

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

EL RETORNO DEL REY™

EXPANSIÓN DE SAGA

“Y el Ojo apunta hacia aquí, ciego casi a toda otra cosa. Y así tenemos que mantenerlo: fijo en nosotros. Es nuestra única esperanza. He aquí, por lo tanto, mi consejo. No tenemos el Anillo. Sabios o insensatos, lo hemos enviado lejos, para que sea destruido, y no nos destruya. Y sin él no podemos derrotar con la fuerza la fuerza de Sauron. Pero es preciso ante todo que el Ojo del Enemigo continúe apartado del verdadero peligro que lo amenaza. No podemos conquistar la victoria con las armas, pero con las armas podemos prestar al Portador del Anillo la única ayuda posible, por frágil que sea.”

—Gandalf, *El Retorno del Rey*

Bienvenidos a la Expansión de Saga *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey* 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 o incluso recrear los acontecimientos que J.R.R. Tolkien narró en sus clásicos de la literatura.

En *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey*, los jugadores se unirán a Aragorn y sus compañeros en el enfrentamiento contra las fuerzas de Sauron que amenazan a Gondor, además de a Frodo, que tras muchas penurias ha logrado entrar en las tierras de Mordor para destruir el Anillo Único de una vez por todas. En esta continuación de *Las Dos Torres* encontrarás seis escenarios que concluyen la historia de *El Señor de los Anillos*.

Resumen de los componentes

La Expansión de Saga *El Retorno del Rey* incluye los siguientes componentes:

- Estas reglas
- 330 cartas, divididas en:
 - 7 cartas de Héroe
 - 57 cartas de Jugador
 - 18 cartas de Misión
 - 229 cartas de Encuentro
 - 19 cartas de Campaña

Símbolo de la expansión

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



Cartas de Jugador de la expansión de saga

El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey incluye nuevas cartas que los jugadores pueden usar para personalizar los mazos con los que juegan a las Expansiones de Saga de *El Señor de los Anillos*. Aunque la mayoría de las cartas de Jugador incluidas son totalmente compatibles con todos los escenarios publicados de *El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas*, un puñado de ellas solo están ideadas para usarlas en los escenarios de las Expansiones de Saga de *El Señor de los Anillos*. Son las siguientes cartas de la esfera de Comunidad : Aragorn , Frodo Bolsón , Aragorn , Estandarte de Elendil  y Disfraz de Orco .

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 de *El Señor de los Anillos*. Además, solo se puede jugar con 1 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. **Nota:** esta limitación no se aplica al modo multijugador épico, como se describe en la página 10.



Héroes de la esfera de Comunidad

El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey incluye 3 Héroes que pertenecen a la esfera de Comunidad : Aragorn , Frodo Bolsón  y Aragorn . Al usar cualquier Héroe , los jugadores no pueden empezar con ninguna otra versión del mismo personaje como Héroe inicial ni incluir otra versión del personaje en sus mazos.

Al igual que otros Héroes, estas versiones de Aragorn y Frodo Bolsón obtienen 1 recurso durante la fase de Recursos. Además de para cubrir el coste de cartas de la esfera de Comunidad, los recursos de la reserva de estas versiones de Aragorn y Frodo se pueden gastar para cubrir el de las cartas neutrales.

Las dos cartas de Aragorn tienen el texto: “Si Aragorn abandona el juego, los jugadores pierden la partida”. Este texto no puede ser modificado por efectos de cartas de Jugador ni de cartas de Encuentro.

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

Dado que estas versiones de Aragorn y Frodo pertenecen a la esfera de Comunidad, no se pueden usar como Héroes al jugar escenarios que no sean Expansiones de Saga de *El Señor de los Anillos*.

Reglas multijugador: Aragorn

Las dos cartas de Aragorn tienen 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.

Si Aragorn es el último Héroe bajo el control de un jugador y deja de estar controlado por ese jugador, entonces ese jugador es eliminado de la partida de inmediato.

El Anillo Único

El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey contiene El Anillo Único, una carta de Objetivo que los jugadores **tienen que** usar al jugar *La torre de Cirith Ungol* o *El Monte del Destino*. Al preparar cualquiera de esos 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 hasta 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 Recursos 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 el control de ese jugador, ese jugador queda eliminado de la partida de inmediato.



