

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

## ERED MITHRIN™ EXPANSIÓN DE HÉROES

“Os daré odres para el agua, y algunos arcos y flechas... y mi casa estará abierta siempre para vosotros si alguna vez volvéis por este camino.”

—Beorn, *El Hobbit*

Bienvenidos a la expansión de Héroe *Ered Mithrin*™ para *El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas*. Esta expansión se centra en el reino mercantil de Valle, los orgullosos y aguerridos habitantes del Bosque Negro y las tierras más agrestes de la Tierra Media.

Contiene cartas de Jugador que se pueden usar para construir o mejorar los mazos de los Jugadores de cualquier escenario o campaña de *El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas*. Para empezar a jugar rápidamente, en la página 4 encontrarás dos mazos de inicio y estrategias para utilizarlos.

## Resumen de los componentes

La expansión de Héroe *Ered Mithrin*™ incluye los siguientes componentes:

- Este cuaderno de reglas
- 209 cartas, divididas en:
  - 8 cartas de Héroe
  - 201 cartas de Jugador

## Símbolo de la expansión

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



## Reglas y nuevos términos

### Protegido (X)

Protegido (X) es una nueva versión de la palabra clave Protegido que aparece en algunas cartas Vinculadas de Jugador. X es un tipo de carta: Enemigo o Lugar. Cuando una carta con Protegido (X) entra en juego, descarta cartas del mazo de Encuentros hasta que se descarte una carta de Encuentro del tipo indicado. A continuación, añade esa carta al área de preparación y vincúlale la carta Protegido (X) como Objetivo con Protegido (X). Una vez vinculado, un Objetivo con Protegido (X) funciona igual que un Objetivo con la palabra clave Protegido original. Si el mazo de Encuentros está vacío al resolver la palabra clave Protegido (X), añade la pila de descartes de Encuentros al mazo de Encuentros, barájalo y termina de resolver la palabra clave Protegido (X).

Una carta Vinculada de Jugador con la palabra clave Protegido (X) no puede vincularse a un personaje hasta que esté libre de cartas de Encuentro. Cuando lo esté, su propietario gana el control de la carta y la vincula a una carta válida.

**Ejemplo:** Durante la fase de Planificación, Pedro juega el “Collar de Girion”, que tiene la palabra clave Protegido (Enemigo o Lugar), así que descarta cartas de la parte superior del mazo de Encuentros hasta que descarte un Enemigo o Lugar. En este caso, la primera carta que descarta son las Tierras Solitarias. Añade esas Tierras Solitarias al área de preparación y les vincula el Collar de Girion como Objetivo Protegido. Cuando esas Tierras Solitarias sean exploradas, Pedro tomará el control del Collar de Girion y se lo vinculará a un Héroe de su elección.

### Encuentro

Encuentro es una palabra clave que aparece en las cartas de Jugador que tienen el reverso de una carta de Encuentro. Estas cartas tienen las siguientes reglas:

- No se pueden incluir en los mazos de los jugadores. Al preparar un escenario, cada jugador puede poner aparte, fuera del juego, un máximo de 3 copias de cada carta con la palabra clave Encuentro. Estas cartas no cuentan para el mínimo de 50 que debe tener el mazo del jugador.
- No se pueden jugar desde la mano de un jugador. En lugar de eso, el efecto de una carta podría añadir una de ellas al mazo de Encuentros (que luego se baraja), y más tarde podrá ser revelada desde allí o robarse como carta de Sombra.
- Sus efectos “Al ser revelada” no se pueden cancelar.
- Si una carta de Jugador con la palabra clave Encuentro se adjudica a un Enemigo como carta de Sombra, se trata como una carta de Encuentro: colócala en la pila de descartes de Encuentros después de resolver el ataque de dicho Enemigo.
- Si una carta de Jugador con la palabra clave Encuentro va a abandonar el juego, en vez de eso se retira de la partida.

### Misiones secundarias

Las misiones secundarias son un tipo de carta de Misión para *El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas*, que representan aventuras secundarias que los héroes pueden emprender mientras persiguen los objetivos principales del mazo de Misión. En un escenario dado, las misiones secundarias pueden aparecer como cartas de Jugador o como cartas de Encuentro. Aparecen en la expansión de campaña *Ered Mithrin*<sup>™</sup>, así como en otras expansiones de *El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas*.

## Créditos

**Diseño y desarrollo de la expansión:** Caleb Grace y Tyler Parrott

**Productor:** Jason Walden

**Corrección de textos:** Riley Miller

**Traducción:** Sergio Hernández y 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:** Matthew 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 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

**Director de estrategia de producto:** Jim Cartwright

**Diseñador ejecutivo del juego:** Nate French

**Jefe del estudio:** Chris Gerber



© Fantasy Flight Games. Ered Mithrin, The Hobbit y The Lord of the Rings y los nombres de 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 TM y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son © de Fantasy Flight Games. 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, Santiago, 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.



## Mazos de inicio

Para ayudarte en tus aventuras, aquí tienes dos mazos de inicio ideales para los jugadores que desean lanzarse a la acción con rapidez o no quieren montar sus propios mazos. Puedes construirlos con las cartas de esta expansión y las de una caja básica, y jugarlos juntos o por separado.

