

SENHOR DOS ANÉIS

CARD GAME

AS DUAS TORRES

EXPANSÃO DE SAGA

“Nada que enfrentamos até agora foi tão doloroso quanto a traição de Isengard. Mesmo sendo reconhecido como um lorde e capitão, Saruman tornou-se muito forte. Ele ameaça o Povo de Rohan atraindo seus homens e deixando Minas Tirith sem seu apoio, bem agora que o maior golpe se aproxima pelo Leste. Entretanto, uma arma traiçoeira é sempre um perigo para quem a empunha. Saruman também tinha o desejo de obter o Anel para si ou, pelo menos, capturar alguns hobbits para seus fins malignos.”

— Gandalf, *As Duas Torres*

Boas-vindas à expansão de saga *As Duas Torres* de *O Senhor dos Anéis: Card Game*! Diferente de outras expansões de *O Senhor dos Anéis: Card Game* que exploram novas aventuras ambientadas na Terra-média, as expansões de saga permitem que os jogadores participem diretamente dos eventos narrativos descritos nos romances clássicos de J.R.R. Tolkien, ou até que os recriem.

A expansão de saga *As Duas Torres* permite que os jogadores se juntem a Aragorn e seus companheiros enquanto percorrem Rohan para combater a traição de Saruman e, então, façam parte da missão de Frodo Bolseiro para destruir o Um Anel e derrotar Sauron. Esta caixa inclui seis cenários que ocorrem durante o romance *As Duas Torres*, permitindo que os jogadores vivenciem o segundo terço da história de *O Senhor dos Anéis*.

Visão Geral dos Componentes

A expansão de saga *As Duas Torres* inclui estes componentes:

- Este folheto de regras
- 330 cartas, sendo:
 - 6 Cartas de Herói
 - 63 Cartas de Jogador
 - 17 Cartas de Missão
 - 218 Cartas de Encontro
 - 6 Cartas de Campanha
 - 20 Cartas de Vantagem e Desvantagem

Símbolo da Expansão

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



Regras da Expansão de Saga

Esta expansão inclui os eventos e conflitos decisivos que ocorrem no romance *As Duas Torres*. Como esses eventos giram em torno dos atos heroicos de Frodo e Aragorn e da natureza solitária do Um Anel, os cenários desta expansão têm regras adicionais que devem ser utilizadas ao jogar o conteúdo da expansão de saga.

Preparação do Jogo

Ao preparar um cenário da expansão de saga *As Duas Torres*, o primeiro jogador deve assumir o controle do herói da esfera da Sociedade apropriado, da seguinte forma:

- Ao preparar *Os Uruk-hai*, *Abismo de Helm* ou *A Estrada para Isengard*, o primeiro jogador assume o controle de Aragorn (♣1).
- Ao preparar *A Travessia dos Pântanos*, *Jornada Para a Encruzilhada* ou *A Toca da Laracna*, o primeiro jogador assume o controle de um herói da Esfera (♣) com o atributo **Portador-do-Anel** no início da partida e anexa O Um Anel a esse herói.

Regras da Organização de Saga

Ao jogar cenários das expansões de saga, durante o passo de organização da Fase de Missão, os jogadores, individualmente, revelam Cartas de Encontro na ordem de turnos. Começando pelo primeiro jogador, cada jogador revela 1 Carta de Encontro e resolve a organização dela antes que de o jogador seguinte revelar uma carta. Quando uma Carta de Encontro tem um efeito com a palavra “você”, essa carta está se referindo ao jogador que revelou a carta. Quando uma Carta de Encontro tem a palavra-chave “Surto”, o jogador que revelou essa carta revela uma Carta de Encontro adicional antes de passar a vez para o jogador seguinte. Cartas de Encontro com a palavra-chave “Amaldiçoado X” afetam todos os jogadores.

Saruman, Gríma e Sméagol

Ao jogar os cenários da expansão de saga *As Duas Torres*, os jogadores não podem utilizar nenhuma carta de aliado ou de herói com o título “Saruman,” “Gríma” ou “Sméagol”.