Reglas de la expansión de saga

La Expansión de Saga *El Retorno del Rey* presenta los acontecimientos y conflictos fundamentales de la novela del mismo nombre. Como giran en torno a los actos heroicos de Frodo y Aragorn, además de cómo el Anillo Único va convirtiendo 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 *El Retorno del Rey*, el jugador inicial debe tomar el control del héroe apropiado de la esfera de Comunidad: al preparar *El paso de la Compañía Gris*, *El asedio de Gondor* o *La batalla de los campos del Pelennor*, el jugador inicial toma el control de **Aragorn** (♣1). Al preparar *La Puerta Negra se abre*, el jugador inicial toma el control de **Aragorn** (♣3). Al preparar *La torre de Cirith Ungol* o *El Monte del Destino*, el jugador inicial toma el control de un Héroe de la esfera de **♣** que tenga el rasgo **Portador del Anillo** al comienzo de la partida y vincularle El Anillo Único a ese Héroe.

Reglas de saga del paso de Preparación

Cuando se juegan escenarios de las Expansiones de Saga de *El Señor de los Anillos*, 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 la reveló. Si la carta de Encuentro revelada tiene la palabra clave “Oleada”, el jugador que la reveló 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 X” siguen afectando a todos los jugadores.

Modo de campaña

La Expansión de Saga *El Retorno del Rey* 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 *El Señor de los Anillos*. Los escenarios de *El Retorno del Rey* se juegan después de completar los de *Las Dos Torres*.

Aunque las Expansiones de Saga están diseñadas para animar a jugarlas en forma de campaña, los jugadores pueden jugar los escenarios como aventuras individuales si así lo prefieren. Para leer las reglas completas del modo de campaña, consulta las páginas 30 a 31 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 de la esfera de Comunidad.

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 del modo de campaña: Portador del Anillo

Al jugar escenarios en modo de campaña que incluyan a Aragorn como Héroe de la esfera de Comunidad, los jugadores no pueden usar ninguna carta que comparta un nombre con el del Portador del Anillo de la campaña.

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 tiene la última palabra. Si hay varias cartas con la palabra clave Tiro con arco en juego, los efectos son acumulativos. Recuerda que la  no bloquea el daño de Tiro con arco.

Por ejemplo: *Ato y Juan están jugando el escenario “La batalla de los campos del Pelenor” y hay dos copias del Orco del Ojo en juego. El Orco del Ojo tiene la palabra clave “Tiro con arco 1”. Esto da como resultado un valor acumulado de Tiro con arco de 2. Al comienzo de la fase de Combate, los jugadores deciden infligir 1 punto de daño al Aliado de Ato, el Príncipe Imrahil, y el punto de daño restante al Héroe de Juan, Beregond.*

Desesperación

“Desesperación” es una nueva palabra clave que aparece en algunas cartas de Misión de *El Retorno del Rey*. La palabra clave “Desesperación” representa las acciones emprendidas por los héroes de la Tierra Media en el último libro de *El Señor de los Anillos* que cambiarán su mundo. Mientras la misión principal tenga la palabra clave “Desesperación”, el nivel de eliminación por Amenaza de cada jugador aumenta a 99, y no se puede reducir la Amenaza de ningún jugador más de 1 punto en cada ronda mediante efectos de cartas de Jugador que no sean ayudas. Además, el valor de Amenaza necesario para activar efectos **Valor** (que aparecen en otras expansiones) cambia de 40 a 80.

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.

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.

El paso de la Compañía Gris

Mientras Frodo, Sam y Gollum viajaban por los bosques de Ithilien, Aragorn y sus compañeros combatían en la batalla del Abismo de Helm y cabalgaban a las ruinas de Isengard para lidiar con el traidor Saruman. Durante su parlamento, el sirviente del mago, Gríma, trató de alcanzarlos con un palantir que lanzó desde un balcón elevado, pero falló por poco. Aragorn dejó a Saruman y a su sirviente a cargo de los ents que vigilaban la torre de Orthanc, pero se llevó el orbe de vuelta al Abismo de Helm, y en la alta torre de Cuernavilla escudriñó la piedra vidente y descubrió mucha información sobre los movimientos del Enemigo.

En el palantir, vio que una flota de corsarios se acercaba a la costa de Gondor a la vez que el ejército de Minas Morgul salía a batallar contra Minas Tirith. Al ver que la Ciudad Blanca caería si no llegaba ninguna ayuda a la costa antes de que fuera tarde, el heredero de Isildur determinó tomar la ruta más directa que atravesaba las montañas para llegar a Pelargir: los Senderos de los Muertos.

