EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

VIAJES POR LA TIERRA MEDIA™

SENDAS SOMBRÍAS
EXPANSIÓN

REGLAMENTO

Pero el camino que cruza el Bosque Negro es oscuro, peligroso y arduo. No es fácil encontrar agua allá, ni comida. No es todavía tiempo de nueces (aunque en realidad quizá ya haya pasado cuando lleguéis al otro extremo), y las nueces son lo único que se puede comer en esos sitios; las cosas silvestres son allí oscuras, extrañas y salvajes. Os daré odres para el agua y algunos arcos y flechas. Pero no creo que haya nada en el Bosque Negro que sea bueno para comer o beber. Sé que hay un arroyo, negro y caudaloso, que cruza el sendero. No bebáis ni os bañéis en él, pues he oído decir que produce encantamientos, somnolencia y pérdida de la memoria. Y entre las tenebrosas sombras del lugar no me parece que podáis cazar algo que sea comestible o no comestible, sin extraviaros. Esto tenéis que evitarlo de cualquier modo." —Beorn

Descripción general

Sendas sombrías es una expansión de *El Señor de los Anillos: Viajes por la Tierra Media* en la que los héroes deberán explorar el laberíntico Bosque Negro y los abandonados salones de Moria. Esta expansión desbloquea una campaña digital ramificada compuesta por 13 nuevas aventuras, así como nuevas piezas de tablero, elementos de terreno, enemigos, objetos, títulos y cometidos. La campaña enfrenta a los héroes contra el mal que crece en las sombras, con retos y obstáculos encarnados en las nuevas mecánicas de corrupción y terreno difícil.

Uso de esta expansión

Antes de jugar una partida de *Sendas sombrías*, actualiza la aplicación de *Viajes por la Tierra Media* y añade esta expansión en el administrador de colección.

A continuación, antes de comenzar una aventura de *Sendas sombrías*, combina los componentes de esta expansión con los de la caja básica: añade las fichas de Corrupción y de Terreno difícil al suministro y las cartas a sus mazos respectivos. Las fichas de Terreno se pueden apartar junto con las de la caja básica hasta que las requiera el escenario.

Icono de la expansión

Todas las cartas y fichas de esta expansión están identificadas con el icono de expansión de *Sendas sombrías* para distinguir estos componentes de los de la caja básica de *El Señor de los Anillos: Viajes por la Tierra Media*.

Contenido

30 figuras de plástico
(5 Héroes, 25 Enemigos)

20 piezas de tablero de viaje

5 hojas de Héroe

42 cartas de Objeto

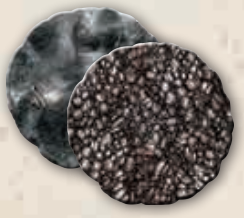
3 cartas de Título

25 cartas de Habilidad de Héroe

60 cartas de Habilidad de Cometido

4 cartas de Terreno

4 fichas de Terreno de montículo/tronco



9 fichas de Terreno de telaraña/escombros

5 fichas de Terreno difícil

20 fichas de Corrupción

28 fichas variadas
(4 de Personaje, 17 de Desgaste, 7 de Inspiración/Exploración)

Sendas inexploradas

A la hora de generar cada aventura, la aplicación *Viajes por la Tierra Media* incluye en ella los contenidos de todas las expansiones que se hayan habilitado en el administrador de colección. Esto quiere decir que, cuando se habilita una expansión, sus Enemigos, piezas de tablero, Héroes, Cometidos, Objetos y encuentros pueden potencialmente aparecer en otras campañas. El contenido de *Sendas sombrías* puede incluso añadir variabilidad a la campaña de la caja básica, desafiando a los jugadores veteranos con enemigos a los que nunca se han enfrentado antes.

Cometidos

Esta expansión incluye cinco nuevos Cometidos. Los Héroes pueden elegirlos tanto al iniciar una nueva campaña como al continuar con una existente.

El Cometido de un Héroe durante una aventura determina algunas de sus capacidades. Cada Cometido tiene un propósito específico:

- **Herborista:** sana al grupo y ayuda en la exploración.
- **Aventurero:** no teme asumir riesgos y aprovecha la oscuridad en su beneficio.
- **Viajero:** se mueve con rapidez, explorando piezas de tablero y fichas.
- **Herrero:** usa Pertrechos y Objetos de nuevas maneras.
- **Urdidor:** manipula los mazos para tener éxito.

La selección de Cometidos no es permanente: los Héroes pueden cambiar de Cometido en cada aventura.

