

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS



ERED MITHRIN™
GUÍA DE CAMPAÑA

Presentación

Ningún enano había atravesado ese paso desde hacía muchos años, pero Gandalf sí, y conocía el mal y el peligro que habían crecido y aumentado en las tierras salvajes desde que los dragones habían expulsado de allí a los hombres, y desde que los trasgos habían ocupado la región en secreto después de la batalla de las Minas de Moria. Aun los buenos planes de magos sabios como Gandalf, y de buenos amigos como Elrond, se olvidan a veces, cuando uno está lejos en peligrosas aventuras al borde del Yermo...

—*El Hobbit*

Bienvenidos a *Ered Mithrin*[™], una expansión de campaña para *El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas*. Esta expansión explora las vastas tierras indómitas de Rhovanion en nueve escenarios originales que transportan a los jugadores en un viaje por el Bosque Negro y a lo largo y ancho de Rhovanion en busca de un dragón que ha arrasado el territorio.

Resumen de los componentes

La expansión de campaña *Ered Mithrin*[™] incluye los siguientes componentes:

- Este reglamento
- 353 cartas, divididas en:
 - 37 cartas de Misión
 - 270 cartas de Encuentro
 - 9 cartas de Campaña
 - 37 cartas de ayuda y carga

Símbolo de la expansión

Las cartas de la expansión de campaña *Ered Mithrin*[™] pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes de su número de colección.



Modo de campaña

La expansión de campaña *Ered Mithrin*[™] también se puede jugar en modo de campaña. Para ello, 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 campaña están en las páginas 30 y 31 del reglamento para aprender a jugar incluido en la caja básica y la página 3 de este reglamento. **Haldan no se puede usar como Héroe en esta 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.

El mazo de Cuevas y la palabra clave Profundo

Para crear el mazo de Cuevas, coge todas las cartas del conjunto de Encuentros Cuevas perdidas y barájalas. Esto forma el mazo de Cuevas.

Profundo es una palabra clave que aparece en algunos Lugares de esta expansión. Después de que los jugadores viajen a un Lugar Profundo, lo descartan y lo sustituyen por la primera carta del mazo de Cuevas, que se convierte en el Lugar activo. Si no quedan cartas en el mazo de Cuevas, la palabra clave Profundo se ignora.

Protegido (X)

Protegido (X) es una nueva versión de la palabra clave Protegido que aparece en algunas cartas de Objetivo. 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).

"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.

Reglas de campaña de Ered Mithrin™

Tesoro

Tesoro es un nuevo tipo de carta de Jugador que representa los objetos valiosos e inusuales que pueden encontrar los personajes en sus aventuras por la Tierra Media. No se pueden incorporar directamente a los mazos de los jugadores, sino que deben descubrirse durante los escenarios, tras lo cual se pueden usar durante el resto de la campaña.

Antes del comienzo de una partida, los jugadores pueden añadir cartas de Tesoro a sus mazos siempre que estén marcadas en el diario de campaña. Cada vez que descubran un Tesoro durante la resolución de un escenario, escriben el nombre en el diario de campaña junto con las ayudas que hayan obtenido. Nunca se puede añadir al mazo de un jugador más de 1 copia de cada carta de Tesoro identificada por su título. Estas cartas no cuentan para el mínimo de 50 que debe tener el mazo del jugador.

Durante algunos escenarios, las capacidades de las cartas podrían indicar a los jugadores que seleccionen uno de entre tres Tesoros no descubiertos al azar y lo vinculen a una carta de Encuentro como Objetivo protegido. Cuando esté libre de cartas de Encuentro, los jugadores podrán reclamarlo y usarlo durante el resto del escenario. Si superan el escenario, se considerará que lo han descubierto y podrán usarlo durante el resto de la campaña.

Cartas de Encuentro en la reserva de campaña

Algunas cartas de carga y Campaña añaden a la reserva de campaña cartas de Encuentro que no son ayudas ni cargas. Cuando esto ocurra, escribe el nombre de la carta en el diario de campaña; si ya estaba en él, apunta que se ha añadido una segunda (o tercera, etc.) copia de ella a la reserva de campaña. Los jugadores no pueden añadir a la reserva de campaña más copias de una carta de las que tengan en una sola colección.

Al formar un mazo de Encuentros, añádele el número de copias anotado de cada carta escrita en el diario de campaña, sea cual sea su conjunto de Encuentros.



Remontando el Anduin

Nivel de dificultad = 5.

El sol iluminaba con fuerza los extensos pastos verdes del valle del Anduin. La alta hierba se mecía con una suave brisa. Aunque el verano ya cedía el paso al otoño en las Montañas Nubladas, hacia el oeste, el aire seguía siendo cálido en los Valles del Anduin, un clima muy agradable para un pequeño grupo de aventureros que viajaba rumbo norte por la orilla occidental del imponente río. Su periplo había sido largo, pues abarcaba desde el frío de Angmar hasta las costas de Andrast, y del desierto de Harad hasta los altos muros de Minas Tirith.

La historia de su epopeya era digna de héroes: esta compañía había acompañado desde el lejano sur de la Tierra Media a lo que quedaba de una tribu Haradrim cuya aldea fue destruida tras desafiar a la voluntad de Mordor. Habían tenido que depender los unos de los otros durante el largo y peligroso viaje desde el lejano Harad hasta Pelargir, mas no se les permitió quedarse en Gondor, pues el senescal de esa tierra seguía recelando de los Haradrim incluso después de que los héroes les hablasen de su valentía y el señor Denethor tan solo les concedió paso franco hasta el norte. Los escoltaron hasta la ciudad de Edoras, en Rohan, donde solicitaron audiencia al rey Théoden, pero en su lugar fue Gríma, su consejero, quien escuchó sus tribulaciones y les denegó refugio.

Una vez más, los héroes y sus aliados Haradrim se vieron obligados a continuar hacia el norte. Ahora, su esperanza era buscar asilo para sus amigos bajo la protección del rey Brand de Valle, pero aún les aguardaba un largo y peligroso viaje por las Tierras Ásperas, y el invierno estaba cerca. Los Haradrim, que no estaban acostumbrados al implacable frío del invierno de Rhovanion, no podrían acometer un viaje así, por lo que los héroes los dejaron en la frontera norte de Lothlórien, al cuidado de los Galadrim. A pesar de que el señor y la dama del Bosque Dorado no admitían a extranjeros en su reino, aceptaron acoger a los refugiados durante el invierno mientras los héroes marchaban a interceder por ellos ante el rey Brand.

Así pues, los héroes ahora viajaban rumbo norte a través de los Valles del Anduin, de camino al Viejo Vado. Los Beórnicas salvaguardaban el cruce del río allí, y había muchas aldeas de Hombres del Bosque dispersas por la orilla occidental a lo largo del camino. Sería un viaje sencillo por una tierra agradable. O eso pensaban.

Los problemas empezaron cuando vieron a un jinete de huargo en la ladera de una de las montañas del oeste. En cuanto vieron al trasgo, este hizo dar media vuelta

a su montura y se perdió de vista tras el otro lado de la colina. No volvieron a verlo ese día ni el siguiente, pero su mera visión los dejó inquietos, por lo que hicieron turnos para montar guardia durante la noche. E hicieron bien, pues en la tercera noche, la centinela vio que un troll de las montañas bajaba por las colinas hasta situarse a tiro de piedra de su campamento. La centinela tenía ya una flecha preparada en el arco y estaba lista para despertar a sus compañeros cuando se dio cuenta de que el troll no los había visto y se dirigía hacia el sur. Cuando se lo contó al resto de la compañía a la mañana siguiente, se produjo un revuelo.

—Una cosa es un jinete de huargo aislado, ¡pero los trolls son otra muy distinta! —exclamó uno de los aventureros.

—No sabemos si el trasgo era de verdad un jinete aislado —replicó su compañero—. Yo sigo diciendo que se trataba de un explorador y, por lo tanto, es signo de que debe de haber más por aquí cerca.

—Es poco frecuente ver a estas criaturas tan al sur y al oeste del río —coincidió el primero.

—Opino que hay algún plan maligno en marcha. Ahora debemos estar alerta, pues esta tierra ya no es segura para nosotros —añadió un tercero, y todos asintieron. No siguieron conversando mientras levantaban el campamento por la mañana, y se mantuvieron alerta y en silencio cuando reanudaron su viaje hacia el norte.



Preparación de la partida

El mazo de Encuentros de Remontando el Anduin se crea con los siguientes conjuntos de Encuentros: Remontando el Anduin, Trasgos de las Montañas Grises, Colinas de las Tierras Ásperas, Perdidos en las Tierras Ásperas, Travesía por el Anduin y Tierras Ásperas (*estos dos últimos conjuntos pertenecen a la caja básica de El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas*). Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Mazo de Criaturas malignas

Para crear el mazo de Criaturas malignas, coge todas las cartas de Enemigo del conjunto de Encuentros *Tierras Ásperas* y barájalas. Formarán el mazo de Criaturas malignas. Retira de la partida todas las cartas de Lugar y Traición del conjunto de Encuentros *Tierras Ásperas*.

Cuando un Enemigo del mazo de Criaturas malignas abandone el juego, colócalo en una pila de descartes de Criaturas malignas aparte, incluso si tiene puntos de victoria. Si el mazo de Criaturas malignas llega a quedarse sin cartas, baraja la pila de descartes de Criaturas malignas para formar el mazo de nuevo.

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

—Me alegra que se haya acabado —dijo Haldan, el Hombre del Bosque, mientras se apoyaba cansado en su hacha tras el combate en el Viejo Vado.

—¡Hacía años que no me divertía tanto! —dijo entre risas Grimbeorn. El enorme Beórnila le dio una palmada en la espalda a Haldan, que estuvo a punto de tumbarlo—. Peleas así hacen que me sienta joven de nuevo —añadió con una enorme sonrisa.

Haldan le respondió con una sonrisa de agotamiento y se frotó el hombro en el que Grimbeorn le había propinado la palmada.

—Es posible —dijo—, pero ¿no te preocupa? No es normal que los trasgos se adentren tanto hacia el sur, o que ataquen a quienes pueden defenderse.