Cartas de Jogador da Expansão de Saga

A expansão de saga *As Duas Torres* inclui cartas que os jogadores podem usar para personalizar os seus baralhos quando estiverem jogando os cenários das expansões de saga de *O Senhor dos Anéis: Card Game*. Embora a maioria das Cartas de Jogador inclusas sejam totalmente compatíveis com todos os cenários publicados de *O Senhor dos Anéis: Card Game*, algumas delas foram feitas para serem usadas apenas em cenários das expansões de saga.

A Esfera da Sociedade

A Esfera da Sociedade, indicada pelo ícone ♣, é uma Esfera de Influência em *O Senhor dos Anéis: Card Game* que tem suas próprias regras. A Esfera da Sociedade dá ênfase ao sacrifício e à determinação dos valentes heróis que aceitaram a missão de destruir O Um Anel e dar um fim à ameaça de Sauron.

Os heróis da Esfera da Sociedade só podem ser usados ao jogar os cenários das expansões de saga. Além disso, apenas um herói da Esfera da Sociedade pode ser jogado de cada vez. Dessa forma, não é possível haver mais de um herói da Esfera da Sociedade em jogo ao mesmo tempo.

Heróis da Esfera da Sociedade

A expansão de saga *As Duas Torres* inclui novas versões de dois heróis: Aragorn e Frodo Bolseiro, ambos pertencentes à Esfera da Sociedade. Ao usar uma versão ♣ de um desses heróis, os jogadores não podem começar com nenhuma outra versão daquele herói como herói inicial ou incluir qualquer outra versão deles nos seus baralhos.

Cada herói ♣ coleta 1 recurso durante a Fase de Recursos. Além de pagar o custo de cartas da Esfera da Sociedade, os recursos da Reserva de um herói ♣ podem ser gastos para pagar o custo de cartas neutras.

Como essas versões de Aragorn e Frodo Bolseiro pertencem à Esfera da Sociedade, elas só podem ser usadas como heróis ao jogar cenários das expansões de saga.

Se um herói ♣ for o último herói sob o controle de um jogador e esse herói deixar de ser controlado pelo jogador, esse jogador é eliminado imediatamente da partida.

Aragorn

Aragorn  não é contabilizado no limite de heróis. Dessa forma, o primeiro jogador poderá começar o jogo com até 4 heróis controlados por ele se um desses heróis for Aragorn .

Aragorn tem o texto: “O primeiro jogador assume o controle de Aragorn.” Quando o Marcador de Primeiro Jogador for passado na Fase de Renovação, o primeiro jogador assume o controle de Aragorn, de todos os recursos na Reserva de Recursos de Aragorn e de todas as cartas anexadas a Aragorn.

Aragorn também tem o texto: “Se Aragorn sair de jogo, os jogadores perdem a partida.” Esse texto não pode ser modificado por efeitos de cartas.



Frodo Bolseiro

Esta nova versão de Frodo Bolseiro é o único herói com o atributo **Portador-do-Anel** incluído nesta expansão.



O Um Anel

A expansão de saga *As Duas Torres* inclui O Um Anel, uma Carta de Objetivo que os jogadores **devem** usar ao jogar *A Travessia dos Pântanos*, *Jornada para a Encruzilhada* ou *A Toca da Laracna*. Ao preparar esses cenários, o primeiro jogador deve anexar O Um Anel a um **Portador-do-Anel** controlado por ele.

Quando está anexado a um herói, O Um Anel tem o seguinte texto: “O herói com o complemento não é contabilizado no limite de heróis.” Dessa forma, o primeiro jogador poderá começar o jogo com 4 heróis controlados por ele se um desses heróis for um **Portador-do-Anel** com o complemento O Um Anel.

O Um Anel também tem o texto: “Se O Um Anel sair de jogo, os jogadores perdem a partida.” Assim como no romance, os jogadores terão que proteger o **Portador-do-Anel** diligentemente: se o herói com o complemento sair de jogo, O Um Anel também será descartado e os jogadores perderão a partida.



