

SENHOR DOS ANÉIS™ CARD GAME

O DESPERTAR DE ANGMAR EXPANSÃO DE HERÓIS

"Paz e liberdade, tu dizes? O Norte pouco as conheceria se não fosse por nós. O medo os teria destruído. Mas quando seres sombrios vêm das colinas desabitadas ou se esgueiram das matas sem sol, eles fogem de nós. Que estradas alguém ousaria trilhar, que segurança haveria nas terras silenciosas ou nos lares dos homens simples durante a noite, se os Dúnedain estivessem adormecidos ou jazessem todos no túmulo?"

— Aragorn, *A Sociedade do Anel*

Boas-vindas à expansão de heróis *O Despertar de Angmar* para *O Senhor dos Anéis: Card Game*. Esta expansão é focada nos misteriosos Dúnedain e os altivos e nobres elfos da Terra-média.

Esta expansão contém Cartas de Jogador que podem ser usadas para montar ou melhorar os Baralhos de Jogador para qualquer cenário ou campanha de *O Senhor dos Anéis: Card Game*. Para conferir uma forma rápida de começar a jogar, consulte as duas composições de baralho inicial e as estratégias para usá-las na pág. 4.

Visão Geral dos Componentes

A expansão de heróis *O Despertar de Angmar* inclui os seguintes componentes:

- Este folheto de regras
- 209 cartas, sendo:
 - 8 Cartas de Herói
 - 201 Cartas de Jogador

Símbolo da Expansão

As cartas desta expansão podem ser identificadas por meio deste símbolo, que precede o número de cada carta:



Regras e Novos Termos

Encontro

Encontro é uma nova palavra-chave que aparece em Cartas de Jogador com verso de Carta de Encontro. Essa palavra-chave segue estas regras:

- Cartas com a palavra-chave "Encontro" não podem ser incluídas em Baralhos de Jogador. Ao preparar um cenário, cada jogador pode reservar até 3 cópias de cada carta que contém a palavra-chave "Encontro", deixando-as fora do jogo. Essas cartas não são contabilizadas no limite mínimo de 50 cartas do Baralho do Jogador.
- Cartas com a palavra-chave "Encontro" não podem ser jogadas da mão de um jogador. Em vez disso, o efeito de uma carta pode fazê-la ser embaralhada no Baralho de Encontros, do qual ela poderá ser revelada posteriormente ou distribuída como uma Carta da Sombra.
- Os efeitos "Ao Revelar" de cartas com a palavra-chave "Encontro" não podem ser cancelados.
- Se uma carta com a palavra-chave "Encontro" for distribuída como uma Carta da Sombra para um inimigo, ela é considerada uma Carta de Encontro: coloque-a na pilha de descarte de Cartas de Encontro após resolver o ataque do inimigo em questão.
- Se uma carta com a palavra-chave "Encontro" for sair de jogo, ela deve ser removida da partida em vez disso.

Bravura

Bravura é um elemento de ativação que aparece em algumas Cartas de Jogador desta expansão. Habilidades de **Ação** e de **Resposta** com a ativação de **Bravura**, apresentadas como "**Ação de Bravura**" ou "**Resposta de Bravura**", só podem ser ativadas por um jogador cuja Ameaça esteja igual ou acima de 40.

Se uma carta tiver dois efeitos, uma com a ativação de **Bravura** e outra sem, o jogador só pode escolher um desses efeitos para ativar ao jogar a carta. Além disso, ele só pode escolher o efeito com ativação de **Bravura** se sua Ameaça estiver igual ou acima de 40.

Missões Secundárias

Missões secundárias são um novo tipo de Carta de Missão em *O Senhor dos Anéis: Card Game*. Missões secundárias representam aventuras paralelas que os heróis podem realizar ao embarcarem na missão principal. Existem dois tipos de Missões Secundárias: *Missões Secundárias de Jogador* e *Missões Secundárias de Encontro* (que aparecem na expansão de campanha *O Despertar de Angmar*). Missões secundárias não fazem parte do Baralho de Missões. A carta do topo do Baralho de Missões é chamada de Missão Principal.

Missões Secundárias de Jogador

A expansão de heróis *O Despertar de Angmar* tem cinco Missões Secundárias de Jogador diferentes. Uma Missão Secundária de Jogador possui um verso de Carta de Jogador e pode ser incluída em Baralhos de Jogador. Uma Missão Secundária de Jogador é, ao mesmo tempo, uma Carta de Jogador e uma Carta de Missão, e pode ser jogada da mão de um jogador durante a Fase de Planejamento se ele pagar o respectivo custo. Quando uma Missão Secundária de Jogador é jogada ou entra em jogo, ela deve ser colocada na área de organização.