—Sí —respondió Grimbeorn al considerar sus palabras—. No parecía una de sus incursiones. Era más un acto de desesperación que un ataque. En los últimos tiempos se ha visto un buen número de trasgos de estos y otras criaturas tratando de colarse por el Vado, como si intentasen huir de algo en el norte.

—Pero ¿qué podría estar ahuyentando a los trasgos y trolls de sus guaridas en las montañas? —preguntó Haldan.

Grimbeorn y los héroes se miraron, pero ninguno aventuró explicación alguna mientras el peso de la pregunta se hacía patente. Todos podían sentirlo: la premonición de que estaba por llegar algo peor.

Perdidos en el Bosque Negro

Nivel de dificultad = 5.

El enorme y peligroso Bosque Negro se extendía ante los héroes como un muro verdinegro. El Camino del Bosque lo recorría de punta a punta, desde el Viejo Vado hasta el Río Rápido, pero era un recorrido peligroso. La fortaleza de Dol Guldur, al sur, había vuelto a convertirse en un lugar de maldad, y su influencia se hacía palpable por todo el bosque, cada vez más oscuro; al norte, las arañas gigantes habían tejido multitud de redes y trampas. Quien abandonase el camino en cualquiera de esas direcciones se arriesgaba a perderse para siempre, y el trayecto hasta el otro lado del bosque era muy largo.

Los héroes eran muy conscientes de todo esto, pero estaban decididos a llegar a Valle y conseguir audiencia con el rey Brand, así que les dieron las gracias a Grimbeorn y los Beórnicas por su ayuda y entraron en el bosque acompañados por Haldan. El Hombre del Bosque ya había recorrido este camino antes y los aventureros aceptaron de buen grado su ayuda.

—Tenemos por delante varias jornadas hasta alcanzar la linde oriental del bosque —anunció Haldan—. Si nos mantenemos en el camino, no deberíamos de tener ningún problema. Está mucho menos transitado desde que la sombra volvió al Bosque Negro, pero sigue siendo fácil de seguir durante el día. De noche acamparemos y no daremos ni un paso.

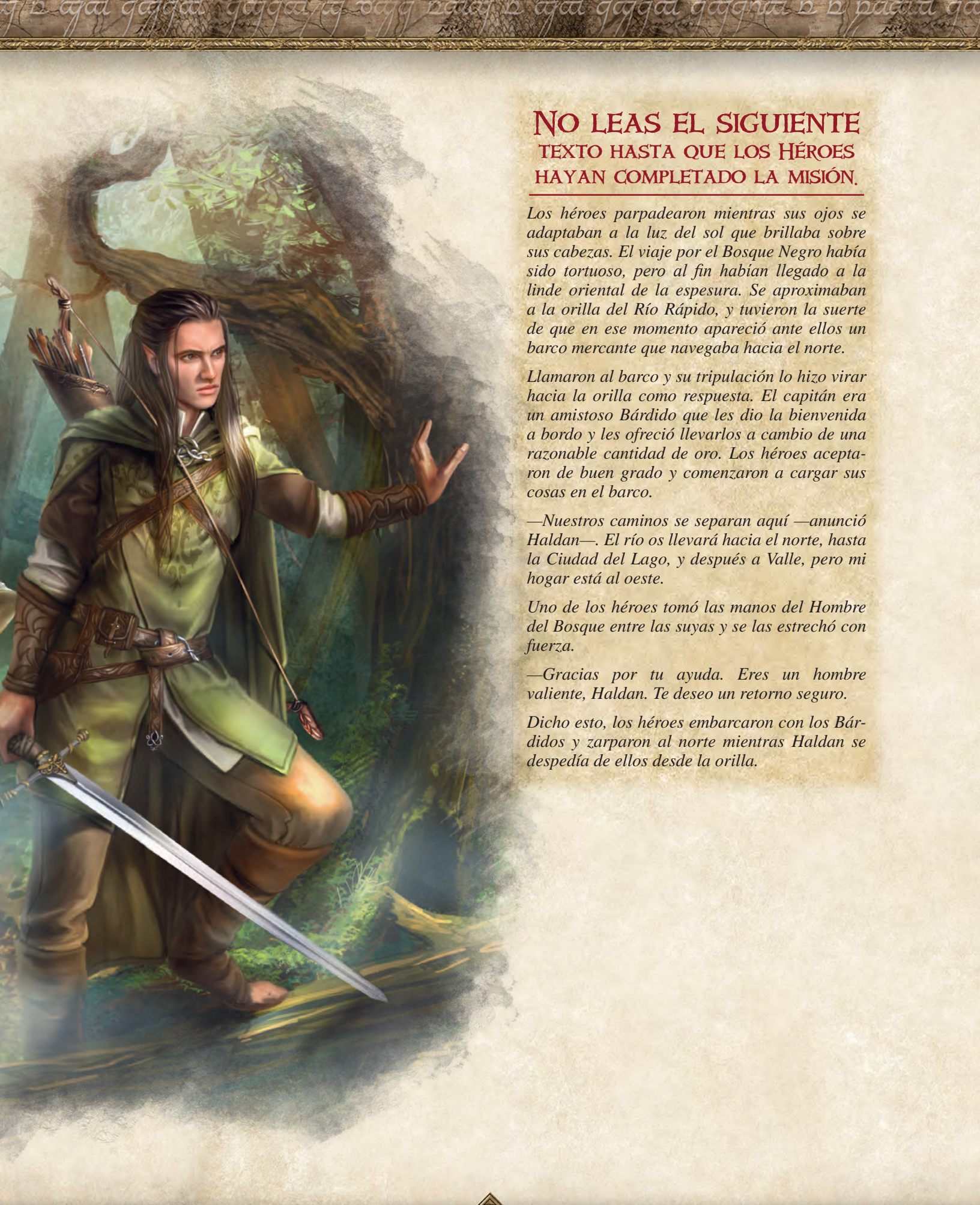
Los primeros días transcurrieron sin novedad, pero a medida que se adentraban más en el bosque, este se volvía tan cerrado que empezó a resultarles insoponible, hasta el punto de que cada compañero viajaba sufriendo un silencioso tormento. La pesadumbre del Bosque Negro nublaba sus mentes y sentidos, hasta que el recuerdo de la luz solar se desdibujó como si hubiera sido un sueño.

Aquella noche, un gran cansancio invadió a los aventureros, y cayeron en un letargo bendito. Haldan montó la primera guardia, y se debatió por mantener los ojos abiertos mientras reposaba la cabeza pesadamente sobre el pomo de su hacha. Su mente empezaba a divagar cuando avistó la horrible forma de una araña iluminada por el resplandor naranja del fuego. “Qué terrible visión”, pensó para sí mientras contemplaba los bulbosos ojos de la bestia. No fue hasta que se fijó en que otra araña mordía a uno de sus compañeros durmientes que gritó de terror y alertó al resto. Comenzó un amargo y desesperado combate mientras los héroes pugnaban por librarse del cansancio y defenderse...

Preparación de la partida

El mazo de Encuentros de Perdidos en el Bosque Negro se crea con los siguientes conjuntos de Encuentros: Perdidos en el Bosque Negro, Bosques oscuros, Pesadumbre acumulada, A través del Bosque Negro, Arañas del Bosque Negro y Orcos de Dol Guldur (*estos tres últimos conjuntos pertenecen a la caja básica de El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas*). Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:





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

Los héroes parpadearon mientras sus ojos se adaptaban a la luz del sol que brillaba sobre sus cabezas. El viaje por el Bosque Negro había sido tortuoso, pero al fin habían llegado a la linde oriental de la espesura. Se aproximaban a la orilla del Río Rápido, y tuvieron la suerte de que en ese momento apareció ante ellos un barco mercante que navegaba hacia el norte.

Llamaron al barco y su tripulación lo hizo virar hacia la orilla como respuesta. El capitán era un amistoso Bárdido que les dio la bienvenida a bordo y les ofreció llevarlos a cambio de una razonable cantidad de oro. Los héroes aceptaron de buen grado y comenzaron a cargar sus cosas en el barco.

—Nuestros caminos se separan aquí —anunció Haldan—. El río os llevará hacia el norte, hasta la Ciudad del Lago, y después a Valle, pero mi hogar está al oeste.

Uno de los héroes tomó las manos del Hombre del Bosque entre las suyas y se las estrechó con fuerza.

—Gracias por tu ayuda. Eres un hombre valiente, Haldan. Te deseo un retorno seguro.

Dicho esto, los héroes embarcaron con los Bárdidos y zarparon al norte mientras Haldan se despedía de ellos desde la orilla.

La misión del rey

Nivel de dificultad = 5.

—Os doy la bienvenida, invitados —dijo el rey Brand al pequeño grupo de aventureros que acababa de llegar a Valle. El rey estaba sentado en un trono de madera al otro extremo de su gran salón. Lo rodeaban los caballeros de su guardia, ataviados con excelentes cotas de malla. De las paredes colgaban ricos tapices, y el rey bebía de una copa dorada—. Me han dicho que habéis viajado una gran distancia y afrontado muchos peligros para verme. La hospitalidad de Valle está a vuestro servicio, y ahora decidme, ¿qué cometido os trae a mi reino?

Uno de los compañeros dio un paso al frente y se arrodilló ante el trono.

—Mi señor —empezó a decir—, es cierto que el camino ha sido largo y peligroso. En el lejano Harad huimos de las garras de Mordor con una tribu de nobles Haradrim que nos ayudaron cuando más lo necesitábamos. Renunciaron a su hogar cuando se unieron a nosotros y ahora son gentes sin techo en tierras extranjeras. Nos llegaron noticias de vuestra prosperidad en el sur, y hemos viajado hasta aquí en representación suya. Rey Brand, ¿permitiréis que se instalen en Valle?

El rey se mesó las barbas y sopesó lo relatado.

—Lo que me pedís no es asunto baladí. Las historias sobre los salvajes Haradrim nos han llegado incluso aquí, en el norte. Aunque mis oídos se asombran al oírlos hablar de ellos de tal forma, no pongo en duda la veracidad de vuestras palabras. El viaje que habéis emprendido en su nombre dice mucho de ellos.

El rey Brand se detuvo un momento antes de proseguir.