Reglas de la expansión

Puntos de inflexión

Al final de una aventura, los jugadores pueden elegir cuál quieren jugar a continuación. La aplicación alerta sobre esta decisión a los jugadores, que tienen la oportunidad de revisar cada opción en la pantalla del mapa antes de decidirse.

- Para revisar una opción, los jugadores seleccionan la aventura que desean consultar con las flechas izquierda y derecha, y hacen clic en Continuar para leer su descripción.
  - Siempre se pueden tocar las flechas izquierda y derecha para alternar entre las opciones de la ventana de información.
- Una vez que los jugadores han tomado una decisión, seleccionan la opción elegida y tocan "Continuar" de nuevo para pasar a la pantalla de campamento.

Después de seleccionar una aventura, los jugadores todavía pueden tocar las flechas izquierda y derecha para alternar entre las opciones y leer la información de cada aventura.

Cuando estén listos para tomar una decisión, tocan Continuar para pasar a la pantalla de campamento.

Corrupción

La corrupción representa la avaricia, la desesperación y el recelo que crecen en el ánimo de los Héroes e influyen en sus decisiones. A diferencia del Daño o el Miedo, la Corrupción permanece con los Héroes durante toda la campaña y la aplicación lleva un registro de ella.

Icono de Corrupción

- Cuando un Héroe obtiene Corrupción, coloca una ficha de Corrupción en su zona de juego. Cuando la pierde, retira una ficha de Corrupción de su zona de juego y la coloca en el suministro. Un Héroe que tenga una ficha de Corrupción o más se considera **corrupto**. Un Héroe que no tenga fichas de Corrupción se considera **incorrupto**.
  - Algunos efectos del juego pueden requerir que un Héroe esté corrupto o incorrupto para resolverlos.

Eleanor tiene 1 de Corrupción, como se muestra bajo su retrato en la pantalla de campamento.

Corrupción (continuación)

- Si un Héroe con tres fichas de Corrupción obtiene una cuarta, la aplicación pedirá que dicho Héroe realice una prueba de resistencia tenaz.
  - Si la falla, es derrotado.
  - Si la supera, no obtiene la cuarta ficha de Corrupción y puede continuar con la aventura.
- Después de cada aventura, los jugadores devuelven todas las fichas de Corrupción al suministro.
- Antes de embarcarse en una nueva aventura, cada jugador pone tantas fichas de Corrupción en su zona de juego como Corrupción tenga.

Terreno difícil

Algunas casillas del tablero se consideran terreno difícil, lo que provoca que sea más difícil moverse por ellas.

Icono de Terreno difícil

- Algunas casillas del mapa tienen el icono de Terreno difícil impreso sobre ellas. Se consideran Terreno difícil.
- Algunos efectos de juego pueden añadir la característica de Terreno difícil a casillas específicas del tablero. Cuando esto ocurre, se coloca una ficha de Terreno difícil en la casilla para representar que se trata de un sitio difícil de cruzar.
- Cuando un Héroe se mueve a una casilla con Terreno difícil, puede descartar una carta preparada. Si no lo hace, no puede salir de la casilla en ese turno.
  - Si un Héroe no descarta una carta, pierde el movimiento que no hubiera usado de su acción de viaje o capacidad de Correr X. Ese Héroe no podrá realizar ningún movimiento adicional en este turno mediante acciones de viaje u otras capacidades.
- Si un efecto de juego "coloca" a un Héroe en una casilla con Terreno difícil, dicho Héroe ignora los efectos del Terreno difícil.

Eleanor descarta una Habilidad preparada con Correr 3. Se mueve dos veces y entra en una casilla con Terreno difícil. No tiene otra carta preparada que pueda descartar, así que debe terminar su movimiento ese turno.

Montículo (terreno)

Un montículo es un tipo de terreno que puede colocarse en el tablero de batalla. El montículo amplía el alcance de los ataques a distancia (✦) y proporciona algo de protección contra los ataques.

Ficha de Terreno de montículo

- Si un Héroe o una banda de Enemigos está en una casilla con un montículo, se considerará que tiene dentro del alcance de un ataque a distancia a cualquier objetivo que esté hasta a 2 casillas de distancia.
- Si un Héroe o una banda de Enemigos está en una casilla con un montículo, solo puede ser objetivo de un ataque si el Héroe o enemigo atacante ocupa una casilla con un montículo.

El Trasgo del pozo tiene como objetivo de su ataque ✦ a Arwen. Aunque ella está en una casilla adyacente, en ella hay un montículo, por lo que no es un objetivo válido para el Trasgo del pozo a menos que se mueva antes a su casilla.

