

El SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

LAS PENUMBRAS DEL BOSQUE NEGRO™

“... pues pronto tendrían que aventurarse en ese bosque, y después de las montañas el bosque era el peor de los peligros...” —*El Hobbit*

Bienvenidos a la expansión *Las Penumbras del Bosque Negro* para *El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas*. Esta expansión incluye dos aventuras únicas e independientes, *La Promesa* y *Las Cuevas de Nibin-dûm*. Además, estas aventuras pueden jugarse como una extensión de la campaña *Sendero del Bosque Negro* que comenzó en la caja básica o como una minicampaña propia de dos escenarios.

Símbolo de la expansión

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



La promesa

Tras una breve estancia en Lórien, los héroes emprendieron el camino de vuelta para llevar a Thranduil noticias sobre sus recientes tribulaciones en Dol Guldur. Acababan de cruzar el río Anduin cuando observaron humo emergiendo de los lindes del Bosque Negro y siguieron el rastro de los negros penachos hasta los restos de una aldea de hombres del bosque. Entre las ruinas ennegrecidas yacían cadáveres, algunos con flechas de plumas negras clavadas en la espalda, otros cruelmente despedazados.

—¡Esto es obra de los orcos! —maldijo uno de los héroes.

—Fueron... trasgos... —graznó la voz áspera de una de las figuras tendidas en el suelo, un hombre del bosque con una flecha en la espalda que se esforzaba por levantar la cabeza—. Se llevaron... a nuestras familias —gimió—. ¡Debéis... rescatarlos!

Los ojos del hombre del bosque seguían teniendo una mirada de súplica a los héroes incluso cuando le fallaron las fuerzas. Uno de los compañeros se arrodilló a su lado y lo intentó reconfortar.

—Encontraremos a tus amigos y los rescataremos si podemos, o de lo contrario los vengaremos. Tienes mi palabra.

El hombre herido asintió y exhaló su último aliento. Sin perder tiempo, los héroes buscaron el rastro de los trasgos. Era bastante fácil de encontrar: huellas hundidas en la tierra que se adentraban en el bosque. Los héroes prepararon sus armas y siguieron el rastro hacia el interior del bosque.

El mazo de Encuentros de *La Promesa* lo forman todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: La Promesa y Los Trasgos. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



Las Cuevas de Nibin-dûm

Después de un día y una noche siguiendo la pista de los trasgos que atacaron la aldea de los hombres del bosque, la compañía logró derrotar a la retaguardia de las viles alimañas y descubrir su guarida secreta: una fortaleza enana olvidada en los montes del Bosque Negro antaño conocida como Nibin-dûm.

Hacia tiempo que los elfos habían huido de los confines al sur del Bosque Negro cuando el Nigromante se instaló en Dol Guldur, pero los enanos de Nibin-dûm se negaron a abandonar su hogar ancestral. Se convirtieron así en un pueblo secreto en los montes del Bosque Negro hasta que un terremoto convirtió sus salones en ruinas y derrumbó sus minas. Tras la catástrofe, los enanos abandonaron finalmente Nibin-dûm y se unieron a sus primos en las Colinas de Hierro.

Años más tarde, cuando el poder de Dol Guldur llegó al norte, una tribu de trasgos descubrió las cuevas de Nibin-dûm y las hicieron suyas. Desde esta fortaleza oculta, salían a veces a asaltar a los hombres del bosque que se atrevían a vivir bajo la sombra del Bosque Negro.

Fueron estos trasgos a quienes los héroes persiguieron por el bosque, y sus cautivos aquellos a los que la comunidad había prometido rescatar. Así fue como los héroes descubrieron la entrada a la guarida oculta de los trasgos y entraron en ella para cumplir su promesa.

El mazo de Encuentros de *Las Cuevas de Nibin-dûm* lo forman todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Las Cuevas de Nibin-dûm y Los Trasgos. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:





Modo de campaña

La expansión *Las Penumbras del Bosque Negro* también puede jugarse en modo campaña, bien como una extensión de la campaña *Sendero del Bosque Negro* de la caja básica, o bien como una minicampaña de dos escenarios. Las instrucciones para cada una de estas opciones se detallan a continuación. Las reglas completas del modo de campaña aparecen en las páginas 30 y 31 del reglamento para aprender a jugar incluido en la caja básica.

Sendero del Bosque Negro

Para jugar a *La Promesa* y *Las Cuevas de Nibin-dûm* como parte de la campaña *Sendero del Bosque Negro*, debes jugar primero las tres aventuras de la caja básica (*A través del Bosque Negro*, *Travesía por el Anduin* y *Evasión de Dol Guldur*) en el modo de campaña. A la hora de preparar *La Promesa* en el modo de campaña, usa el mismo diario de campaña que usaste para las partes 1, 2 y 3 de la campaña *Sendero del Bosque Negro*. *La Promesa* sería entonces la parte 4 de la campaña *Sendero del Bosque Negro* y *Las Cuevas de Nibin-dûm* la parte 5.

Minicampaña

Para jugar *La Promesa* y *Las Cuevas de Nibin-dûm* como una minicampaña de dos escenarios, simplemente sáltate los tres del juego principal y empieza directamente con *La Promesa*. Usa un diario de campaña en blanco de la caja básica para registrar los resultados de *La Promesa* antes de empezar *Las Cuevas de Nibin-dûm*.

Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace, Ian Martin y Jeremy Zwirn

Productor: Jason Walden

Corrección de textos: Riley Miller

Traducción: Ángel Martínez Murillo

Corrección de textos en castellano: Camila Castañón Moreschi

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Tim Flanders

Jefe de dirección artística: Tony Bradt

Especialista en control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinador de licencias: Calli Oliverius

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Dirección de producción: Justin Anger

Director del departamento creativo visual: Brian Schomburg

Responsable superior de proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseñador ejecutivo del juego: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber



PRUEBAS DE JUEGO

Mike Bogenschutz, Mark Bridge, Thomas Burns, Andrea Dell'Agnese, Vincent Doquang, Justin Engelking, Julia Faeta, Anthony Fanchi, Jérémy Fouques, Malachi Gardner, David Gearhart, Michaël Hatik, Matt Holland, Michael Joyce, Kaite Klingel, Robert Kopp, Peter Lazar, Jimmy Le, Ian Martin, Robert Moran, Justin Paro, Tyler Parrott, Chris Poellot, Jacob Purvis, Chris Schock, Brian Schwebach, Bradley Smith, Mike Strunk, Evn Tomeny, Molly Tomeny, Zachary Varberg y Conrad Yaddof

TM/® y © 2022 Fantasy Flight Games. Mirkwood, Middle-earth, The Lord of the Rings y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales 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. 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.