—Vuestra llegada se produce en un momento muy oportuno, pues necesito a héroes como vosotros; algo está ahuyentando a las abominables criaturas de las montañas del norte, empujándolas hasta nuestro reino. Ayer recibimos noticias de la destrucción de una aldea entera. No hubo supervivientes para contar lo sucedido, y los caballeros de mi casa apenas bastan para defender el resto de aldeas fronterizas. Por eso necesito que investiguéis este ataque y descubráis a los responsables. Debo asegurar las fronteras de mi reino antes de dar el visto bueno a que vuestros amigos se instalen aquí. ¿Qué me decís?

La heroína se levantó de donde se había arrodillado, desenvainó la espada y la sostuvo en alto mientras pronunciaba su respuesta.

—Partiremos de inmediato para lidiar con esta amenaza que afecta a vuestro reino y no regresaremos hasta haber cumplido esta misión.

El rey Brand también se puso en pie para dictar su promesa.

—Cuando hayáis terminado, avisad a vuestros amigos de que tienen un nuevo hogar en mi reino.

Preparación de la partida

El mazo de Encuentros de La misión del rey se crea con los siguientes conjuntos de Encuentros: La misión del rey, Bestias abominables, Criaturas salvajes, Profundidades subterráneas, Temor a la oscuridad, Poder del dragón y Cuevas perdidas. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



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

Con un último y poderoso golpe, los héroes abatieron al dragón de fuego, que se desplomó sobre un costado. Mientras yacía allí, moribundo, los compañeros recuperaron el aliento, asombrados de haber sido capaces de matar a semejante monstruo.

—¡Esta debía de ser la bestia que aterrorizaba las fronteras del reino de Brand!—dijo uno de los héroes con tono triunfal.

—Sin duda, y desde Smaug el Dorado no se veía a un dragón así en la Tierra Media —añadió otro—. Debe de ser lo que hizo huir a los trasgos de las montañas.

Los aventureros estaban expresando su acuerdo con la teoría cuando los interrumpió una horrible risa barbotante. El dragón tosió y soltó una carcajada.

—¡Necios! Cuando mi madre se entere de mi muerte, ¡prenderá fuego a todas las Tierras Ásperas!

Los héroes miraron con asombro y terror cómo el dragón herido reunía las pocas fuerzas que le quedaban para observarlos con todo su odio. El único fuego restante en el interior de la bestia era la rabia con que sus ojos maldecían a sus enemigos.

—¡Vuestras ciudades arderán! Mi madre no dejará con vida... ningún rastro de verdor... —escupió antes de morir, y su cabeza se desplomó en el suelo.

Se hizo un largo silencio mientras todos los miembros de la compañía asimilaban las palabras del dragón con pavor.

—Miente —declaró al fin uno de ellos—. Era una criatura perversa y solo quería privarnos de nuestra victoria con amenazas vacías.

—No —replicó otro—. Mi corazón desearía que lo que dices fuera verdad, pero me advierte de lo contrario. La criatura era maligna, y al mal le gusta jactarse. Esta bestia no podía privarse de decirnos la verdad aunque solo fuera para paliar el dolor de su derrota.

—Si eso es cierto, entonces debemos encontrar a la madre antes de que se entere de lo acontecido aquí, porque de lo contrario los Bárdidos y muchos otros pagarán el precio de nuestra victoria —añadió una tercera.

—Pero ¿dónde vamos a encontrarla? —Preguntó el primero—. Las Tierras Ásperas son vastas y salvajes. Podría estar en cualquier parte.

—Las Tierras Ásperas son vastas, cierto, pero es difícil que un dragón pase desapercibido —respondió el segundo héroe—. Creo que ya hemos visto señales de su presencia durante nuestro viaje. Debió de ser la madre la que expulsó a las criaturas de las montañas, así que allí es donde deberíamos buscarla: en el Brezal Marchito, donde crían los dragones.



El Brezal Marchito

Nivel de dificultad = 6.

Los héroes ya llevaban días viajando cuando llegaron al pie de las Montañas Grises. Su viaje por las tierras baldías que se extienden entre las Colinas de Hierro y las Ered Mithrin no había tenido mayores contratiempos que el clima adverso. La lluvia fue torrencial, y empapaba las pesadas capas de los viajeros, dejándolos empapados y desanimados.

Cuando empezaron a ascender la pendiente de las Montañas Grises, la lluvia se trocó en nieve; un cambio agradable si no fuera por el frío que traía consigo. En las Tierras Ásperas apenas acababan de caer las primeras escarchas, pero en las pétreas alturas de las Ered Mithrin ya soplaban los vientos invernales que arañaban los rostros de los héroes.

A pesar de todo, los aventureros continuaron el ascenso. El destino de Rhovanion dependía de ellos; en algún lugar de esta vasta cordillera acechaba un terrible peligro, una antigua dragona a cuyo vástago habían matado en las minas enanas bajo las Colinas de Hierro. En su agonía, la bestia les advirtió que su madre querría vengarse cuando se enterara de su muerte, y los héroes temieron que todas las Tierras Ásperas acabaran sufriendo si no la encontraban ellos antes.

Así que escalaban en busca del Brezal Marchito, un largo valle que se extendía entre los brazos orientales de las Montañas Grises, donde se decía que criaban los dragones. Tras varios días de recorrer escarpados riscos y estrechos senderos, los héroes llegaron a la cima y contemplaron el valle que buscaban: una cenicienta llanura de roca calcinada y sin vida. No se veía ningún dragón, pero sí multitud de señales de su presencia. Al bajar hacia el valle abrasado, vieron que la inmensa mayoría de rastros eran de crías: huellas pequeñas, aproximadamente del tamaño de las de un oso, que iban de un lado a otro desde los restos dispersos de enormes huevos. Sin embargo, tras un rato de búsqueda, encontraron un conjunto de grandes huellas que iban hacia el oeste y volvían a las montañas.

Tras un breve descanso en un vallecito entre las calcinadas rocas del Brezal Marchito, los héroes reanudaron su caza y siguieron el rastro del dragón grande que habían encontrado. Todos se alegraron de dejar atrás el valle abrasado, pero sabían que les esperaba un peligro mayor entre las frías cumbres que rodeaban el Brezal Marchito...

Preparación de la partida

El mazo de Encuentros de El Brezal Marchito se crea con los siguientes conjuntos de Encuentros: El Brezal Marchito, Cuevas perdidas, Criaturas salvajes y Perdidos en las Tierras Ásperas. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Indicios de Dragón

Si un Indicio de Dragón sustituye el Lugar activo mediante la palabra clave Profundo, añade el Indicio de Dragón al área de preparación y resuelve su palabra clave Protegido.



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

Una vez más, los héroes se congregaron en torno al cadáver de un dragón, pero esta vez sabían que no podía ser la que buscaban.

—Esta es más pequeña que el primero —dijo uno de ellos.

—Sí, imagino que la madre que buscamos será mucho mayor —afirmó otro.

—Pero ¿dónde la vamos a encontrar? —preguntó el primero—. El rastro que nos trajo hasta aquí era el único con huellas lo bastante grandes como para ser de un adulto. Todos los demás eran meras crías.

Se produjo un breve silencio mientras los aventureros sopesaban la cuestión, hasta que en un rincón oscuro del cubil de la dragona se oyó un ruido de pasos arrastrándose. Los héroes se giraron rápidamente, con las armas prestas, y vieron a un gran trago que salía de entre las sombras con los brazos extendidos en señal de rendición.

—¡Yrch! —gritó uno de los héroes mientras preparaba una flecha en su arco, listo para disparar.

—¡No dispaes! —exclamó el trago con voz ronca—. ¡Puedo deciros dónde encontrar a la dragona que buscáis!

—Dinos lo que sabes de esta dragona y cómo —respondió con voz imperiosa el arquero, apuntando al pecho del trago.

El trago se rio amargamente y obedeció.

—Claro que sí. Y ya que me pongo, ¿por qué no os cuento dónde enterré mi botín después de saquear a los Hombres del Bosque para que así sepáis todos mis secretos y podáis acabar conmigo? ¡Garn! ¡Urdug no es estúpido! Sé que me mataréis cuando os diga lo que queréis saber.

El arquero relajó el arco y lo bajó antes de responder.

—Muy bien. Te prometo que no te pasará nada si dices la verdad, aunque sería la primera vez que un trago hace algo así.

—¡Vaya, eso está mejor! —dijo Urdug. Se sentó sobre el cadáver de la dragona y le dio una palmadita—. Parece que se os da bien matar dragones, lo cual es bueno, porque conozco a una a

la que hace falta matar. Y me da que es la misma que buscáis vosotros: una descomunal escupefuego. Se hace llamar Dagnir la Terrible. Nos echó a mis muchachos y a mí de Gundabad hace meses, cuando cayó sobre nosotros a primera hora de la mañana.

—¡Gundabad! —exclamó uno de los aventureros—. Los trasgos les robaron Gundabad a los enanos hace siglos. ¡Os está bien empleado!

—¡Bah! Si tanto lo querían los barbalarga, que hubieran luchado con más ahínco para conservarlo —dijo con una risa Urdug—. Ahora pertenece a los trasgos.

—Por lo que acabas de decir tú mismo, parece que a quien le pertenece es a Dagnir —replicó el héroe con tono cortante.

Urdug dejó de reír y le dedicó una mirada de odio.

—Por ahora —dijo con frialdad, y se produjo una tensa pausa antes de que se riera amargamente y prosiguiera—. Supongo que a estas alturas ya se habrá hecho un cómodo lecho de tesoros en el gran salón. Probablemente obligaría a los trasgos a sacarlo todo de las profundidades.

—¿Aún hay trasgos viviendo allí con la dragona? —preguntó uno de los aventureros con asombro.

—¡Gusanos cobardes! —exclamó Urdug—. Se les esfumó el valor en cuanto oyeron el primer rugido. Algunos huyeron hacia el Sur, mientras que otros soltaron las armas y suplicaron piedad. ¡Bah! —escupió—. Yo salí con los pocos que siguieron siendo leales, pero la mayoría han muerto a estas alturas. Huimos por la puerta secreta. El sol naciente nos quemaba los ojos, pero seguimos adelante. Vinimos hacia aquí en busca de un nuevo hogar, pero lo único que encontramos fueron más dragones.

Urdug contempló el cadáver de dragón que tenía debajo.

—Esta se comió a cinco de los míos después de que diéramos con su cueva.