Regras do Modo Multijogador – O Um Anel

O Um Anel também tem o texto: “O primeiro jogador assume o controle do herói com o complemento.” Quando o Marcador de Primeiro Jogador for passado na Fase de Renovação, o primeiro jogador assume o controle do **Portador-do-Anel** com o complemento, de todos os recursos na Reserva de Recursos desse herói e de todas as cartas anexadas a ele.

Se o herói com o complemento O Um Anel for o único herói controlado por um jogador e esse herói sair do controle dele, esse jogador é eliminado do jogo imediatamente.

Modo Campanha

A expansão de saga *As Duas Torres* traz novas cartas de campanha, vantagens e desvantagens que permitem que os jogadores joguem os seis cenários desta caixa no modo campanha como parte da campanha de *O Senhor dos Anéis* que iniciaram na *expansão de saga A Sociedade do Anel*.

As expansões de saga foram pensadas para um jogo em campanha, mas os jogadores também podem jogar os cenários como aventuras individuais se desejarem. Para as regras completas do Modo Campanha, consulte as páginas 28–30 do Livro de Regras incluso no conjunto básico.

Regras do Modo Campanha - Aragorn

Ao preparar um cenário no Modo Campanha que inclua Aragorn , se um jogador tiver registrado Aragorn como um de seus heróis anteriormente no Registro da Campanha, esse jogador perde o controle daquela versão de Aragorn. Esse jogador pode escolher um herói diferente para substituir Aragorn sem incorrer na penalidade de ameaça +1. Registre o novo herói no Registro da Campanha. Quaisquer cartas com a palavra-chave “Permanente” que eram complementos da versão anterior de Aragorn são transferidas para Aragorn .

Caso Aragorn tenha sido adicionado anteriormente à lista de heróis derrotados, remova seu nome da lista e cada jogador incorre em uma penalidade de ameaça +1 permanente.



Regras e Novos Termos

Arquearia X

Enquanto uma carta com a palavra-chave “Arquearia” estiver em jogo, os jogadores devem causar dano às Cartas de Personagem em jogo em quantidade equivalente ao valor de Arquearia especificado no início de cada Fase de Combate. Esse dano pode ser causado a personagens controlados por qualquer jogador, além de poder ser dividido entre os jogadores conforme eles acharem melhor. Se não houver um consenso em relação à distribuição do dano de Arquearia, o primeiro jogador toma a decisão final. Se houver várias cartas com a palavra-chave “Arquearia” em jogo, os efeitos se acumulam.  não bloqueia dano de Arquearia.

Gollum / Sméagol

Gollum / Sméagol é uma Carta de Encontro única de dupla face. Cada face dessa carta representa um aspecto diferente do personagem icônico: Gollum é um inimigo e Sméagol é um Objetivo-Aliado. Assim como nos livros, Gollum não vai parar nunca até recuperar o seu “Precioso”, já Sméagol deseja ajudar o seu “bondoso Mestre.”

A carta Gollum / Sméagol não tem uma face de Carta de Encontro e não pode ser embaralhada no Baralho de Encontros.



O efeito de Gollum que faz com que ele ataque após entrar em confronto com o primeiro jogador durante a Fase de Renovação não será ativado se houver apenas um jogador na partida, pois ele já terá entrado em confronto com esse jogador.

Quando Gollum for derrotado, descarte todo o dano dele, vire a carta para a face de Sméagol e esgote-o. O inimigo Gollum sai de jogo e o Objetivo-Aliado Sméagol entra em jogo.



Sméagol tem o texto: “**Se Sméagol for derrotado, os jogadores perdem a partida.**” Esse texto não pode ser modificado por efeitos de cartas.

Quando um efeito fizer com que Sméagol seja virado para Gollum, descarte todo o dano de Sméagol e prepare-o. O Objetivo-Aliado Sméagol sai de jogo e o inimigo Gollum entra em jogo.

