitán no podía ofrecerles ningún camino alternativo hacia Mordor, Frodo no vio otra elección que ascender la escalinata de Cirith Ungol y afrontar el paso encantado.

Así pues, Faramir devolvió a Gollum a la custodia de Frodo y los hobbits volvieron a seguir a Sméagol mientras éste los llevaba hacia el Valle de Morgul...

Preparación de la partida

“El antro de Ella-Laraña” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: El antro de Ella-Laraña, La gran araña, Gollum y Nazgûl de Morgul. Estos conjuntos se indican con Los siguientes iconos:



Mazos de inicio

Para ayudarte en tus aventuras, aquí tienes dos mazos de inicio ideales para los jugadores que desean jugar cuanto antes. Puedes construirlos con las cartas de esta expansión, las de la caja básica y las de la *Expansión de Saga La Comunidad del Anillo*, y jugarlos juntos o por separado.

Mazo de Ents y compañía

Merry y Pippin formaron un fuerte vínculo con Bárbol y los antiguos ents de Fangorn, y este mazo pretende emular esa camaradería.

Bárbol es la piedra angular. Si usas su capacidad para dañarse a sí mismo, puede ser una fuerza demoledora durante el combate o las misiones. Darle más puntos de vida con Brebaje de los Ents o curarlo repetidamente con Hija del Nimrodel e Instinto de Supervivencia no hace más que aumentar su poder. Bárbol también funciona muy bien en combinación con Merry: cuando los dos forman equipo para atacar y destruir a un enemigo, ¡Merry puede preparar a Bárbol para un segundo ataque poderoso!

Merry es muy hábil atacando y equiparlo con dos Dagas de Oesternesse le permite acabar con muchos enemigos en un solo ataque.

Si Bárbol tiene demasiado daño para defenderse, puedes usar Finta contra enemigos grandes, y Ataque Rápido te permite atacar (e idealmente destruir) a un enemigo antes de que te ataque a ti.

Este mazo cuenta con varios Aliados poderosos con altos costes de recursos, como Gandalf, Beorn, Legolas y Boromir. La Piedra de Elfo te ayuda a ponerlos en juego reduciendo su coste y el Herrero de Erebor te permite recuperar la Piedra de Elfo de tu pila de descartes para hacerlo de nuevo.

Héroes (3)

Bárbol (↓ 6)
Merry (↗ 4)
Pippin (↗ 6)

Aliados (27)

3x Legolas (↓ 11)
2x Corteza (↓ 12)
3x Mablung (↓ 19)
3x Ramaviva (↓ 20)
2x Boromir (↗ 11)
1x Beorn (○ 31)
3x Hija del Nimrodel (○ 58)
3x Herrero de Erebor (○ 59)
3x Henamarth Cantofluvial (○ 60)
2x Gléowine (○ 62)
2x Gandalf (○ 73)

Cartas Vinculadas (12)

2x Brebaje de los Ents (↓ 22)
3x Daga de Oesternesse (↗ 13)
3x Piedra de Elfo (↗ 20)
2x Protector de Lórien (○ 70)
2x Instinto de Supervivencia (○ 72)

Eventos (11)

2x Determinación Mediana (↗ 14)
3x La Intuición de Frodo (↗ 26)
3x Finta (○ 34)
3x Ataque Rápido (○ 35)

Mazo de La carga del rey de Rohan

Théoden, rey de Rohan, recibió un nuevo soplo de vigor para ayudar a los gondorianos en su momento de necesidad y cabalgar de nuevo hacia la gloria.

Este mazo se centra en Théoden y en varias cartas Vinculadas con las que equiparlo. La capacidad de Théoden te permite jugar a un coste reducido Aliados de Rohan como Explorador del Río Nevado y Háma, y estos Aliados pueden ayudar a proteger al Rey de los ataques enemigos. Galadriel te ayuda a encontrar cartas Vinculadas como Herugrim, Coraje Inesperado, Piedra de Celebrían y Crinblanca, que puedes vincularle a Théoden para que sea aún más poderoso y versátil.

Además de estas, Galadriel puede encontrar la siempre potente carta Senescal de Gondor. Las cartas de Liderazgo son más frecuentes en este mazo, por lo que Faramir o Sam son buenos objetivos para Senescal de Gondor. Gracias a esta carta, el mazo puede generar numerosos recursos, y cartas como Determinación Sombria pueden ser una buena forma de darles uso.

Faramir tiene una excelente capacidad que te permite preparar a los Aliados que controlas. Te interesa usarla sobre todo con aquellos Aliados que son buenos tanto en misiones como en ataque o defensa, como Gandalf o Gimli; asigna a uno de ellos a la misión y Faramir podrá prepararlo para que también combata.

Héroes (3)

Faramir (↓ 3)
Théoden (↓ 4)
Sam Gamyi (↗ 3)

Aliados (22)

3x Anborn (↓ 7)
3x Gimli (↓ 8)
1x Gamelin (↓ 14)
3x Háma (↓ 15)
2x Bill el Póney (↗ 8)
2x Galadriel (↗ 9)
2x Bilbo Bolsón (↗ 15)
3x Explorador del Río Nevado (○ 16)
3x Gandalf (○ 73)

Cartas Vinculadas (12)

2x Herugrim (↓ 16)
2x Crinblanca (↓ 17)
3x Senescal de Gondor (○ 26)
2x Piedra de Celebrían (○ 27)
3x Coraje Inesperado (○ 57)

Eventos (16)

1x Siempre Alerta (○ 20)
3x Ataque Furtivo (○ 23)
2x Sacrificio Valeroso (○ 24)
2x Determinación Sombria (○ 25)
3x Golpe Apresurado (○ 48)
3x Una Prueba de Voluntad (○ 50)
2x Tumba Enana (○ 63)

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace, MJ Newman y Jeremy Zwirn

Productor: Jason Walden

Especialista en reglas: Alex Werner

Coordinador de diseño de juegos: Colin Phelps

Corrección de textos: Riley Miller

Traducción: Sergio Hernández Garrido con Ángel Martínez Murillo

Diseño gráfico de la expansión: Chris Hosch y Joseph D. Olson

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

Coordinadoras de licencias: Kira Hartke y Kaitlin Souza

Gestora de licencias: Dana Cartwright

Dirección de producción: Justin Anger

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

Mark Anderson, John Baber, Craig Bergman, Thomas Burns III, Matthew Dempsey, Luke Eddy, Justin Engelking, Tony Fanchi, Ira Fay, Jason Lyle Garrett, Jeffery Holland, Tom Howard, Andrew Inge, Jean-François JET, Peter Lazar, Lydia MacLauchlan, Steven MacLauchlan, Ian Martin, Teague Murphy, Sean O'Hara, Tyler Parrot, Dan Poage, Brian Schwebach, Michael Strunk y Zach Varberg.