Uno de los héroes se volvió hacia sus amigos e intervino.

—Si todo esto es cierto, tenemos que viajar a Gundabad y encontrar a Dagnir antes de que se canse de su nuevo hogar —A continuación, se volvió hacia Urdug y añadió—. Y, Urdug, tú serás nuestro guía.

Recorrido por Rhovanion

Nivel de dificultad = 5.

A la entrada del cubil del dragón frío, Urdug el trasgo aullaba mientras los héroes le ataban las muñecas con un trozo de cuerda.

—¡No lo haré! —gritó—. ¡No os llevaré a ninguna parte como prisionero! Tendréis que matarme.

—Como quieras —contestó uno de los héroes mientras desenvainaba un puñal.

—¡Espera, espera, espera! —gritó Urdug, cayendo de rodillas—. ¡Hay otro camino! ¡Un camino secreto que solo conoce Urdug! ¡Si me matáis, no lo encontraréis!

—¿Qué camino secreto? —preguntó el héroe, con el cuchillo pegado a la garganta del trasgo.

—Hay una puerta lateral, una entrada secreta que construyeron los enanos, y solo yo sé dónde está —dijo Urdug, hablando velozmente—. No podéis meteros en Gundabad por la puerta principal sin más; Dagnir caerá sobre vosotros al instante con su aliento de fuego. Pero puedo mostraros la entrada oculta si me desatáis.

El héroe miró a Urdug inquisitivamente.

—Esto no me gusta —dijo—. ¿Cómo sabemos que estás diciendo la verdad?

—Hay una llave —respondió Urdug—. Me la llevé cuando hui, pero la perdí hace días al salir corriendo de un gigante iracundo. Ayudadme a encontrar la llave y os la daré como prueba.

El trasgo extendió las manos, que seguían atadas, y miró suplicante a los héroes.

—Por todos es conocido que los enanos construyen entradas secretas a sus reinos, y una llave sería una prueba convincente —dijo uno de los aventureros.

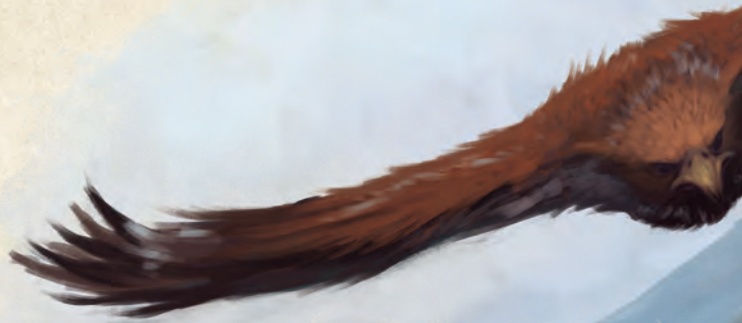
—No deberíamos soltarlo hasta que su sinceridad quede demostrada —respondió el héroe que tenía el puñal.

—Pero insiste en que preferiría morir antes que ayudarnos en calidad de prisionero —dijo el primero—. No podemos llevarlo a cuevas montaña abajo, ni arrastrarlo por Rhovanion, pero creo que somos suficientes como para vigilarlo en caso de que quiera traicionarnos.

—Muy bien —replicó el otro héroe, envainando su puñal. Entrecerró los ojos y miró con sospecha a Urdug mientras lo desataba—. Te ayudaremos a encontrar esa llave —dijo—, y nos llevarás a tu entrada secreta. Pero quedas advertido: si intentas engañarnos, te rajaré la garganta.

—Sí, sí —dijo Urdug al ponerse en pie—. Urdug buscará la llave con vosotros, y quizás también el cuerno que perdí. Puede que también a mi amigo, Canijo. Creo que escapó cuando el gigante nos atacó. Nunca fue demasiado listo, pero sabía cuándo tocaba combatir y cuándo huir. Pero bueno, pongámonos en marcha. ¡Seguidme!

Y tras eso, Urdug llevó a los asombrados héroes por las pendientes de las Montañas Grises, para volver sobre sus pasos por las Tierras Ásperas.



Preparación de la partida

El mazo de Encuentros de Recorrido por Rhovanion se crea con los siguientes conjuntos de Encuentros: Recorrido por Rhovanion, Bestias abominables, Perdidos en las Tierras Ásperas y Colinas de las Tierras Ásperas. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



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.

Los héroes corrieron un riesgo al confiar en Urdug, pero no eran ningunos ingenuos. Habían previsto su traición, y acabaron sin miramientos con su amigo el troll. Sin embargo, mantuvieron con vida a Urdug porque seguían necesitando conocer la ubicación de la entrada secreta a Gundabad. Volvieron a atarlo con cuerdas; y esta vez, el trago no protestó, ni el más leve quejido. Urdug había intentado aprovechar su posibilidad de escapar y había fracasado. Sabía que si les causaba más problemas a los aventureros, su destino sería el mismo que el de Canijo.

—Tenemos la llave de la puerta del trago, pero aún queda un largo trecho hasta el Monte Gundabad y no tenemos pertrechos para un viaje así— dijo uno de los héroes.

—Estoy de acuerdo —añadió otro—. Entre la montaña y nosotros hay un gran asentamiento de Hombres del Bosque. Está en la linde del Bosque Negro y lo llaman la Colina de Hrogar. Su gente es amistosa, aunque quizás no lo sea con los tragos.

Le dedicó una fiera mirada a Urdug, pero el trago ni siquiera levantó la vista para verla.

—Excelente —contestó el otro héroe—. Entonces nos dirigiremos a la Colina de Hrogar.

Los héroes recogieron sus cosas y emprendieron el largo trayecto hacia el asentamiento de Hombres del Bosque, tirando de su prisionero con una cuerda atada a sus muñecas.

Fuego en la noche

Nivel de dificultad = 7.

La Colina de Hrogar era un asentamiento de Hombres del Bosque rodeado por una alta empalizada de madera. La muralla estaba construida sobre un terraplén y rodeada por un profundo foso. Un único puente levadizo de madera conectaba la población con el camino que llevaba a su puerta. A ambos lados de esta, se erigían torres de vigilancia con guardias apostados día y noche.

En el extremo opuesto de la puerta, aún dentro del asentamiento, se encontraba la colina que le daba nombre: una alta y empinada pendiente recorrida por una escalera fortificada y en cuya cima se levantaba el Salón de Hrogar. Los Hombres del Bosque se reunían allí para las celebraciones y reuniones importantes. Si se produjera una invasión, podían refugiarse allí y resistir un asedio durante mucho tiempo, pues los Hombres del Bosque siempre tenían suministros almacenados allí.

Durante el día, los Hombres del Bosque trabajaban en las tierras de pastoreo y huertos que rodeaban el asentamiento, o talaban árboles en la linde del cercano Bosque Negro. Sin embargo, de noche se retiraban al interior de la muralla y levantaban el puente levadizo como protección ante los peligrosos habitantes del bosque y las incursiones de trasgos. Por eso, al llegar unas horas después de la caída del sol, en plena oscuridad de la noche, los héroes se encontraron la entrada cerrada a cal y canto.

—¿Quién va? —gritó un centinela desde una de las torres de guardia.

—Viajeros en una misión para el rey Brand de Valle —respondió uno de los héroes—. Buscamos comida y refugio para la noche, y tenemos oro para comprar provisiones.

—Está bien —replicó el guardia—. Quienes están al servicio del rey Brand son bienvenidos a nuestro hogar, aunque hace mucho tiempo desde la última visita. Pero ¿qué es eso que traéis con vosotros? —preguntó mientras señalaba el trasgo cuyas muñecas habían atado con cuerda.

—Es nuestro prisionero —contestó el héroe que llevaba a Urdug, poniéndolo bajo la luz de un tirón de la cuerda.

—Al señor no le va a gustar —dijo el guardia—. Hemos librado muchas batallas contra los trasgos, pero no acostumbramos a tomar prisioneros. ¿Con qué propósito lo traéis aquí?

—Eso no es algo que deba responderse a cielo abierto. Dejados entrar, y podremos hablar con mayor claridad —dijo el héroe.

—Muy bien —replicó el guardia—. Voy a buscarlo. Esperad aquí.

Tras un rato, bajaron el puente levadizo y una pequeña tropa de guardias armados hizo entrar a los aventureros

por la puerta, donde los recibió el señor; un hombre grande con una poblada barba blanca y ojos agudos que dedicó una sonrisa amable a los héroes y dijo:

—¡Bienvenidos, amigos! ¿Qué os trae a la Colina de Hrogar?

—Tenemos una urgente tarea que cumplir en el Monte Gundabad y este trasgo es nuestro guía —respondió uno de los héroes.

—¡Extraña noticia! —exclamó el señor—. Gundabad es un nombre de mal agüero, y seguir allí a un trasgo parece una necesidad. Vuestra tarea debe de ser realmente urgente para viajar así a ese lugar. Decidme, amigos, ¿qué obligación os lleva allí?

—Estamos dando caza a una gran dragona: Dagnir la Terrible. Este trasgo afirma que ella expulsó a su pueblo de sus hogares en el Monte Gundabad —respondió el héroe.

—¿Una dragona? —dijo riendo el señor, que parecía aliviado—. Amigos míos, este trasgo os ha engañado. En esta parte del mundo no se han visto dragones desde los tiempos relatados en las leyendas.

—Puede que nos haya engañado —respondió el héroe—, pero la dragona que buscamos es real. Ya hemos matado a dos de sus crías, y tememos lo que podría hacer cuando descubra lo que les ha ocurrido a sus hijos.

—¿Dos dragones? —dijo el señor, con admiración renovada por sus invitados; tenía los ojos abiertos de asombro, pero se compuso y añadió—. Debo escuchar el relato de tales hazañas. Venid, pues esta noche seréis mis invitados en mi mesa y me contaréis vuestra historia. Mis guardias vigilarán a vuestro prisionero.

Dos Hombres del Bosque se llevaron a un taciturno Urdug mientras el señor acompañaba a los aventureros por la empinada colina hacia el Salón de Hrogar. Allí, los héroes se sentaron a una larga mesa, y les trajeron comida. El señor se sentó presidiendo la mesa y escuchó todo lo que tenían que contarle, hasta que la comida se vio bruscamente interrumpida por el sonido de la alarma proveniente del exterior.