Imune a efeitos de Carta de Jogador

Cartas com o texto "Imune a efeitos de Carta de Jogador" ignoram os efeitos de todas as Cartas de Jogador. Além disso, cartas imunes a efeitos de Cartas de Jogador não podem ser escolhidas como alvo de efeitos de Cartas de Jogador.

Invencível

Um inimigo com a palavra-chave "Invencível" não pode ser derrotado por dano, mesmo quando o dano sofrido por ele for equivalente ao número de Pontos de Vida que ele tem.

Risco

Quando um jogador revelar uma Carta de Encontro com a palavra-chave "Risco", ele deve resolver o efeito de organização dessa carta sozinho, sem consultar os outros jogadores. Os outros jogadores não podem realizar ações ou ativar respostas durante a resolução da organização dessa carta.

Permanente

"Permanente" é uma nova palavra-chave encontrada em algumas vantagens e desvantagens. Quando um jogador obtém uma vantagem ou desvantagem com a palavra-chave "Permanente", ela é anexada a um herói e essa escolha é registrada no Registro de Campanha. Uma carta com a palavra-chave "Permanente" só pode ser anexada a um único herói enquanto durar a campanha. Complementos com a palavra-chave "Permanente" não podem ser descartados do herói com o complemento enquanto ele estiver em jogo. Se um herói sair de jogo, os complementos com a palavra-chave "Permanente" anexados a ele são removidos da partida.

Instruções de Preparação

Se uma Carta de Jogador com instruções de **Preparação** estiver no baralho de um jogador no início de uma partida, esse jogador procura essa carta no baralho dele e segue as instruções dela antes de comprar sua mão inicial. Da mesma forma, se uma Carta de Encontro com **Preparação** estiver no Baralho de Encontros no início de uma partida, procure essa carta no Baralho de Encontros e siga as instruções dela antes de resolver as instruções de **Preparação** da missão.

Conselhos Envenenados e O Olho Inquisidor

As traições Conselhos Envenenados e O Olho Inquisidor têm o texto: “funciona como uma Carta de Jogador”. Essas cartas são Cartas de Encontro com verso de Carta de Jogador que são embaralhadas no baralho do jogador. Essas cartas podem ser compradas ou adicionadas à mão de um jogador, e descartadas da mão ou do baralho do jogador. Essas cartas não podem ser jogadas.



Dureza X

Um inimigo com a palavra-chave "Dureza" subtrai X do dano causado a ele toda vez que lhe for designada qualquer quantidade de dano.

Cenário 7: Os Uruk-hai

Nível de dificuldade = 6

Após um funesto confronto em Amon Hen, a Sociedade do Anel foi separada. Grandes Orques com a Mão Branca de Saruman atacaram o grupo e, na confusão, alguns membros da companhia foram capturados e outros, mortos.

Após o ataque, Aragorn e o restante do grupo descobriu que Frodo havia fugido para o leste do Anduin em um dos barcos élficos. A escolha que se apresentava a eles era seguir o Portador do Anel até Mordor ou tentar resgatar seus amigos que foram capturados.

Relutante em abandonar os membros capturados de sua sociedade ao tormento e à morte, Aragorn decidiu perseguir os Orques. O Caminheiro habilidoso não teve dificuldades para seguir o rastro deixado pelos Orques e, rapidamente, percebeu que os Orques estavam levando seus prisioneiros para Isengard, a fortaleza de Saruman.

O destino dos prisioneiros seria decidido por uma corrida a pé pelas planícies de Rohan...