Este nombre despertaba el terror en quienes habitaban cerca de su entrada, pues se decía que los Senderos de los Muertos estaban encantados por los fantasmas de hombres de la Segunda Edad de la Tierra Media, perjuros que se habían negado a unirse a Isildur cuando éste los convocó a la guerra contra Mordor. Isildur los maldijo por su falta de lealtad y los condenó a vagar en las sombrías colinas hasta que cumplieran su juramento.

Era difícil saber si ayudarían al heredero de Isildur o si obstaculizarían su camino, pero Aragorn estaba decidido a alcanzar la costa de la forma más rápida...

Preparación de la partida

“El paso de la Compañía Gris” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas del siguiente conjunto de Encuentro: El paso de la Compañía Gris. Este conjunto se indica con el siguiente icono:



Palabra clave Fantasmal

Fantasmal es una nueva palabra clave que aparece en los Enemigos **Muerto viviente** de *El paso de la Compañía Gris*. Representa la naturaleza misteriosa y aterradora de los muertos vivientes perjuros que la Compañía Gris encontró durante su viaje por los Senderos de los Muertos.

Durante el paso de determinar daño del combate de un ataque realizado por un Enemigo que tenga la palabra clave Fantasmal, si fuese a infligirse cualquier cantidad de daño por el ataque, en lugar de eso el daño queda cancelado y el jugador defensor aumenta su Amenaza en esa misma cantidad.

Por ejemplo: Samuel está enfrentado a El Ejército de las Sombras, un Enemigo de 4 ♣ con la palabra clave Fantasmal. Durante la fase de Combate, elige defender el ataque de El Ejército de las Sombras con Gimli, que tiene una ♠ de 2. El ataque debería infligir 2 puntos de daño a Gimli, pero en lugar de eso el daño queda cancelado y Samuel aumenta su Amenaza en 2.

El Ejército de los Muertos

El Ejército de los Muertos es una carta de doble cara que tiene una versión de Enemigo por un lado y una versión de Objetivo-Aliado por el otro. Al jugar el escenario *El paso de la Compañía Gris*, el Enemigo Ejército de los Muertos se añade al área de preparación cuando los jugadores avanzan a la etapa 3A. El Objetivo Aliado El Ejército de los Muertos es una carta de ayuda que solo se puede obtener derrotando al Enemigo El Ejército de los Muertos al jugar en modo de campaña.

El sitio de Gondor

Tras un espeluznante viaje bajo el Dwimorberg, Aragorn y sus compañeros salieron por el extremo sur del Monte de los Espectros y cabalaron hasta la Piedra de Erech. Allí, el Heredero de Isildur convocó a los Hombres Muertos del Sagrario para que cumplieran sus juramentos y lo siguieran a Pelargir, adonde se acercaba la flota de Umbar.

Ante el asombro de sus compañeros, el Ejército de los Muertos obedeció a Aragorn y acató sus órdenes, pero aún les esperaba una dura cabalgada para llegar a tiempo a Pelargir. Las penurias que habían soportado los compañeros estaban más allá de las fuerzas de la mayoría de los mortales, pero la urgencia los impulsaba, y la voluntad de Aragorn los mantenía inquebrantables.

En cinco días, recorrieron más de noventa leguas para llegar al puerto de Pelargir. En la desembocadura del Gilrain encontraron a los hombres de Lamedon que combatían contra incursores corsarios que habían navegado río arriba. Aliados y enemigos huyeron por igual ante su llegada por temor a los muertos, pero cuando alcanzaron Pelargir, los corsarios les plantaron batalla.

La fuerza principal de la flota de Umbar se había reunido allí, en el Anduin, para comenzar el saqueo de Gondor. Tenían ante ellos un gran ejército de corsarios, y la Compañía Gris ya estaba cansada por el largo viaje, pero Aragorn ordenó al Ejército de los Muertos que atacara y volvió a encabezar el ataque de sus compañeros...

Preparación de la partida

“El sitio de Gondor” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas del siguiente conjunto de Encuentro: El sitio de Gondor. Este conjunto se indica con el siguiente icono:



La batalla de los campos del Pelennor

Mientras Aragorn y sus compañeros se apresuraban por llegar al puerto de Pelargir en el Anduin, Sauron había dado al fin la orden de iniciar el gran asalto que llevaba tanto tiempo preparando para destruir Gondor y derrotar definitivamente al Oeste. Los orcos que salían por la Puerta Negra invadieron la fortaleza insular de Cair Andros, y la hueste principal de Mordor partió de Minas Morgul con el Capitán Negro a la cabeza, el Rey Brujo de Angmar.