Los héroes siguieron al señor fuera del edificio, y allí vieron a lo lejos un aterrador brillo rojo y anaranjado que hendía la oscura noche mientras se movía hacia el asentamiento. Dagnir había llegado.

Preparación de la partida

El mazo de Encuentros de Fuego en la noche se crea con los siguientes conjuntos de Encuentros: Fuego en la Noche, Trasgos de las Montañas Grises, Bosques oscuros y Pesadumbre acumulada. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Misiones secundarias

Las misiones secundarias representan aventuras opcionales que pueden emprender los Héroes mientras persiguen los objetivos principales del mazo de Misión. Las misiones secundarias nunca se consideran parte del mazo de Misión. La primera carta del mazo de Misión se llama “misión principal”.

Una misión secundaria con dorso de carta de Encuentro recibe el nombre de “misión secundaria de Encuentro”. Una misión secundaria de Encuentro es tanto una carta de Misión como una carta de Encuentro. Cuando una misión secundaria de encuentro se revela, se añade al área de preparación. En cada fase de Misión, los jugadores pueden intentar completar una misión secundaria en lugar de la principal. Puesto que las misiones secundarias son tanto cartas de Misión como cartas de Encuentro, **los efectos “al ser revelada” de las misiones secundarias no pueden ser cancelados por efectos de cartas de Jugador.**

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

Cuando la fría luz del alba asomó por la Colina de Hrogar, iluminó los restos ardientes del asentamiento de Hombres del Bosque. La puerta de la población estaba hecha pedazos, y las torres de vigilancia que había a ambos lados de esta habían quedado reducidas a cenizas. Dentro de la ennegrecida muralla, las casas seguían ardiendo o ya se habían convertido en ruinas abrasadas. Sin embargo, en lo alto de la empinada pendiente, el Salón de Hrogar seguía en pie. Las mujeres y los niños se habían refugiado en su interior durante el ataque, y gran parte de la población había sobrevivido gracias a la gallardía de los defensores.

Los héroes habían hecho huir a la dragona, pero no hasta que esta se hubiera cansado de los cientos de hirientes flechas y espadaos. Ningún arma había logrado penetrar la gruesa piel blindada de Dagnir lo suficiente como para hacerle daño de verdad. Cuando se retiró, fue porque se había cansado de destrozar casas y su fuego se apagaba.

Los aventureros no se sorprendieron cuando el señor salió del Salón de Hrogar y les pidió que se marcharan de inmediato. Aunque él sabía que no era así, muchos de los suyos acusaban a los héroes de haber atraído a la dragona a su ciudad. Algunos vieron que había habido trasgos que acompañaban a Dagnir en su ataque, y sospechaban que estaban tratando de rescatar a Urdug.

Misiones secundarias en juego

Mientras cualquier misión secundaria está en el área de preparación, funciona como una carta de Misión con la siguiente excepción: cuando se supera una misión secundaria, los jugadores no avanzan a la siguiente etapa del mazo de Misión. En vez de eso, la misión secundaria se añade a la zona de victoria.

Al principio de cada fase de Misión, si hay una o más misiones secundarias en el área de preparación, el jugador inicial puede elegir una para que sea la misión actual hasta el final de la fase en lugar de la carta de Misión que esté activa en ese momento por el mazo de Misión. Mientras una misión secundaria sea la misión actual, todas las fichas de Progreso que consigan los jugadores se colocan en esa misión secundaria y cualquier efecto de una carta que tenga como objetivo la misión actual tendrá como objetivo esa misión secundaria. Como es habitual, antes de colocar fichas de Progreso en la misión secundaria, hay que colocarlas en el Lugar activo. Si se colocan fichas de Progreso que excedan el número de puntos de misión total de la misión actual, las que sobren se descartan; no se colocan en ninguna otra carta de Misión que haya en juego.

Casualmente, el prisionero no aparecía por ninguna parte. En un principio, sospecharon que sus guardias habían dejado de vigilarlo para combatir a la dragona... hasta que encontraron sus cadáveres en un callejón. Uno tenía un puñal clavado en la espalda, y la garganta rajada. Sin su guía trasgo y sin ningún medio para derrotar a Dagnir, los héroes tenían que replantearse su plan. Sin embargo, el señor les dio un regalo de despedida, algo de información para ayudarlos en su viaje.

—Hasta anoche, pensaba que los dragones eran meras leyendas, pero ahora que sé que no es así, he recordado otra historia: el relato de un magífico guerrero que mató a la gran sierpe Scatha. Se rumoreaba que blandía una hoja encantada, lo bastante poderosa como para atravesar la piel del dragón y que más tarde fue conocida como “Daño de sierpe”.

—Semejante arma nos ayudaría sin duda en nuestra misión. Cuéntanos: ¿dónde podemos encontrarla? —preguntó uno de los héroes.

—Es fácil —respondió el señor—. El hombre que blandía la espada se llamaba Fram, y su renombre fue tal que su pueblo le puso su nombre a su ciudad. Buscad su lugar de descanso en Framsburgo.

El fantasma de Framsburgo

Nivel de dificultad = 5.

Hace miles de años, Scatha la Sierpe atacó a los enanos de Ered Mithrin y amasó un gran tesoro. Era uno de los grandes dragones de la Tercera Edad de la Tierra Media y el azote de las Tierras Ásperas, pero aún más famoso que él fue Fram, hijo de Frumgar, quien mató a la sierpe con su espada y se hizo con su tesoro.

Fram era señor de los éothéod, y empleó su riqueza para mejorar la capital de su pueblo, que más tarde se llamó Framsburgo en su honor. Se rumoreaba que los enanos exigieron a Fram que devolviera el tesoro que les había robado Scatha, pero este se negó. En lugar de eso, hizo un collar con los dientes del dragón y se lo dio con estas palabras: “No encontraréis joyas como éstas en vuestros tesoros, pues es difícil encontrarlas”. Se dice que los enanos se enfadaron tanto por esta respuesta que mataron a Fram como venganza.

En los años siguientes, Eorl el Joven se convirtió en líder de los éothéod y los llevó hacia el sur, a Rohan, donde acabarían siendo conocidos como rohirrim. Framsburgo, su antigua capital, quedó abandonada y en ruinas, y la tumba de su héroe, Fram, permaneció oculta durante milenios.

Ahora, los héroes esperaban encontrar el Daño de sierpe, la legendaria espada de Fram, en su tumba. Tras su batalla con Dagnir en la Colina de Hrogar, los aventureros habían descubierto que sus armas no bastaban para matar a la dragona. Esperaban que la hoja encantada de Fram sí lograra tal hazaña, de modo que viajaron hacia el oeste desde la Colina de Hrogar hasta llegar al río Anduin, y lo siguieron en dirección norte hacia Framsburgo.

Las ruinas de la antigua ciudad se encontraban en la confluencia del Río Gris con el Fuente Lejana. El Río Gris discurría desde las Montañas Grises al norte, y el Fuente Lejana fluía desde las Montañas Nubladas al oeste. Cuando se unían, formaban la cabecera del imponente Anduin que discurría hacia el lejano sur, donde servía como una gran barrera entre Gondor y Mordor; sin embargo aquí, en el norte, los héroes pudieron vadear el río sin demasiados problemas.

Una vez al otro lado, los aventureros se dirigieron directamente a la vieja fortaleza. El tiempo le había arrebatado su esplendor y le daba un aspecto fantasmagórico, y en la débil luz del sol poniente, la fortaleza se recortaba sobre los degradados restos de la ciudad muerta como un centinela oscuro que presagiaba un funesto destino para quienes perturbaran los recuerdos de este pasado olvidado. Por un momento, los héroes creyeron ver una tenue luz azul en una ventana alta, pero cuando volvieron a mirar, la ventana era un agujero negro.

La compañía se sumió en el silencio mientras caminaba por el antiguo camino que llevaba a la fortaleza. No veían ni oían peligro alguno, pero tenían las manos sobre las armas, y sentían una ansiedad y un temor que crecían con cada paso que daban hacia la oscura fortaleza. Caminaban en silencio, mirando furtivamente de un lado a otro como si esperasen un repentino asalto, hasta que por fin llegaron a la puerta. Su arco vacío estaba abierto como la negra boca de una horrible bestia, pero no podían ver nada dentro.

Se quedaron allí un momento hasta que uno de los héroes habló.

—No me gusta este lugar. Algún mal habita en él.

—Yo también lo percibo —dijo otro—, pero la espada que buscamos está en su interior.

—Tengo miedo de qué otras cosas podamos encontrar —respondió el primero.

—Igual que yo. Descubrámoslo juntos —fue la respuesta—. Vamos. Seguidme.

Los héroes entraron en grupo en la oscura fortaleza en busca de la tumba de Fram.

Preparación de la partida

El mazo de Encuentros de El fantasma de Framsburgo se crea con los siguientes conjuntos de Encuentros: El fantasma de Framsburgo, Criaturas salvajes y Temor a la oscuridad. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Botín

Botín es una palabra clave que aparece en algunas de las cartas de Objetivo de *El fantasma de Framburgo*. Los Objetivos que tengan la palabra clave Botín son valiosos tesoros que solo se pueden descubrir explorando los distintos Lugares de Framburgo. Una carta de Botín solo puede entrar en juego resolviendo la palabra clave Descubrir de un Lugar.

Si una carta con la palabra clave Botín es revelada desde el mazo de Encuentros, descártala y revela otra carta de la parte superior del mazo de Encuentros.

Descubrir X

La palabra clave Descubrir representa la búsqueda de la tumba de Fram que realizan los héroes, además de los peligros inesperados que encontrarán al viajar a los distintos Lugares de Framburgo. Cuando un Lugar con la palabra clave Descubrir se convierta en el Lugar activo, el jugador inicial resuelve los siguientes pasos en orden:

1. Mira las X primeras cartas del mazo de Encuentros, donde X es el valor de Descubrir del Lugar activo.
2. Elige 1 Objetivo mirado que tenga la palabra clave Botín y vincúlalo al Lugar activo como Objetivo protegido.
3. Elige al azar 1 carta mirada que tenga el rasgo **Riesgo**, revélala y añádela al área de preparación.
4. Coloca todas las cartas miradas restantes en la pila de descartes de Encuentros.