### Señores de Valle

Los aliados de Valle brillan más cuando se les equipa con cartas Vinculadas, y por eso este mazo incluye una gran variedad de Objetos útiles para usarlos con tus personajes de Valle. Cuando necesites equipar a un personaje pero no tengas un Objeto en la mano, ¡no te olvides del Semental salvaje! Gracias a la bonificación de Voluntad de Brand, este mazo puede generar este recurso en abundancia muy rápido. Esta es tu principal vía para alcanzar la victoria.

Orcrist y Glamdring son fundamentales para generar poder de ataque con tus Héroes de Valle, pero son cartas que requieren que derrotes a un Enemigo o explores un Lugar antes de poder equiparlas. Juega El Regreso del Rey al final de la fase de Misión para poner en juego uno de tus artefactos y, para que no obstaculice tu avance, viaja al Lugar o enfréntate a la carta que lo protege de inmediato. Sacar a Gandalf con Ataque Furtivo para infligir daño también puede ayudarte a eliminar a los enemigos molestos.

#### Héroes (3)

Brand Hijo de Bain (♣ 1)  
Bardo Hijo de Brand (♣ 5)  
Éowyn (♣ 7)

#### Aliados (25)

3x Guardián de Esgaroth (♣ 10)  
3x Centinela del Río Rojo (♣ 12)  
2x Wiglaf (♣ 14)  
2x Descendiente de Girion (♣ 40)  
3x Pescador del Lago Largo (♣ 43)  
3x Vigía del Reino Norte (♣ 44)  
3x Semental Salvaje (♣ 45)  
1x Faramir (♣ 14)  
2x Rastreador Norteño (♣ 45)  
3x Gandalf (♣ 73)

#### Cartas Vinculadas (15)

2x Cota de Malla (♣ 16)  
1x Orcrist (♣ 17)  
3x Yelmo de Escudero (♣ 18)  
2x Arco de Tejo (♣ 29)  
2x Rey de Valle (♣ 48)  
1x Glamdring (♣ 60)  
3x Mapa de Rhovanion (♣ 62)  
1x Collar de Girion (♣ 71)

#### Eventos (10)

2x El Regreso del Rey (♣ 22)  
2x Tráfico de Valle (♣ 23)  
3x Ataque Furtivo (♣ 23)  
3x Una Prueba de Voluntad (♣ 50)

### Guardianes de las Tierras Ásperas

Este mazo combina diversas mecánicas basadas en los tres Héroes de las Tierras Ásperas distintos que incluye. Radagast te proporciona una banda de aliados útiles con su capacidad para jugar Criaturas de cualquier esfera, mientras que Haldan encuentra nuevas herramientas cuando hay cartas Vinculadas en los Lugares. Gran parte del éxito de este mazo radica en planificar con antelación y prepararte para turnos devastadores: cuando hayas acumulado múltiples cartas Vinculadas en los Lugares activos, tus Leñadores dispondrán de multitud de bonificaciones o te saldrán más baratos; además, te interesa asegurarte de que tienes una Criatura en la mano para los turnos en los que necesites asignar a Radagast a una misión sin agotarlo.

Por otro lado, la mayor parte del poder de combate del mazo te lo proporcionan Grimbeorn y sus beórnidas. Una vez equipado con Instinto de Supervivencia, Grimbeorn puede despachar por sí solo a la mayoría de los enemigos, sobre todo si tienes una Cólera de Beorn en la mano. Por caros que puedan parecerse el Oso Gigante y Beorn, recuerda que el Cambiapielos Beórnida te permite ponerlos en juego gratis, incluso desde tu pila de descartes.

El Protector de Lórien es una herramienta fundamental para potenciar a Radagast y asegurarte de que tienes suficiente Voluntad para alcanzar la victoria. Si ves que un Lugar te da problemas, Meneldor y las Rutas Secretas pueden ayudarte a volver por el buen camino.

#### Héroes (3)

Grimbeorn el Viejo (♣ 4)  
Radagast (♣ 8)  
Beravor (♣ 12)

#### Aliados (26)

2x Cuervo Mensajero (♣ 11)  
3x Cambiapielos Beórnida (♣ 24)  
3x Oso Gigante (♣ 26)  
2x Meneldor (♣ 27)  
2x Viajero del Camino del Bosque (♣ 55)  
3x Sabueso Leal (♣ 58)  
3x Cazador del Bosque Negro (♣ 59)  
2x Beorn (♣ 31)  
3x Herrero de Erebor (♣ 59)  
1x Henamarth Cantofluvial (♣ 60)  
2x Gléowine (♣ 62)

#### Cartas Vinculadas (13)

3x Claro de Hombres del Bosque (♣ 63)  
3x Sendero de Hombres del Bosque (♣ 63)  
2x Vara de Radagast (♣ 72)  
3x Protector de Lórien (♣ 70)  
2x Instinto de Supervivencia (♣ 72)

#### Eventos (11)

3x Cólera de Beorn (♣ 34)  
3x Finta (♣ 34)  
3x La Riqueza de Lórien (♣ 64)  
2x Rutas Secretas (♣ 66)