Denethor, Senescal de Gondor, envió mensajeros al rey Théoden, apostado en el Sagrario, para pedirle que todas sus fuerzas acudieran a Minas Tirith, y se encendieron todas las almenaras que había entre Gondor y Rohan. Entretanto, hombres de los feudos más exteriores de Gondor llegaron a Minas Tirith para reforzar la guarnición de la ciudad. Aun así, enviaron menos fuerzas de las esperadas, pues los corsarios estaban amenazando la costa.

Así pues, el Rey Brujo no encontró a los hombres de Gondor desprevenidos para el asalto, aunque sí grandemente superados en número ante la hueste de Mordor. La víspera del ataque, el Monte del Destino escupió fuego, unas nubes negras oscurecieron el cielo, y la noche cayó sobre Minas Tirith. A menos que alguna ayuda más allá de toda esperanza llegara a tiempo a la Ciudad Blanca, Gondor caería sin remedio...

Preparación de la partida

“La batalla de los campos del Pelennor” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas del siguiente conjunto de Encuentro: La batalla de los campos del Pelennor. Este conjunto se indica con el siguiente icono:



Minas Tirith

Minas Tirith es un Objetivo que se pone en juego cuando los jugadores llegan a la etapa 3A. El Objetivo representa la Ciudad Blanca siendo asediada durante *La batalla de los campos del Pelennor*. Si Minas Tirith tiene una cantidad de daño igual a sus puntos de impacto al final de una ronda, la Ciudad Blanca habrá sucumbido y los jugadores pierden la partida.

Hay varios efectos de cartas de Encuentro que tienen como objetivo Minas Tirith. Si estos efectos se activan durante la etapa 2B, mientras Minas Tirith no está en juego, los jugadores deben resolver los efectos hasta donde sea posible. En el caso de las cartas de Encuentro que permiten elegir entre varios resultados, esto podría impedir que los jugadores elijan un resultado que no puede resolverse.

Asalto

Asalto es una nueva palabra clave que aparece en la etapa 3B de *La batalla de los campos del Pelennor*. Representa el implacable ataque del ejército de Mordor contra la ciudad de Minas Tirith. Mientras la etapa 3B esté en juego, no puede colocarse progreso sobre esa etapa mediante efectos de cartas de Jugador o teniendo éxito en la misión. Sin embargo, sí puede colocarse progreso de forma normal sobre el Lugar activo.

Cuando los jugadores no tengan éxito en la misión, los jugadores no aumentan su Amenaza como de costumbre. En lugar de eso, deben infligir X puntos de daño a Minas Tirith, donde X es la diferencia entre la Amenaza total del área de preparación y la fuerza de Voluntad total de los personajes asignados a la misión. Este daño solo se calcula una vez por todo el grupo, no por cada jugador.

Por ejemplo: María y Eva han asignado un total de 20 🏰 a la misión en la etapa 3B. Al final del paso de Preparación, hay un total de 25 🏰 en el área de preparación. En lugar de que cada jugador aumente su Amenaza en 5, infligen un total de 5 puntos de daño a Minas Tirith como grupo, lo que reduce los puntos de impacto de Minas Tirith de 50 a 45.

Consejo estratégico

Al jugar *La batalla de los campos del Pelennor*, hay varios efectos activados que deben tenerse en cuenta en cada ronda. Para que la aventura que viven los jugadores sea más gratificante y dinámica y la partida no se ralentice, todos estos efectos se han diseñado de forma que se activen al comienzo de la fase de Misión o bien al final de la ronda. Para obtener la mejor experiencia de juego, recomendamos que los jugadores comprueben los efectos activados al comienzo de cada fase de Misión y luego al final de la ronda.

Las cartas que más hay que tener en cuenta son:

- Minas Tirith
- El Rey Brujo
- Grond
- Espectro sobre Alas
- La Flota Corsaria (solo en modo de campaña)

La torre de Cirith Ungol

Mientras Aragorn cruzaba raudo el sur de Gondor hacia el puerto de Pelargir, el retorcido Gollum llevó a Frodo y a Sam al Antro de Ella-Laraña como parte de su plan para recuperar su "Tesoro". Sin embargo, Gollum subestimó en gran medida la fuerza del desesperado coraje de Sam. La araña gigante Ella-Laraña fue herida de muerte cuando se lanzó sobre la daga élfica del hobbit, y Gollum acabó con las manos vacías.