Tronco (terreno)

Un tronco es un tipo de terreno que puede colocarse en el tablero de batalla.

Ficha de Terreno de tronco

- Durante la fase de acción, si un Héroe está en una casilla con una ficha de tronco, dicho Héroe puede realizar una acción de interacción para interactuar con él.
- Cuando un Héroe interactúa con una ficha de tronco, realiza una prueba de agilidad (◎).
- Si obtiene al menos 1 icono de Éxito (✲) en la prueba, el Héroe la supera, con lo que obtiene 1 ficha de Inspiración y adquiere Determinación.
- Si en la prueba no se obtiene al menos 1 icono de Éxito (✲), el Héroe falla la prueba y no ocurre nada.
- Un Héroe puede interactuar con un tronco, aunque ya tenga Determinación, aunque tenga tantas fichas de Inspiración como indique su límite o incluso aunque se den ambas circunstancias.
- Un Héroe que ya tenga Determinación aún puede obtener una ficha de Inspiración.
- Un Héroe que tenga un número de fichas de Inspiración igual a su límite aún puede adquirir Determinación.
- Si un Héroe está en una casilla con un Enemigo, realizar una acción de interacción para interactuar con un tronco no provoca ataques de Enemigos.

Escombros (terreno)

Los escombros son un tipo de terreno que puede colocarse en el tablero de batalla.

Ficha de Terreno de escombros

- Si un Héroe está en una casilla con escombros mientras elige qué objetos quiere usar en un ataque, puede elegir usar los escombros además de los objetos equipados.
  - Si el Héroe elige usar los escombros, hace una prueba de astucia (✪).
  - Para resolver una capacidad mientras esté en una casilla con escombros, un Héroe debe gastar tantos iconos de Éxito (✲) de los obtenidos en la prueba de ataque como indique el coste de la capacidad A continuación, resuelve el efecto de la capacidad.
  - Si el Héroe elige usar los escombros además de otros objetos equipados, todos los objetos equipados que elija deben tener un icono de astucia (✪).
- Los escombros no tienen icono de una mano (✋) ni de dos manos (✋✋) y no es necesario que un Héroe los equipe para usarlos.

Telaraña (terreno)

Una telaraña es un tipo de terreno que puede colocarse en el tablero de batalla.

Ficha de Terreno de telaraña

- Si un Héroe quiere salir de una casilla que contiene una telaraña, debe realizar una prueba de vigor (🍃) antes de moverse.
- Si obtiene al menos 1 icono de Éxito (✲) en la prueba, el Héroe la supera y puede moverse a una casilla adyacente.
- Si en la prueba se obtiene menos de 1 icono de Éxito (✲), el Héroe falla la prueba, pierde el movimiento y no puede salir de la casilla.
- El Héroe puede intentar salir de la casilla de nuevo si le queda movimiento.

Balin quiere moverse a la casilla de arriba para interactuar con la ficha de Amenaza, pero primero debe superar una prueba de vigor para escapar de la telaraña.

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Grace Holdinghaus con Kara Centell-Dunk y Brandon Perdue

Productora: Molly Glover

Edición: Adam Baker y Justin Hoeger

Corrección de textos: David Hansen

Traducción: Ángel Martínez Murillo

Revisión de la traducción: Camila Castañón

Responsable de juegos de mesa: Andrew Fischer

Diseño gráfico de la expansión: Toujer Moua

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de cubierta: Daniel Zrom

Ilustraciones del tablero: Yoann Boissonnet

Ilustraciones interiores: Even Mehl Amundsen, Erfian Asafat, Asahi, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Sara Biddle, Marius Bota, Mark Bulahao, Felicia Cano, Caravan Studio, JB Casacop, Leanna Crossan, Sara K. Diesel, Katherine Dinger, Lino Drieghe, Guillaume Ducos, Carolina Eade, Alexandr Elichev, Mariusz Gandzel, Victor Garcia, Diego Gisbert Llorens, Sergey Glushakov, Nikolas Hagialas, Matt Hansen, Kelley Harris, Blake Henriksen, Ilich Henriquez, Ijur, Lukasz Jaskolski, Tomasz Jedruszek, Jason Jenicke, Jason Juta, Torbjörn Källström, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Igor Kieryluk, Drazenka Kimpel, Alexander Kozachenko, David Lecossu, Stephen M. Mabee, Jacob Murray, David Auden Nash, Mike Nash, Winona Nelson, Greg Opalinski, Carlos Palma Cruchaga, Borja Pindado, Paolo Puggioni, Emilio Rodriguez, Sept13, Alyn Spiller, John Stanko, Tropa Entertainment, Charles Urbach, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Owen William Weber, Drew Whitmore, Kara Williams, Jarreau Wimberly, Mark Winters, Darek Zabrocki y Sebastian Zakrzewski