Missões Secundárias em Jogo

Quando qualquer Missão Secundária está na área de organização, ela age como uma Carta de Missão com a seguinte exceção: quando uma Missão Secundária é concluída, os jogadores não avançam para o próximo estágio do Baralho de Missões. Em vez disso, a Missão Secundária é adicionada ao Mostrador de Vitória.

No início de cada Fase de Missão, se houver uma ou mais Missões Secundárias na área de organização, o primeiro jogador pode escolher uma delas para ser a missão atual até o fim da fase em vez de usar a Carta de Missão do Baralho de Missões que está atualmente ativa. Quando uma Missão Secundária é a missão atual, qualquer progresso feito pelos jogadores é colocado nessa Missão Secundária, e quaisquer efeitos de carta que tiverem a missão atual como alvo são direcionados à Missão Secundária em questão. As Fichas de Progresso ainda devem ser colocadas no Local Ativo antes de poderem ser colocadas em uma Missão Secundária. Quaisquer Fichas de Progresso obtidas que excederem o total de Pontos de Missão da missão atual são descartadas; não coloque Fichas de Progresso em nenhuma outra Carta de Missão em jogo.

Anatomia das Missões Secundárias de Jogador

- 1. Título da Carta:** O nome da Missão Secundária.
- 2. Ícone da Esfera de Influência:** Este ícone indica a qual esfera a Missão Secundária pertence. Se uma Missão Secundária não tiver um ícone de Esfera de Influência, isso quer dizer que ela é uma carta neutra.
- 3. Custo:** Este é o número de recursos que o jogador deve gastar da(s) devida(s) Reserva(s) de Recursos para jogar a Missão Secundária.
- 4. Texto da Carta:** São as habilidades especiais e o texto decorativo em itálico exclusivos da Missão Secundária enquanto ela está em jogo.
- 5. Pontos de Missão:** O número de Fichas de Progresso que deve ser colocado na Missão Secundária para concluí-la.
- 6. Pontos de Vitória:** Cada Missão Secundária tem um valor de Pontos de Vitória. Quando uma Missão Secundária for concluída, adicione-a ao Mostrador de Vitória.



Créditos

Criação e Desenvolvimento da Expansão: Caleb Grace e MJ Newman com Jeremy Zwirn

Produção: Jason Walden

Edição Técnica: Adam Baker

Edição: Andrea Dell'Agnese e Julia Faeta

Revisão: Riley Miller

Design Gráfico da Expansão: Joseph D. Olson

Gestão de Design Gráfico: Mercedes Opheim

Arte da Capa: Borja Pindado

Direção de Arte: Tim Flanders

Direção Executiva de Arte: Tony Bradt

Especialista em Controle de Qualidade: Zach Tewalthomas

Coordenação de Licenciamento: Calli Oliverius

Gestão de Licenciamento: Sherry Anisi

Gestão de Produção: Justin Anger e Austin Litzler

Direção Criativa Visual: Brian Schomburg

Gerente Sênior de Projetos: John Franz-Wichlacz

Direção de Estratégia de Produto: Jim Cartwright

Designer Executivo do Jogo: Nate French

Chefe de Estúdio: Chris Gerber

Galápagos

Tradução: Bárbara Coelho

Revisão: Catharine Affiune

Diagramação BR: Felipe Godinho

www.mundogalapagos.com.br



TM® & © 2022 Fantasy Flight Games. Terra-média, O Senhor dos Anéis e os personagens, eventos, itens e locais relacionados são marcas registradas da The Saul Zaentz Company, conhecida como Middle-earth Enterprises, e são usados sob licença pela Fantasy Flight Games. A Gamegenic e a logomarca da Gamegenic são marca registrada e © da Gamegenic GmbH, Alemanha. Todos os direitos reservados aos seus respectivos detentores. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EUA, 651-639-1905. Imagens meramente ilustrativas.

Composições de Baralho Inicial

Para ajudar nas suas aventuras, veja a seguir duas composições de Baralho Inicial. Esses baralhos são ideais para jogadores que queiram começar a jogar o mais rápido possível. Esses baralhos podem ser montados com esta expansão e o conjunto básico, e podem ser jogados em conjunto ou individualmente.