Mas la traición de Gollum se cobró un alto precio. Ella-Laraña le inoculó su veneno a Frodo, y Sam, que creía ser el último superviviente de la Comunidad del Anillo, se echó sobre los hombros la carga de seguir en solitario el camino hacia el Monte del Destino. Sin embargo, no llegó lejos antes de que una tropa de orcos descubriera el cuerpo de Frodo y él oyera algo sorprendente: ¡Frodo no estaba muerto! La picadura que lo había envenenado era solo temporal, pero cuando despertara, se encontraría prisionero de los orcos.

Horrorizado por esta revelación, Sam decidió rescatar a su señor y siguió a los orcos a la torre de Cirith Ungol. Cuando llegó al muro exterior, le sorprendió oír ruidos de combate en el interior. Parecía que los orcos estaban peleándose por qué hacer con su prisionero. Animado por este giro de los acontecimientos, Sam se armó de valor para entrar solo en la fortaleza, pero primero tendría que pasar por delante de los Centinelas Silenciosos...

Preparación de la partida

“La torre de Cirith Ungol” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: La torre de Cirith Ungol, Orcos de Mordor y Sombras tenebrosas. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



La Puerta Negra se abre

Tras la milagrosa victoria en la batalla de los campos del Pelennor, Aragorn convocó un consejo para determinar su próximo movimiento. Gandalf aconsejó que no esperasen a que Sauron actuase, sino que preparasen sus ejércitos para atacar Mordor en un desesperado intento por mantener su Ojo fijo en ellos.

Aunque aún no había reclamado el reino de Gondor, los señores que asistieron al consejo aceptaron igualmente seguir el estandarte de Aragorn hasta la Puerta Negra del reino de Sauron si eso suponía darle al Portador del Anillo el tiempo necesario para completar su misión. Así que tan solo tres días después de la batalla de los campos del Pelennor, el Ejército del Oeste partió de Minas Tirith hacia Mordor.

Marchaban sin esperanza de victoria, empero. Todos sabían que su ejército no tenía la fuerza suficiente como para presentar una auténtica amenaza para Sauron. Más bien esperaban poder sacar las fuerzas del enemigo de su tierra y despejarles el camino a Frodo y Sam para que completaran el último tramo de su viaje hacia el Monte del Destino.

Mientras los hobbits cruzaban la Tierra Tenebrosa, Aragorn lideraba su ejército en dirección norte, hacia el Morannon. Allí, izó el estandarte de Elendil y retó al mismísimo Señor Oscuro a que saliera a afrontar su juicio. Pasó un tiempo sin que hubiera respuesta, y cuando Aragorn y su séquito iban a dar media vuelta con sus caballos para volver con su ejército, la Puerta Negra se abrió, y una embajada de Barad-dûr cabalgó a su encuentro para parlamentar...

Preparación de la partida

“La Puerta Negra se abre” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: La Puerta Negra se abre y Orcos de Mordor. Esos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



El Monte del Destino

Tras haber escapado a duras penas de la torre de Cirith Ungol, Frodo y Sam se detuvieron brevemente al borde del Morgai, la más interior de las empalizadas naturales que formaban la cordillera montañosa occidental de Mordor. A sus pies, podían ver la enorme llanura de Gorgoroth salpicada de campamentos enemigos. Sauron estaba reuniendo todas sus fuerzas en Mordor tras su derrota en Minas Tirith.

Los orcos pululaban por la cenicienta llanura como hormigas, y la Tierra Negra estaba moteada de innumerables hogueras que brillaban como las estrellas del cielo. Mientras los hobbits descendían por el Morgai, parecía que no había forma de alcanzar el Monte del Destino sin ser descubiertos.

En ese momento, y para asombro del Portador del Anillo y de su ayudante, los enormes ejércitos de Mordor comenzaron a dirigirse hacia el norte, dejando sin vigilancia el camino hacia el Orodruin. Sauron estaba dirigiendo todas sus fuerzas hacia el Morannon, donde Aragorn había traído su ejército para retar al Señor Oscuro.

Ninguno de los hobbits sabía el porqué, pero vieron claramente que era su oportunidad de completar su misión. Esta última etapa determinaría el futuro de la Tierra Media: o el Anillo era destruido en los fuegos del Monte del Destino, o el Portador del Anillo sería descubierto y el Anillo volvería a manos de su oscuro Señor...