Dirección artística: Tim Flanders

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Modelado de miniaturas: Bhushan Arekar, Robert Brantseg, Brian Dugas, Rowena Frenzel, Adam Martin y Luigi Terzi con Kevin Van Sloun

Jefe de modelado de miniaturas: Cory DeVore

Responsable de modelado de miniaturas: Derrick Fuchs

Desarrollo de software: Mark Jones, Nathan Karpinksi, Paul Klecker y Xavier Marleau

Arte digital: Gary Storkamp

Coordinadores de licencias: Sherry Anisi y Zach Holmes

Responsable de licencias: Simone Elliott

Responsables de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Director creativo visual: Brian Schomburg

Responsable superior de proyecto: John Franz-Wichlacz

Vicepresidente de desarrollo de producto: Chris Gerber

Diseñador ejecutivo del juego: Nate French

Jefe del estudio: Andrew Navaro

Pruebas de juego

Terry Allred, Tim Bailey, Adam Bart, Zachary Bart, J-F Beaudoin, Martin Beauregard, Jens van den Berg, Michael Bernabo, Joe Bielecki, Craig Bishell, Kathy Bishop, David Boeser, Mary Jane Boeser, Michael Boggs, Frans Bongers, Joseph Bozarth, John Bradford, Isaac Brist, Chris Browne, Jim Cartwright, Carl Coffey, Michelle Coffey, Anthony Corrado, Caterina D'Agostini, Laura Deben, Andrea Dell'Agnese, Wes Divin, Gavin Duffy, Emeric Dwyer, Luke Eddy, Richard A. Edwards, Julia Faeta, Bridget Franz, Deborah Garcia, Ian Gillings, Caitlin Ginther, Caleb Grace, Stephen Graham, Elizabeth Amy Hajek, Philip Henry, Mary Hershey, Sterling Hershey, Elizabeth Hildick, Robin Hildick, Jerry "Wyrmwalk" Hionis, Jason Horner, Julien Horner, Colin Howe, Daniel Jay-Dixon, Joe Jay-Dixon, Michael Lawrence, Réjean Lebel, Laurent Lambrecht, Jamie Lewis, Jeff Lindsay, Matt McGovern, Megan McGovern, Sebastien Michaux, Chris Mogensen, Jamie Morgan, Steve Mumford, André Nordstrand, Al Peffers, Arnaud Petit, Mike Prower, Robert Quillen II, Jeremy Rekier, Nick Ruivo, John Shaffer, Hannie Shih, Joel Slotman, Preston Stone, Ian ftomas, Ben Torell, Matt Tyler, Todd Verge, Jason Walden, Todd Wall, Yu-Chi Wang, Steinar Watne, Andrew Willsher y Megan Willsher

¡Muchísimas gracias a todos los que han participado en las pruebas de juego!

© 2019 Fantasy Flight Games. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin consentimiento expreso. Middle-earth, The Lord of the Rings y los personajes, sucesos, objetos y lugares que contienen son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM/® y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Games. Todos los derechos reservados por sus respectivos propietarios. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, 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.

Preguntas frecuentes

P: "¿Cuándo puedo usar la capacidad de Dís?"

R: La capacidad de Dís puede usarse después del paso de "Calcular resultados" de cualquier prueba, antes de descartar todas las cartas de Habilidad que se revelaron en ella.

P: "¿Es obligatorio gastar Inspiración para usar la capacidad de Dís?"

R: No, cuando usas la capacidad de Dís después de una prueba, debes gastar 1 icono de Destino (♣) sin gastar que se haya revelado durante la prueba para poner 1 carta de la prueba encima de tu mazo.

P: "¿Cuenta la carta de Objeto 'Martillo y pinzas' como mi único Pertrecho permitido al principio de una aventura?"

R: No, el Objeto **"Martillo y pinzas"** solo puede obtenerse después de la preparación cuando un Héroe comienza una aventura con la Habilidad de "Reforja" preparada. No cuenta en el momento en el que los Héroes asignan normalmente los Pertrechos y se devuelve al suministro al final de la aventura.