Preparação

O Baralho de Encontros de "Os Uruk-hai" é construído com todas as cartas dos seguintes Conjuntos de Encontros: Os Uruk-hai, Orques da Mão Branca e Orques Snaga. Esses conjuntos são indicados por estes ícones:



Valor de Perseguição e Registro de Perseguição

O valor de perseguição representa o progresso dos Uruk-hai em sua corrida para Isengard com seus prisioneiros. Ao preparar o cenário Os Uruk-hai, os jogadores são instruídos a ajustar o valor de perseguição como 10. Pegue um Registro de Ameaça adicional e posicione-o próximo ao Baralho de Missões. Esse Registro de Ameaça agora será o Registro de Perseguição e será usado para marcar o valor de perseguição. Conforme o valor de perseguição aumenta, também aumenta a quantidade de Fichas de Progresso que os jogadores devem colocar na missão atual para vencer esse estágio. No fim da rodada, se o valor de perseguição for 30, os Uruk-hai chegaram a Isengard e entregaram seus prisioneiros a Saruman. Se isso acontecer, os jogadores não conseguiram resgatar seus companheiros e perdem a partida.



Cenário 8: Abismo de Helm

Nível de dificuldade = 8

Em uma reviravolta inesperada, foram os Cavaleiros de Rohan que interviram para impedir que os Orques de Saruman entregassem seus prisioneiros à Isengard. Entretanto, quando os Cavaleiros alcançaram Aragorn e seus companheiros caçadores nas planícies, não tinham nenhuma notícia sobre seus amigos capturados.

Por um tenso instante, parecia que os Cavaleiros confundiriam o misterioso Caminhheiro como um espião de Isengard, mas o herdeiro de Elendil escolheu aquele momento para revelar sua identidade e sua linhagem a eles. Em resposta, o Terceiro Marechal de Marca-dos-Cavaleiros, Éomer, decidiu ajudar Aragorn e seus companheiros em sua missão, emprestando-lhes cavalos. Grato pela ajuda, Aragorn prometeu devolver os cavalos a Edoras, a capital de Rohan, após descobrir o destino de seus amigos.

Após Éomer e os homens de sua Éored partirem, Aragorn procurou seus amigos no local da batalha próximo às fronteiras da Floresta de Fangorn. Ele encontrou rastros em direção a Fangorn, mas antes que pudesse segui-los para dentro da floresta, ele e seus companheiros foram interrompidos por Gandalf.

O Mago contou a eles o plano de Saruman para destruir Rohan e insistiu que o acompanhassem imediatamente a Edoras. Satisfeitos com a garantia de Gandalf de que seus amigos estavam a salvo em Fangorn, Aragorn cavalgou a toda velocidade para o Paço Dourado de Meduseld, em Edoras, para ajudar o Rei Théoden nas preparações para a guerra...

Preparação

O Baralho de Encontros de “Abismo de Helm” é construído com todas as cartas dos seguintes Conjuntos de Encontros: Abismo de Helm e Orques da Mão Branca. Esses conjuntos são indicados por estes ícones:



Defesa

“Defesa” é uma nova palavra-chave deste cenário, que representa o exército de Saruman em seu cerco ao Abismo de Helm e seus esforços para capturar a fortaleza. Enquanto a missão atual tiver a palavra-chave “Defesa”, os jogadores não podem colocar Fichas de Progresso na missão (ou Local Ativo) por missões bem-sucedidas. Em vez disso, o Baralho de Encontros tenta colocar Fichas de Progresso na missão atual. Se o Baralho de Encontros vencer o estágio 4B, o exército de Saruman captura o Abismo de Helm e os jogadores perdem a partida.

Durante a resolução da missão, se o total de ♠ na área de organização for maior do que o total de ♣ dos personagens designados para a missão, os jogadores não aumentam a sua ameaça no valor da diferença. Em vez disso, o primeiro jogador coloca uma quantidade de Fichas de Progresso na missão atual igual ao valor da diferença.

O Local Ativo ainda age como um reforço para a missão atual, sendo assim, qualquer Ficha de Progresso advinda do Baralho de Encontros ou de efeitos de Cartas de Encontro deve ser colocada no Local Ativo antes de ser colocada na missão (a menos que o efeito da carta ignore o Local Ativo). Quando uma missão tem uma quantidade de Fichas de Progresso igual aos seus Pontos de Missão, esse estágio é vencido e os jogadores avançam para o próximo estágio como de costume.