Preparación de la partida

“El Monte del Destino” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: El Monte del Destino y Sombras Tenebrosas. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Pruebas de Fortaleza

Las pruebas de Fortaleza representan el valor y la determinación del **Portador del Anillo** en el empeño de llegar al Monte del Destino y completar su misión frente a una adversidad abrumadora. Cuando un jugador deba realizar una prueba de Fortaleza, puede agotar cualquier cantidad de Héroe que controle para asignarlos a la prueba. A continuación, debe descartar las X primeras cartas del mazo de Encuentros, donde X es la cifra de la decena de su dial de Amenaza. Si la fuerza de Voluntad total de los Héroe asignados a la prueba es mayor que la cantidad de iconos del Ojo de Sauron  que hay en las cartas de Encuentro descartadas por la prueba, el jugador supera la prueba de Fortaleza. Si la cantidad de iconos del Ojo de Sauron  es igual o mayor que la fuerza de Voluntad total de los Héroe asignados, el jugador fracasa en la prueba de Fortaleza. Si el mazo de Encuentros está vacío en cualquier momento de una prueba de Fortaleza, baraja la pila de descartes de Encuentros para formarlo de nuevo.

Acciones de jugador durante las pruebas de Fortaleza

Las pruebas de Fortaleza interrumpen la secuencia normal del turno y abren una nueva ventana de acción. Después de que se haya determinado la cantidad total de iconos del Ojo de Sauron  de las cartas de Encuentro descartadas, los jugadores pueden realizar acciones. Cuando se haya resuelto la prueba de Fortaleza, la partida continúa de forma normal, y las acciones de los jugadores quedan limitadas a las ventanas de acción normales.

Por ejemplo: José David ha asignado personajes a la misión en la etapa 3B, El último aliento, que dice: “**Al ser revelada:** Realiza una prueba de Fortaleza.”. José David agota a Frodo Bolsón y a Sam Gamyi para asignarlos a la prueba, lo que da un total de 5 de fuerza de Voluntad. A continuación, descarta 4 cartas de la parte superior del mazo de Encuentros porque su Amenaza es 43. La primera carta no tiene icono , pero la segunda tiene 1, y la tercera y cuarta tienen 2 cada una, lo que da un total de 5 . Puesto que la fuerza de Voluntad total asignada a la prueba es igual a la cantidad total de iconos , parece que José David fracasará en la prueba, pero entonces agota a Rosita Coto para sumar sus 2 de fuerza de Voluntad a la de Sam Gamyi, lo que aumentará su fuerza de Voluntad total a 7. Por lo tanto, José David supera la prueba.



Modo multijugador épico

Los últimos dos escenarios, *La Puerta Negra se abre* y *El Monte del Destino*, pueden jugarlos de forma simultánea entre 2 y 8 jugadores en el modo multijugador épico. El modo multijugador épico divide al grupo de jugadores en 2 equipos: un equipo juega *La Puerta Negra se abre* y el otro juega *El Monte del Destino*. Cada escenario es una partida distinta con su propia área de preparación y que precisa su propio mazo de Encuentros para jugarlo, pero los equipos de cada escenario deben colaborar para derrotar a Sauron y ganar ambas partidas.

Para jugar en modo multijugador épico, sigue las instrucciones de **Preparación** de la carta de preparación de doble cara llamada “Modo multijugador épico”.

Preparar el modo multijugador épico

Las instrucciones de **Preparación** de la carta del modo multijugador épico indican a los jugadores que creen 2 áreas de preparación independientes: una para *La Puerta Negra se abre* y otra para *El Monte del Destino*. Para ello, elige una zona de juego lo bastante grande como para que quepan ambos escenarios y sigue las instrucciones de **Preparación** de cada escenario de forma normal.

A continuación, los jugadores se dividen en 2 equipos, uno para cada escenario. Debe asignarse a cada escenario un mínimo de 1 jugador y un máximo de 4. Además, el número de jugadores asignados a *El Monte del Destino* no puede ser mayor que los asignados a *La Puerta Negra se abre*.

Nota: Al jugar en modo multijugador épico, se usan tanto a Aragorn como al **Portador del Anillo**. El jugador inicial de *La Puerta Negra se abre* toma el control de Aragorn durante la preparación, y el jugador inicial de *El Monte del Destino* toma el control del **Portador del Anillo**.

Tras completar las instrucciones de **Preparación**, dale la vuelta a la carta del modo multijugador épico y colócala junto al mazo de Misión de *El Monte del Destino*.

Las cartas de Encuentro que sólo se usan en modo multijugador épico se indican con el siguiente icono:



Cómo jugar al modo multijugador épico

Los jugadores de cada escenario son los únicos jugadores de la partida en dicho escenario. Eso significa que es posible que 2 jugadores usen el mismo Héroe estando en escenarios distintos. Sin embargo, los jugadores que estén en el mismo escenario deben cumplir las restricciones del juego en cuanto a cartas únicas. Las cartas de Jugador no pueden afectar ni tomar como objetivo cartas que estén en un escenario distinto.