Composição do Baralho de Dúnedain

Os vigilantes Dúnedain não se deixam intimidar pelo medo e perigo. Em seu dever de proteger o reino, esses Caminheiros do Norte trilham o caminho do perigo abnegadamente. Essa coragem é representada no mecanismo que deixa seus heróis mais fortes quando você está em confronto com pelo menos um inimigo. Em vez de destruir todos os seus inimigos, tente deixar um inimigo mais fraco em confronto com você.

O forte Amarthiúl é seu principal defensor, e os Guardas de Honra o ajudarão a sobreviver à maioria dos ataques. Cartas como Fintas e Batedores do Riacho de Neve podem ser usadas para grandes ataques. Aragorn é um combatente altamente habilidoso, e equipá-lo com ambas as Espadas de Númenor permite que ele destrua a maioria dos inimigos com um único ataque.

O Regente de Gondor é uma carta crucial para este baralho, e costuma ser jogada em Amarthiúl devido à sua capacidade de obter a Esfera de Tática. O Ataque Surpresa funciona bem com Gandalf e, como este baralho não proporciona compras de carta, é comum usá-lo para comprar 3 cartas.

Heróis (3)

Amarthiúl (●1)
Halbarad (●2)
Aragorn (●3)

Aliados (28)

2x Ingold (●11)
2x Veterano de Osgiliath (●12)
1x Ossofaia (●25)
3x Guerreiro de Valarcano (●26)
2x Caçador Dúnedain (●27)
3x Guarda de Honra (●29)
2x Caminheiro de Cardolan (●69)
3x Faramir (●14)
3x Batedor do Riacho de Neve (●16)
3x Veterano Mão de Machado (●28)
1x Beorn (●31)
3x Gandalf (●73)

Complementos (10)

2x Provisões dos Caminheiros (●15)
2x Espada de Númenor (●16)
2x Vigília Secreta (●33)
3x Regente de Gondor (●26)
1x Pedra de Celebrian (●27)

Eventos (10)

2x Descendentes dos Reis (●17)
1x Convocação dos Caminheiros (●21)
1x Hora da Ira (●37)
3x Ataque Surpresa (●23)
3x Finta (●34)

Missões Secundárias (2)

1x Pedido de Ajuda (●24)
1x Obter Informações (●75)

Composição do Baralho dos Elfos

Os Noldor — belos elfos de Valfenda — usam sua sabedoria e astúcia para superar seus inimigos. Este baralho exemplifica isso com o acúmulo de diversas cartas obtidas por meio de compras e devoluções da sua pilha de descarte para a sua mão, permitindo que você as descarte para obter efeitos poderosos.

A Luz-Élfica é uma carta crucial para este baralho, pois contribui para o mecanismo de comprar e descartar várias cartas a cada rodada. Toda vez que você joga a Luz-élfica da sua pilha de descarte, você ganha duas cartas na mão que podem ser usadas para obter as habilidades de descarte de Arwen Undómiel, Éowyn, da Protetora de Lórien e do Artífice Élfico. A Harpa de Prata também é um recurso importante para esse mecanismo, pois permite devolver cartas descartadas da sua mão.

Como pode ser difícil se defender de ataques inimigos com este baralho, adicionar as cartas Protetora de Lórien e Coragem Inesperada em Arwen Undómiel é ideal para torná-la sua principal defensora, usando aliados dispensáveis como o Artífice Élfico para defender os ataques grandes.

Heróis (3)

Arwen Undómiel (●5)
Éowyn (●7)
Glorfindel (●12)

Aliados (21)

3x Artífice Élfico (●41)
3x Tecelã Galadhrim (●42)
1x Lindir (●43)
1x Galdor dos Portos (●56)
2x Protetor da Gruta da Nascente (●58)
2x Rastreador do Norte (●45)
3x Ferreiro de Erebor (●59)
2x Henamarth Riversong (●60)
3x Gléowine (●62)
1x Gandalf (●73)

Complementos (11)

3x Harpa de Prata (●46)
1x A Longa Derrota (●60)
3x Coragem Inesperada (●57)
2x Armadilha na Floresta (●69)
2x Protetora de Lórien (●70)

Eventos (16)

3x Luz-Élfica (●49)
2x Belo e Perigoso (●50)
3x Golpe Apressado (●48)
3x Prova de Determinação (●50)
3x Levante-se e Lute (●51)
2x Tumba dos Anãos (●53)

Missões Secundárias (2)

1x Meia Volta (●53)
1x Obter Informações (●75)