Si quedan menos de X cartas en el mazo de Encuentros al resolver la palabra clave Descubrir, añade la pila de descartes de Encuentros al mazo de Encuentros y baraja este. A continuación, sigue resolviendo la palabra clave Descubrir.



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

Bajo la fortaleza encantada de Framburgo, en la oscuridad de la tumba de Fram, los héroes se vieron frente a la sombra del propio Fram. Miró a los héroes con ojos sin vida, y los muros temblaron cuando habló.

—¿Por qué venís aquí? ¿Habéis venido a saquear mi tesoro? ¡No os lo llevaréis!

Había tanto poder y terror en su voz que los héroes perdieron la compostura y no pudieron responder en un primer momento. El muerto aulló de ira, y la cueva volvió a temblar. Parecía estar a punto de atacarles cuando uno de los héroes logró hablar.

—¡Espera! ¡No queremos tu tesoro! Lo que buscamos es una espada. Las Tierras Ásperas vuelven a estar amenazadas por una poderosa dragona, y necesitamos tu arma para derrotarla.

—¡Mentira! —gritó Fram—. Queréis el oro del tesoro de Scatha, pero ¡no dejaré que os lo llevéis!

—¡No, mi señor! —respondió el héroe—. En Framburgo no quedan tesoros. Lleva milenios abandonado.

—¿Qué? ¿Qué engaño es este? —preguntó la sombra, y su voz perdió algo de su pavorosa cualidad—. ¿Dónde está mi oro?

—No lo sé —replicó el héroe—. Mientras explorábamos la fortaleza, lo único que hemos encontrado es esto —dijo mientras sostenía el collar de dientes de dragón.

—¡Agh! —gritó la sombra, como si sintiera dolor al verlo—. ¡El collar! ¡Lo recuerdo! —Sus ojos sin vida estaban fijos en el collar mientras hablaba—. Cuando los enanos se enteraron de que Scatha estaba muerto, enviaron emisarios para exigir que se les devolviera su oro, pero

eran altivos, y su actitud me desagradó, así que les di el collar y nada más. Se lo tiré a los pies con palabras burlonas, sin pararme a pensar en su ira.

—Entonces fue tu orgullo lo que te condenó a este destino —dijo el héroe.

La sombra pareció sopesar estas palabras antes de seguir hablando.

—¿Orgullo? Es posible. Pensé que no tenía nada que temer de los enanos. Acababa de matar a la gran sierpe y eran huéspedes de mi casa. Pero subestimé el fuego que ardía en su interior. Sus figuras achatadas me engañaron, pero atacaron a mis guardias durante la noche y me mataron en mi propia fortaleza.

—Fue una muerte aciaga, mi señor —dijo el héroe—, pero podría pensarse que fue una maldición que buscaste al provocarlos.

El fantasma de Fram pareció atenuarse aún más con aquella respuesta.

—Tienes razón; mi orgullo y mi codicia me condenaron a este destino. Es hora de dejarlos atrás.

Fram levantó la vista del collar para mirar a los héroes y, cuando éstos le devolvieron la mirada, ya no vieron a una poderosa sombra, sino que les pareció tener ante ellos a un anciano marchito.

—Podéis llevaros mi espada. Está ahí dentro —dijo mientras señalaba el sarcófago del centro de la tumba—. Me arrepiento de mi arrogancia. Perdonadme.

Con estas palabras, la sombra de Fram cerró los ojos, y su rostro reflejó una cierta paz antes de desaparecer. Los aventureros se quedaron un momento en silencio antes de abrir el sarcófago. En su interior se encontraba el polvo-riente esqueleto del quinto señor de los éothéod. De sus podridos huesos colgaba una cota de mallas, sobre su cráneo descansaba una corona, y en su pecho reposaba el Daño de sierpe, roto en dos pedazos.

El Monte Gundabad

Nivel de dificultad = 8.

Cuando la mañana despuntó sobre las ruinas de Framsburgo, los héroes ya habían dejado tras ellos las destrozadas calles y edificios y habían emprendido camino hacia el norte. Se detuvieron sobre una alta colina para contemplar una última vez la ciudad olvidada, y les pareció que, a la tenue luz del sol naciente, la vieja fortaleza dejaba de presentar ninguna amenaza.

—Adiós, Fram, hijo de Frumgar —dijo uno de los héroes.

—Que su espíritu por fin descanse en paz —entonó otro.

—Yo desde luego descansaría mejor si no estuviéramos de camino a enfrentarnos a una dragona gigante con una espada rota —se quejó uno de sus compañeros—. ¡No me puedo creer que hayamos sufrido tantas tribulaciones por una hoja quebrada!

—Todos nos sentimos decepcionados —dijo una—, pero debemos encontrar la manera de derrotarla sea como sea.

—¿Encontrar la manera? —fue la respuesta—. ¿Cómo vamos a combatir a Dagnir la Terrible con una espada rota? ¿Se la tiramos a la cara?

—Debemos reforjarla —contestó la primera, sin hacer caso de la pulla—. La leyenda cuenta que Durin, padre de los enanos, despertó en este mundo en el Monte Gundabad. Según su pueblo, Durin creó la primera forja en el interior de la montaña, y allí enseñó a sus hijos cómo trabajar el metal. Así que encontraremos la Primera Forja y llevaremos los fragmentos de Daño de serpe.

—Esto se pone cada vez mejor —ironizó el segundo héroe—. Primero encontramos una espada rota y luego la llevamos al cubil de Dagnir para repararla, ¿y qué va a hacer la dragona? ¿Esperar educadamente a que la reforjemos? ¿Y si nos encuentra antes de que acabemos? ¡No podemos olvidar a los trasgos que tiene a su servicio y que siguen viviendo en las minas!

—Esos son los riesgos que se interponen en nuestro camino —asintió la primera—, y debemos afrontarlos todos para salvar las Tierras Ásperas de la ira de Dagnir.

La aventurera miró con compasión a su disgustado compañero, pero continuó con determinación.

—Ya viste lo que le hizo a la Colina de Hrogar, la ciudad de Hombres del Bosque, y sabes que podría haber sido mucho peor si no hubiéramos estado allí. Debemos enfrentarnos a cuantos peligros haya en nuestro camino para evitar más sufrimiento. Tenemos las habilidades necesarias para reparar el Daño de serpe y el coraje para blandirlo. Lo único que falta es encontrar la forja de Durin. ¿Estás conmigo?

—Sí, claro que lo estoy. ¡Por eso me gusta tan poco este plan! —Dijo entre risas su compañero—. Y no olvidemos que aún tenemos que encontrar la entrada secreta de Urdug —añadió.

—No se me ha olvidado. De hecho, creo que sé dónde buscarla —respondió ella, sonriendo a su amigo—. ¿Recuerdas el relato del trasgo de cómo huyó de la dragona? Empleó su ruta secreta para escapar del ataque de Dagnir, y salió a la luz del día, hacia el sol naciente. Eso significa que la puerta oculta está en la cara este de la montaña. Puede que esté camuflada, pero el camino que lleva a ella no lo está. Sin duda, Urdug y sus trasgos dejaron un rastro en su prisa por huir.

—Muy bien —replicó su compañero—, entonces no nos queda nada más que hacer salvo continuar con esta locura. Démonos prisa antes de que recupere el buen juicio.

Y así, los héroes reanudaron su marcha hacia el Monte Gundabad.

Preparación de la partida

El mazo de Encuentros de El Monte Gundabad se crea con los siguientes conjuntos de Encuentros: El Monte Gundabad, Bestias abominables, Profundidades subterráneas, Temor a la oscuridad, Cuevas perdidas y Poder del dragón. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Crear el mazo de Misión

Este escenario usa varias cartas de Misión de la etapa 2. Cuando la preparación requiera que los jugadores “Preparen el mazo de Misión”, éstos deben barajar juntas todas las cartas de Misión de la etapa 2, con el lado 2A bocarriba, y colocarlas bajo la etapa 1. Estas cartas de Misión de la etapa 2 barajadas se consideran el “mazo de Misión”.

Los jugadores progresarán por las cartas de Misión de la etapa 2 hasta que ganen la partida. No hay etapa 3. Las cartas de Misión no se dan la vuelta al lado B inmediatamente al ser reveladas. En lugar de eso, la carta de Misión actual se da la vuelta al principio del paso de Preparación de la fase de Misión. Darle la vuelta a una carta de Misión de este modo hace que sea revelado el lado B.

El mazo de Cuevas

Para crear el mazo de Cuevas, coge las cartas Tesoro de Dagnir, Garganta de la Montaña y todas las cartas del conjunto de Encuentros Cuevas perdidas y barájalas. Esto forma el mazo de Cuevas.

Saltarse una carta de Misión

Los jugadores reciben la opción de saltarse algunas cartas de Misión al final de la fase de Combate. Saltarse la misión actual hace que se retiren todas las fichas de Progreso que haya sobre ella y la mueve a la parte inferior del mazo de Misión, con el lado 2B bocaabajo. Saltarse una misión es opcional, y los jugadores pueden elegir permanecer en todas las cartas de Misión en lugar de saltárselas. Al saltarse una etapa de misión (o superarla), se revela la siguiente etapa 2A, activando su efecto “al ser revelada”.

Cuando se completa una misión, los jugadores la añaden a su zona de victoria o bien ganan la partida.



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

La hoja de Fram, hijo de Frumgar, se hundió profundamente en el pecho de Dagnir, y la dragona aulló de dolor. Su rugido hizo temblar las paredes de la gran sala, y su formidable cola chocó con una alta columna, derribándola. Mientras se agitaba en sus estertores de muerte, el héroe que asestó el golpe final no pudo evitar ver cómo le era arrebatado el Daño de sierpe. Después, la dragona gigante se precipitó por el borde de un profundo abismo y desapareció en la más absoluta oscuridad.

Dagnir la Terrible estaba muerta y el Daño de sierpe se había perdido para siempre, pero en torno a los héroes se hallaba el reluciente tesoro de Gundabad. Los espasmos de la agonía del dragón habían esparcido montones de oro por doquier, y ahora toda la sala estaba iluminada por el refulgente reflejo de la luz de las antorchas sobre las centelleantes gemas. Nadie había imaginado una riqueza semejante desde que Erebor fuera liberada de las garras de Smaug el Dorado.