Cuando un equipo termine una ronda en su etapa, no avanza a la siguiente ronda hasta que el otro equipo esté listo para avanzar. Antes de que los equipos avancen a la siguiente ronda, deben resolverse los efectos **Obligado** de la carta del modo multijugador épico y del Objetivo El Ojo de Sauron. Los equipos deberían hablar sobre estos efectos para determinar la mejor opción para el grupo. Como resultado de esto, El Ojo de Sauron podría moverse de un escenario a otro.

Cómo jugar al modo multijugador épico en modo de campaña

De 2 a 4 jugadores pueden jugar a *La Puerta Negra se abre* y *El Monte del Destino* en modo multijugador épico como el gran final de su campaña de saga. Simplemente sigue las instrucciones de **Preparación** de la carta del modo multijugador épico y de todas las cartas de Campaña correspondientes. Asegúrate de incluir todas las cargas y ayudas apropiadas en cada etapa. Si se incluyen cargas o ayudas como parte de la **Preparación** de ambos escenarios, el jugador que controle al **Portador del Anillo** decide qué escenario recibe cada carga o ayuda.

Por ejemplo: Antonio e Isabel están preparando *La Puerta Negra se abre* y *El Monte del Destino* en modo de campaña multijugador épico. La reserva de campaña incluye *Herida Severa* y *Abrumado por la Pena*, y ambas cargas están incluidas en la preparación de ambos escenarios. Puesto que Isabel controla al **Portador del Anillo**, decide colocar *Herida Severa* en el área de preparación de *La Puerta Negra se abre* y *Abrumado por la Pena* en el área de preparación de *El Monte del Destino* durante la preparación.

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 las expansiones *La Comunidad del Anillo* y *Las Dos Torres*, y jugarlos juntos o por separado.

Presciencia y fortaleza

La misión del Portador del Anillo está plagada de peligros, y para cumplirla hacen falta sabiduría y determinación. Ese es el motivo de que Gandalf el Gris se arrogase la tarea de guiar a Frodo en su empresa, y también de que lidere este mazo en el empeño por destruir el Anillo Único.

Le acompañan Pippin, que ayuda a robar cartas, y Beregond, para mitigar la Amenaza. En un mazo de Gandalf es fundamental tener bajo control la primera carta de tu mazo, y por eso incluye a Bilbo Bolsón, que te ayuda a conseguir una Pipa de Mago tan pronto como sea posible. Los otros Aliados incluidos se han elegido por su relación entre poder y coste, además de porque son bastante flexibles para adaptarse a diversas situaciones. Resistir y Luchar te confiere aún más flexibilidad para los momentos en los que necesitas que un Aliado particular regrese para sacarte de un apuro.

Muchas cartas Vinculadas están pensadas para asignárselas a Gandalf en concreto, aunque te aconsejamos plantearte repartir las de Coraje Inesperado y Protector de Lórien entre Gandalf y Beregond, puesto que el más aguerrido defensor de Gondor necesitará a veces ese aumento en la defensa para sobrevivir a ataques particularmente potentes. También hemos incluido Instinto de Supervivencia para mantener a Beregond con vida en las situaciones en las que su Defensa de 4 no sea suficiente.

Héroes (3)

Beregond (♣7)
Gandalf (♠7)
Pippin (♣6)

Aliados (20)

2x Bilbo Bolsón (♠15)
2x Elladan (♣23)
2x Elrohír (♣18)
1x Príncipe Imrahil (♣19)
2x Ramaviva (♠20)
1x Mablung (♠19)
2x Ghân-buri-Ghân (♣22)
2x Elrond (♠19)
2x Rastreador Norteño (♣45)
2x Gléowine (♣62)
2x Henamarth Cantofluvial (♣60)

Cartas Vinculadas (14)

2x Pipa de Mago (♠23)
3x Vara de Gandalf (♠22)
1x Sombragrís (♠25)
3x Coraje Inesperado (♣57)
2x Instinto de Supervivencia (♣72)
3x Protector de Lórien (♣70)

Eventos (16)

3x Llama de Anor (♠24)
3x Defensa a la Desesperada (♣21)
3x Golpe Apresurado (♣48)
3x Una Prueba de Voluntad (♣50)
2x Resistir y Luchar (♣51)
2x Tumba Enana (♣53)

Valor y vigilancia

Ni la fuerza ni el coraje bastan por sí solos cuando se trata de hacer frente al poder desatado de Sauron. Este mazo reúne a muchos de los personajes más valerosos de la Tierra Media bajo el liderazgo de Faramir de Gondor. Tanto él como Sam (y Gimli) te proporcionan capacidades para preparar personajes al enfrentarse a Enemigos, por lo que este mazo está preparado para asignar a la misión a todos los personajes cada turno y prepararlos después con capacidades de las cartas cuando sea necesario para que puedan defenderse.