Referencia rápida

Estructura de la ronda

Cada ronda de una partida se compone de las tres fases siguientes:

1. **Fase de acción:** Cada Héroe juega un turno en el que realiza 2 acciones.
2. **Fase de la Sombra:** Los Enemigos se activan, se resuelve la Oscuridad (si es necesario) y aumenta la Amenaza. Si la Amenaza alcanza un umbral, se activan eventos de Amenaza.
3. **Fase de reagrupamiento:** Cada Héroe reinicia su mazo de Habilidades y, a continuación, Otea 2 cartas.

Acciones

Durante su turno, un Héroe puede realizar 2 acciones. Puede realizar la misma 2 veces o realizar 2 distintas.

- **Viaje:** El Héroe se mueve hasta 2 veces. Puede realizar su segunda acción entre su primer movimiento y el segundo.
- **Ataque:** El Héroe ataca a un Enemigo en su casilla. Si tienes un arma de ataque a distancia, puedes atacar a un Enemigo cercano.
- **Interacción:** El Héroe interactúa con una ficha que esté en su casilla.

Reinicio de los mazos de Habilidad

Un Héroe debe reiniciar su mazo en las siguientes situaciones:

- durante la fase de reagrupamiento
- cuando no quedan cartas en su mazo
- cuando un efecto así lo indique

Para reiniciar su mazo, el Héroe baraja su pila de descartes junto con cualquier carta restante en su mazo y pone el mazo barajado boca abajo. Las cartas preparadas no se añaden al mazo al barajarlo.

Reglas que suelen pasarse por alto

- Cuando se indica que un Enemigo se mueve y ataca, si no puede moverse de modo que tenga dentro de su alcance ningún objetivo, ignora todas las instrucciones (incluido el movimiento). Se pulsa el botón "Sin objetivos" y el Enemigo recibe nuevas instrucciones.
- Un Enemigo listo es provocado cuando un Héroe sale de la misma casilla del Enemigo o cuando un Héroe interactúa con una ficha que esté en la casilla del Enemigo.
- Un componente se considera cercano a otro si ambos comparten la misma casilla o están en casillas adyacentes.
- Un Héroe puede tener un máximo de 4 cartas preparadas a la vez.

Modificadores de ataque

Hay seis modificadores que pueden beneficiar a los Héroes durante un ataque:

- **Perforante:** Este ataque ignora la armadura del Enemigo.
- **Castigo:** Este ataque ignora la hechicería del Enemigo.
- **Hendedura:** Este ataque reduce permanentemente la armadura del enemigo en 1 (antes de que se apliquen los impactos).
- **Tajo:** Cada uno de los Enemigos de la banda sufre la cantidad total de impactos.
- **Letal:** Si este ataque reduce la vida del Enemigo al menos a la mitad, el Enemigo es derrotado.
- **Aturdimiento:** Este ataque agota a la banda de Enemigos. Si la banda es de Élite, además no puede contraatacar como respuesta a este ataque.

Palabras clave

- **Otear X:** Cuando un efecto te indique "Otear X", revela X cartas de encima de tu mazo de Habilidades. Puedes preparar una de esas cartas (colocarla boca arriba bajo tu Hoja de Héroe). A continuación, pon cada una de las cartas reveladas restantes encima o debajo de tu mazo de Habilidades, en el orden que quieras.
- **Golpear X:** Durante tu prueba de ataque, puedes descartar una carta con la palabra clave "Golpear X" para añadir X impactos al ataque.
- **Salvaguardar X:** Cuando tu Héroe o un Héroe en tu misma casilla vaya a sufrir Daño o Miedo, puedes descartar una carta con la palabra clave "Salvaguardar X" para evitar hasta X puntos de Daño y Miedo en cualquier combinación.
- **Correr X:** Durante tu turno, puedes descartar una carta con la palabra clave "Correr X" para mover X casillas adicionales. También puedes realizar acciones entre cada movimiento.
- **Descansar X:** Al final de tu turno, puedes descartar una carta con la palabra clave "Descansar X" para descartar hasta X cartas de Daño o Miedo boca abajo en cualquier combinación.
- **Ocultarse:** Después de realizar una prueba, puedes descartar una carta con la palabra clave "Ocultarse" para obtener una carta de Ventaja de "Ocultación".

Iconos

- Éxito
- Destino (cada Inspiración que se gaste durante una prueba convierte 1 en 1)
- Daño
- Miedo
- Ataque a distancia (puede atacar a un objetivo en una casilla adyacente)
- Erudición
- Acción de interacción

Características de los Héroes

Agilidad	Brío	Astucia
Vigor	Sabiduría	

Objetos

Pertrecho	Objeto de una mano
Armadura	Objeto de dos manos