Los aventureros se palmearon la espalda unos a otros y empezaron a rebuscar entre el tesoro. Uno de ellos abrió su morral para meter tanto oro como le cupiera en él, hasta que uno de sus compañeros le puso la mano en el hombro.

—Contrólate, amigo —le dijo—. Hay otros que necesitan este oro más que nosotros.

—¡Pero aquí hay más que de sobra para nosotros también! —se quejó el aventurero del morral lleno de oro.

—Así es —respondió su compañero con una sonrisa—, pero deberíamos aprender del ejemplo de Fram y evitar ser avariciosos.

El aventurero miró el oro que se desbordaba del morral y suspiró.

—Sí. Tienes razón. La gente de la Colina de Hrogar necesitará esta riqueza para reconstruir su ciudad.

Se puso en pie y vació el oro de la bolsa, y en ese momento se escuchó el sonido de un cuerno. Los héroes dejaron lo que estaban haciendo y escucharon. Se oyó una nueva llamada del cuerno.

—Conozco ese cuerno —dijo uno de los héroes con voz lúgubre.

—Urdug —dijo otro.

Desenvainaron las armas y corrieron hacia la puerta. Sobre sus cabezas brillaba la luna llena, y a sus pies vieron a Urdug a lomos de un enorme huargo mientras tocaba su cuerno. A su alrededor se congregaba una gran fuerza de trasgos que subían por la ladera de la montaña. El Monte Gundabad estaba sitiado.

El destino de las Tierras Ásperas

Nivel de dificultad = 6.

Urdug no había estado ocioso desde que escapara de sus captores en la Colina de Hrogar. Había reunido a la hueste dispersa de Gundabad y la había llevado de vuelta a la montaña, aunque el esfuerzo no había sido nimio.

El ataque de Dagnir contra la ciudad de los Hombres del Bosque le proporcionó al jefe trasgo la oportunidad perfecta para deshacerse de sus ligaduras y desaparecer. Matar a sus guardias fue un mero placer añadido. Había soportado demasiadas humillaciones a manos de los héroes que lo obligaron a recorrer Rhovanion en su misión, pero el largo viaje también le dio tiempo para planear su venganza.

—Si tan decididos están estos héroes a matar a Dagnir, ¿por qué no ayudarlos? —pensó para sus adentros—. Y cuando la dragona haya muerto, mis chicos y yo asesinaremos a esos necios y recuperaremos nuestro hogar. —Por eso les dio la llave de su entrada secreta y les contó la historia de cómo huyó por la puerta oriental cuando Dagnir atacó Gundabad por primera vez.

Después de escapar de los héroes en la Colina de Hrogar, se topó con dos de los suyos que huían del combate. Los reconoció: eran traidores que eligieron servir a Dagnir después de que esta usurpara su lugar en Gundabad. Se lanzó contra ellos con furia, matando a uno y conteniendo al otro a punta de cuchillo.

—¡Escucha, gusano! —gruñó—. Debería rebanarte el gaznate como he hecho con tu amigo el traidor, pero necesito que lleves un mensaje a ese hatajo de cobardes sin agallas: Dagnir tiene los días contados. Un grupo de poderosos guerreros se dirigirá pronto a Gundabad para matarla.

—¿C-cómo lo sabes? —preguntó su prisionero.

—¡Porque los he enviado yo, gusano! —replicó cortante Urdug—. He puesto en marcha planes para recuperar lo que es mío, y cualquiera que se interponga en mi camino acabará así. —Señaló el cadáver del trasgo que tenía a sus pies—. Así que corre a contarles a esos miserables lacayos que más les vale unirse a mí cuando oigan mi cuerno de guerra.

Después de dejar ir a su mensajero, atravesó las Montañas Grises camino del oeste, en busca de los trasgos que habían huido en esa dirección cuando llegó la dragona. Para cuando llegó al Monte Gundabad, ya tenía un pequeño ejército con él, pero tuvo la precaución de mantenerse oculto hasta que sus espías volvieron con la noticia de la muerte de Dagnir.

—¡Ja, ja! ¡Os lo dije! —rio—. Justo lo que os prometí: ¡Dagnir ha muerto y Gundabad es nuestro!

Dicho esto, montó en su huargo y sopló con fuerza en su cuerno de guerra.

—¡Seguidme, chicos! —gritó mientras cabalgaba hacia Gundabad.

En el interior de la montaña, los héroes oyeron el ruido y corrieron a ver el ejército que se acercaba. Había más trasgos saliendo de los agujeros donde se escondían para unirse a él, lacayos que respondían a la llamada de su señor.

Los héroes tenían poco tiempo para organizar una defensa. Les superaban muchísimo en número, pero ninguno pensaba en rendirse; los trasgos tratarían de forma cruel a cualquier prisionero. Su única opción era luchar. Urdug tenía una fuerza abrumadora, pero los héroes estaban decididos a que pagase cara todas las vidas que se cobrara. Y si el precio resultaba ser demasiado alto, existía una pequeña esperanza de que los trasgos desfallecieran y se dispersaran. Así, Urdug y los héroes emprendieron la carga con feroces gritos de guerra.

Preparación de la partida

El mazo de Encuentros de El destino de las Tierras Ásperas se crea con los siguientes conjuntos de Encuentros: El destino de las Tierras Ásperas, Trasgos de las Montañas Grises, Pesadumbre acumulada y Colinas de las Tierras Ásperas. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



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

Las rocas que rodeaban la puerta se habían teñido de negro por la sangre, y las pendientes del Monte Gundabad estaban sembradas de muertos. Contra todo pronóstico, los héroes habían triunfado en combate contra la enorme hueste de trasgos decididos a retomar la montaña. La batalla no había ido bien, pero la sed de combate de los trasgos flaqueó ante la feroz defensa de los héroes. Los aventureros combatieron como animales acorralados, inconscientes ante su peligro y casi salvajes en su desesperación. Los trasgos nunca habían visto guerreros tales, y lo único que los impulsaba era la voluntad de Urdug. Cuando hicieron caer a su jefe del huargo y lo mataron, la voluntad de los trasgos se quebró, y el miedo les hizo dispersarse.

—¡La victoria es nuestra! —gritó uno de los héroes, y sus compañeros lo jalearon. Se retiraron al interior de la puerta y se dejaron caer al suelo por el agotamiento. Tenían ante ellos la riqueza de Gundabad, pero todos habrían renunciado a ella a cambio de un vaso de agua y algo de comer.

El camino desde las Colinas de Hierro hasta el Monte Gundabad había sido largo, pero Dagnir estaba muerta y los trasgos habían sido dispersados. Lo único que quedaba por hacer era repartir el tesoro. Enviaron mensajeros hacia el este, a los Hombres del Bosque de la Colina de Hrogar; y desde allí, más hacia el este aún, al rey Brand de Valle. En dos semanas llegó la primera tropa de Hombres del Bosque para ayudar a los héroes a sacar la riqueza de Gundabad.

La mayor parte del tesoro se le entregó al señor de la Colina de Hrogar para ayudar a reconstruir la ciudad. Sin embargo, los héroes también llevaron consigo una gran cantidad de riquezas a Valle en su triunfante regreso. Llegaron a la sala del rey Brand un bonito día de primavera, con una escolta de hombres del rey y varios grandes cofres de oro.

El rey Brand se puso en pie y saludó a los héroes.

—Sed bienvenidos una vez más, amigos míos. Las Tierras Ásperas cantan vuestras hazañas, y mi pueblo siempre os honrará. Venid, sentaos a mi mesa y disfrutad de la celebración.

Los héroes hicieron una reverencia, y uno de ellos habló.

—Gracias, mi señor. Nos hacéis un gran honor, pero queda algo por solventar en Rhovanion.

—Así es —dijo Brand—. Vuestros amigos, los Haradrim.

Levantó su copa y habló.

—Os doy mi palabra de que el próximo año por estas fechas estarán instalados dentro de mi reino como amigos estimados.

Uno de los compañeros volvió a hacer una reverencia y respondió.

—Gracias por partida doble, mi señor. Entonces todo está zanjado, y nos damos por satisfechos.

—Todo excepto los gruñidos de mi estómago —dijo con una risa otro de los aventureros—. Es difícil aguantar las gentilezas de la corte tras un largo viaje mientras el olor de la comida invade mi nariz.

El rey ríe y respondió.

—¡Sabias palabras! Por favor, sentaos y comed. Este banquete es en vuestro honor. Y cuando hayáis comido hasta saciaros, quiero escuchar el relato completo de vuestras aventuras.

Los héroes disfrutaron de la mayor comida de sus vidas, endulzada por el éxito de su misión. Entretuvieron a la corte del rey con los detalles de su viaje: el Brezal Marchito, el dragón frío, Urdug, el ataque de Dagnir contra la Colina de Hrogar, el fantasma de Fram, Daño de sierpe, la muerte de la dragona y la batalla del Monte Gundabad.

—Amigos míos —dijo el rey Brand—. Habéis viajado lejos y logrado muchas gestas. Las Tierras Ásperas están en deuda con vosotros. Vuestras hazañas vivirán por siempre en las canciones de Valle.

Después, para gran deleite de los héroes, llamaron a un trovador para que cantara su relato. Mientras escuchaban la narración de sus acciones que hacía el bardo, se maravillaron ante todo lo que habían logrado.

Notas de diseño

Por aquellos días había muchos dragones en el Norte, y es posible que el oro empezara a escasear allá arriba, con enanos que huían al Sur o eran asesinados, y la devastación general y la destrucción que los dragones provocaban y que iba en aumento.”

—*El Hobbit*

¡Esperamos que hayáis disfrutado del ciclo *Ered Mithrin*! Tras combatir contra espectros en la campaña de *Angmar Despertado* y surcar los mares en la campaña *Cazador de Sueños*, crear una historia en las Tierras Ásperas era para el equipo de diseño un poco como volver a nuestro hogar. Estábamos esperando con muchas ganas la oportunidad de crear nuevas aventuras en una región que apenas tocamos en la Caja básica de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*. De hecho, el equipo de diseño ha estado retrasando adrede la publicación de versiones de Héroe de personajes clave como Grimbeorn, Thranduil y Radagast durante años porque sabíamos que acabaríamos pudiendo hacer este ciclo, y queríamos que las cartas de Jugador de *Ered Mithrin* destacaran a las gentes de las Tierras Ásperas.