Rosita Coto es particularmente valiosa en este mazo, ya que puede potenciar la fuerza de Voluntad, la Defensa o el Ataque de Sam según sea necesario, dependiendo de lo que robes en el mazo de Encuentros. Además, ¡gracias a la capacidad de Faramir puede hacerlo varias veces en la misma ronda!

El Senescal de Gondor se incluye para vinculárselo a Éowyn de modo que puedas jugar sin problemas los numerosos Aliados de Táctica de alto coste del mazo.

Incluye las siguientes cartas según las circunstancias:

- Incluye a Gandalf en lugar de a Elfhelm si ningún otro jugador está jugando al Héroe Gandalf.
- Incluye el Estandarte de Elendil si juegas con ♣ Aragorn, y La Comunidad del Anillo si estás jugando con el *Portador del Anillo*.

Héroes (3)

Éowyn (♣5)
Faramir (♠3)
Sam Gamyi (♠3)

Aliados (21)

2x Bill el Póney (♠8)
3x Explorador del Río Nevado (♣16)
3x Rosita Coto (♣9)
2x Halbarad (♣8)
3x Gimli (♠8)
2x Anborn (♠7)
3x Lancero de Gondor (♣29)
0-3x Elfhelm (♣13)
0-3x Gandalf (♣73)
2x Corteza (♠12)
2x Boromir (♠11)
2x Legolas (♠11)

Cartas Vinculadas (11)

3x Senescal de Gondor (♣26)
3x Daga de Oesternesse (♠13)
1x Arod (♠13)
1x Piedra de Celebrían (♣27)
1x Escudo de Oro (♣15)
0-2x Estandarte de Elendil (♣25)
0-2x La Comunidad del Anillo (♠25)

Eventos (16)

3x Finta (♣34)
3x Siempre Alerta (♣20)
3x Sacrificio Valeroso (♣24)
3x Ataque Furtivo (♣23)

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace, MJ Newman y Tyler Parrott

Productor: Jason Walden

Corrección de textos: Riley Miller

Traducción: Sergio Hernández Garrido con Ángel Martínez Murillo

Especialista en reglas: Alex Werner

Coordinadora de línea de productos: Caitlyn McGrath

Coordinador de diseño de juegos: Colin Phelps

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Ilustración de cubierta: Chris Rahn

Dirección artística: Deb Freytag y Zoë Robinson

Jefe de dirección artística: Tony Bradt

Especialista en control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinadoras de licencias: Kira Hartke y Kaitlin Souza

Gestora de aprobación de licencias: Dana Cartwright

Jefes de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Director del departamento creativo visual: Brian Schomburg

Director de operaciones del estudio: John Franz-Wichlacz

Vicepresidente de estrategia: Jim Cartwright

Diseñador ejecutivo del juego: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Pruebas de juego

Craig Bergman, Mike Bogenschutz, Mark Bridge, Thomas Burns, Jason Clifford, Mark Craumer, Christopher Crissey, Ali Eddy, Luke Eddy, Justin Engelking, Vincent Doquang, Tom Duffield, Tony Fanchi, Ira Fay, Mike Foster-Coode, Jérémy Fouques, Jason Lyle Garrett, David Gearhart, Jacob Hampton, Michaël Hatik, Matt Holland, Tom Howard, Jean-Francois JET, Robert Kopp, Christopher Kraft, Peter Lazar, Jimmy Le, Steven MacLauchlan, Ian Martin, Robert Moran, Dan Poage, Jacob Purvis, Brian Schwebach, Brad Smith, Landon Sommer, Michael Strunk, Jason Svec, Eyn Tomeny, Molly Tomeny, Zachary Varberg, Conrad Yaddof, Aaron Youngren, Ezra Youngren y Jeremy Zwirn.



© Fantasy Flight Games. Middle-earth, El Señor de los Anillos y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de Middle-earth Enterprises, LLC y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son ® y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Todos los derechos reservados por sus respectivos propietarios. 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. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

UE: Importado por Asmodee Group 18 Rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy BP 40119 78041 GUYANCOURT Cedex Francia