Para esta historia, el equipo de diseño se inspiró en uno de los relatos favoritos de J.R.R. Tolkien: *Beowulf*. El documento que establecía la visión para el ciclo *Ered Mithrin* lo describía como “Una mezcla entre *El Hobbit* y *Beowulf*”, porque queríamos unir los territorios y gentes descritas en *El Hobbit* con la estructura épica de la historia de *Beowulf*. En el antiguo poema inglés, Beowulf emprende un peligroso viaje para ayudar al rey Hrothgar, cuyo reino se ve amenazado por el monstruo Grendel. El heroico guerrero derrota a Grendel y luego debe afrontar a la madre del monstruo, que resulta ser más peligrosa aún.

En la campaña de *Ered Mithrin*, nos inspiramos en la historia de las Tierras Ásperas para que nuestros monstruos fuesen dragones. La cita que introduce esta página nos proporcionó gran parte de la inspiración para la historia. Intentamos hacer que la tensión aumentara hasta llegar al primer encuentro con un dragón en el tercer escenario haciendo que los dos primeros estuvieran salpicados de señales de su llegada, como la huida de las criaturas y los trasgos de las Montañas Grises porque los dragones habían vuelto.

Cuando los héroes por fin encuentran y derrotan al dragón de fuego en la tercera misión, la idea era que se sintieran como Beowulf tras derrotar a Grendel: parecía que habían alcanzado la victoria, pero luego descubrían que el dragón tenía una madre que acechaba en algún lugar de las Montañas Grises y que se cobraría una venganza ígnea contra la gente de las Tierras Ásperas al enterarse de la muerte de su retoño.

Esta revelación al final del primer acto sienta las bases del resto de la campaña. La caza del dragón le dio al equipo de diseño una excusa genial para que los héroes visitaran mucho de los lugares más icónicos de Rhovanion, desde el Brezal Marchito hasta el enfrentamiento final en las pendientes del Monte Gundabad, pasando por Framsburgo.

La conclusión de la campaña de *Ered Mithrin* en El destino de las Tierras Ásperas pretende emular la sorpresa que produce el giro de los acontecimientos al final de *El Hobbit*. Del mismo modo que se produce una batalla inesperada tras la muerte de Smaug, los héroes también se encuentran enfrentados a los trasgos después de derrotar a Dagnir. El personaje de Urdug se desarrolló para poder vincular todos estos acontecimientos de una forma que resultara creíble y satisfactoria.

En cualquier caso, esperamos haber creado un relato digno de la Tierra Media y una serie de aventuras que sean divertidas de jugar una y otra vez. ¡Gracias por uniros a nosotros en nuestro viaje por Las tierras salvajes de Rhovanion y la campaña de *Ered Mithrin*!

—*Caleb Grace*



Participar en el diseño de la campaña de *Ered Mithrin* ha representado una oportunidad particularmente especial para mí tanto como diseñador como aficionado de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*. Cuando me reclutaron para el equipo que se encargó de la versión original del ciclo en 2017, tuve la oportunidad de diseñar misiones como siempre había esperado personalmente que fueran: no lineales y repletas de incertidumbre. Con este fin, nos inventamos algunas mecánicas nuevas (los Objetivos-Lugar y el mazo de Misiones secundarias) y recuperamos otras que me habían enamorado de anteriores ciclos (saltarse misiones y descubrir Botín), y en mi opinión el resultado fue misiones de lo más divertidas y muy rejugables.

Al visitar este ciclo para diseñarlo en forma de campaña, quise ampliar sus horizontes y explorar hasta qué punto era posible personalizar una campaña. ¿Y si el resultado de cada partida afectase a algo más que las ayudas y las cargas? Esto me dio la idea de añadir cartas de Encuentro a la reserva de campaña. Quería que los jugadores descubriesen estrategias inesperadas al estar obligados a hacer frente a cartas de Encuentro fuera de su contexto habitual y que viesan su reserva de campaña como una especie de diario de lo que habían logrado y dónde habían estado. Así no habría dos campañas iguales.

En muchos aspectos, la campaña de *Ered Mithrin* representa mi aportación personal al juego: es el ciclo que ayudé a diseñar, me encargué de convertirlo en campaña para la nueva edición, y en ambos casos su estilo de juego sintoniza con el mío. Espero que este regreso a las Tierras Ásperas os traiga muchas horas de juego llenas de variedad y diversión.

—*Tyler Parrott*

Lista de logros

La siguiente es una lista de logros que los jugadores pueden conseguir mientras juegan los escenarios y la campaña de *Ered Mithrin*. 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!

- Malig-nope:** Supera *Remontando el Anduin* después de derrotar solamente un Enemigo de Criaturas malignas.
- Regreso a los inicios:** Supera *Perdidos en el Bosque Negro* usando solamente cartas de la caja básica.
- La codicia mata:** En *La misión del rey*, vincula un *Arma* única al Tesoro del Dragón y luego derrota al Dragón de Fuego con un ataque del Héroe que tenga vinculada dicha *Arma*.
- Sin posibilidad de escape:** Supera *El Brezal Marchito* sin que el Dragón Frío se cure daño por el efecto de la fase 3.
- Guardespaldas inepto:** Supera *Recorrido por Rhovanion* derrotando a Canijo y a Urdug en la misma fase.
- A fuego lento:** Supera *Fuego en la noche* con 10 de daño o menos en la Colina de Hrogar.
- Cazafantasmas:** Supera *El fantasma de Fransburgo* después de derrotar a la Sombra de Fram 3 veces o más.
- Así se las gastaban en Ciudad del Lago:** Supera *El Monte Gundabad* infligiendo los últimos puntos de daño a Dagnir con un solo ataque de un personaje A distancia.
- Tres ejércitos:** Supera *El destino de las Tierras Ásperas* sin que los Héroes de cada jugador compartan ningún Rasgo.
- Mirad hasta el último rincón:** Supera el escenario 3, 4 u 8 sin cartas en el mazo de Cuevas.
- Aislados aliados:** Enfrentate a 3 o más Trasgos Aislados en la misma fase.
- El gran despilfarro:** Descarta cartas vinculadas por valor de 10 recursos o más por el efecto de Sobrecargado.
- ¿Es que estamos ciegos?:** Descarta 10 cartas o más por el efecto de Perdido en la Naturaleza.
- ¿Por qué tenían que ser murciélagos?:** Aumenta tu Amenaza en 10 puntos o más por el efecto de una Bandada de Murciélagos.

Logros exclusivos de la campaña

- Leales hasta el fin:** Juega los nueve escenarios con los mismos Héroes con los que empezaste la campaña.
- La pandilla entera:** Supera un escenario con los 4 Aliados ayuda en juego.
- Historia de una ida y una vuelta:** Juega los nueve escenarios con Bilbo Bolsón como Héroe.
- Atesorando recuerdos:** Ten 15 cartas de Encuentro en la reserva de campaña.
- Salirse del mapa:** Ten en juego 5 Lugares o más de distintos conjuntos de Encuentros.
- Mucho lirili y poco lerele:** Añade a la lista de Héroes caídos a un Héroe que tuviera una carta de *Distinción* vinculada.
- La tonada equivocada:** Juega una ayuda de *Canción* cuando no haya ningún Héroe en juego con la *Distinción* a la que hace referencia su texto.
- Purista:** Supera cualquiera de los escenarios del 4 al 9 con un mazo de Encuentros que contenga exactamente las cartas incluidas durante la preparación estándar, sin cartas de otros conjuntos de Encuentros.
- Amenaza poco amenazante:** Supera *El destino de las Tierras Ásperas* con la carta La Amenaza de las Tierras Ásperas en juego, sin recursos en ella y sin haber aumentado la Amenaza de los jugadores debido a su efecto en ningún momento.
- Minijefe:** Derrota cinco veces al Vástago de Dagnir a lo largo de la campaña.
- Cazatesoros experto:** Obtén los 9 Tesoros.
- Re-ciclado:** Ten en juego a Turayn y una ayuda de otra campaña distinta al mismo tiempo.
- Muerte del autor:** Melanwar es derrotado por un ataque de Dagnir.
- Aspirante a héroe:** Vincula 3 Tesoros a Isolde.
- Seguro laboral:** Cura al mismo personaje 3 veces o más en un mismo escenario con Beldis.
- Protectores de las Tierras Ásperas:** Supera la campaña de *Ered Mithrin* usando solo cartas de Jugador de la caja básica y de la expansión de Héroes de *Ered Mithrin*.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

ERED MITHRIN™

DIARIO DE CAMPAÑA

Jugador 1

Jugador 2

Jugador 3

Jugador 4

--	--	--	--

Héroes

Héroes

Ayudas y Tesoros

--	--	--	--

Usos de Beldis

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Héroes caídos

Modificadores de Amenaza

--	--

Los jugadores pueden fotocopiar esta página para su uso personal. © 2024 FFG. También se puede descargar el diario de campaña en www.fantasyflightgames.es

Aliados defensores de las Tierras Ásperas

Turayn ha prestado el juramento de vigilancia

Melanwar os ha dado consejos para recorrer las Tierras Ásperas

Isolde está de caza

Las atenciones de Beldis han levantado la moral de los héroes



Escenarios completados

Puntuación

Remontando el Anduin

Perdidos en el Bosque Negro

La misión del rey

El Brezal Marchito

Recorrido por Rhovanon

Fuego en la noche

El fantasma de Framsburgo

El Monte Gundabad

El destino de las Tierras Ásperas

Total de la campaña:

Cartas de Encuentro

Cargas

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: Anders Finér

Dirección artística: Jeff Lee Johnson, Stephen Somers y Kate Swazee

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

Pruebas de juego

Nathan Berry, Maarten van Bijnen, Rafa Cerrato, James Chandler, John Chandler, Paul Chandler, Wendy Chandler, Hwan-yi Choo, Ryan Clapp, Lachlan "Raith" Conley, Vara Dixon, Matt Eddleman, Edko, José Javier Fernández, Rafa H, Brian Lewis, Jaime Lewis, Casper Palmano, Joe Phenix, Eric Shell, Egoitz Uribeetxebarria, Aaron Wong, Everett Zuras y Holden Zuras

© 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.