Cenário 9: A Estrada para Isengard

Nível de dificuldade = 7

O povo corajoso de Rohan pagou um preço alto na batalha do Abismo de Helm, porém, com a ajuda de Gandalf e Aragorn, os guerreiros de Théoden obtiveram uma grande vitória contra as forças de Isengard. O exército de Saruman foi completamente derrotado e chegara a hora de lidar com o próprio Mago traiçoeiro. Foi então que Gandalf levou Aragorn, Théoden e os cavaleiros de sua casa para Isengard para tratar com Saruman.

Acreditando que seus inimigos não teriam força para atacar Isengard, Saruman designou quase todas as suas tropas para o ataque de Rohan. No entanto, havia um poder antigo que o Mago não havia considerado em seus esquemas. As árvores da Floresta de Fangorn sofreram muito com os machados dos Orques de Isengard e a ira que crescia vagarosa nos Ents estava pronta para explodir.

A vinda dos companheiros perdidos de Aragorn à Floresta de Fangorn com notícias da traição de Saruman foi a fagulha que os Ents precisavam para agir. Após ouvir sobre o papel de Saruman nos grandes eventos que estavam se desenrolando no mundo à sua volta, o líder dos Ents, Barbárvore, convocou um Entencontro para persuadir seus compatriotas a lutar.

Em sua fúria, os Ents tiveram a força para derrubar as muralhas de Isengard e destruir as máquinas de guerra de Saruman. Ainda assim, Saruman era um Mago astuto. Mesmo pego de surpresa, ele ainda tinha muitos poderes perigosos sob seu comando, especialmente sua voz, que podia intimidar todos, exceto alguns poucos de forte determinação. Todos esses perigos deveriam ser enfrentados para acabar com a traição de Isengard...

Preparação

O Baralho de Encontros de “A Estrada para Isengard” é construído por todas as cartas dos seguintes Conjuntos de Encontros: A Estrada para Isengard e Orques Snaga. Esses conjuntos são indicados por estes ícones:



Magia

Magia é um novo gatilho que representa os vários feitiços e maquinações que Saruman usou para defender Isengard de ataques. Quando um local com **Magia** sai de jogo como um local explorado, ative o seu efeito de **Magia** (mesmo que não seja o Local Ativo).



Cenário 10: A Travessia dos Pântanos

Nível de dificuldade = 6

Após Boromir ter tentado pegar O Um Anel para si nas florestas de Amon Hen, Frodo decidiu deixar a Sociedade e continuar sua missão para o Monte da Perdição sozinho. Mas seu fiel serviçal, Sam, desvendou o plano de seu patrão e alcançou Frodo quando ele estava se preparando para cruzar o Anduin em um dos barcos élficos. Sam se recusou a deixar Frodo ir embora sozinho, então os dois Hobbits cruzaram o rio juntos.

Ao chegar na costa leste, eles se perderam em Emyn Muil, um labirinto de colinas rochosas e penhascos íngremes. Após vagarem por dias, foram finalmente capazes de encontrar o caminho para descer até os Pântanos Mortos, quando descobriram que estavam sendo seguidos: A criatura, Gollum, tinha seguido seus rastros pelo Anduin e por Emyn Muil, e estava se aproximando.

Os Hobbits sabiam que teriam que confrontar Gollum antes de prosseguirem ou correriam o risco de serem estrangulados durante o sono. Portanto, montaram uma armadilha para o velho vilão...

Preparação

O Baralho de Encontros de "A Travessia dos Pântanos" é construído por todas as cartas dos seguintes Conjuntos de Encontros: A Travessia dos Pântanos, Gollum e Nazgûl de Morgul. Esses conjuntos são indicados por estes ícones:



Lodaçal X

Lodaçal é uma nova palavra-chave que representa a natureza instável dos Pântanos Mortos, que estão sempre afundando. No fim da Fase de Renovação, coloque 1 recurso em cada local na área de organização com a palavra-chave "Lodaçal", como uma "Ficha de Lodaçal". Quando um local com a palavra-chave "Lodaçal" tiver uma quantidade de Fichas de Lodaçal igual ao seu valor de Lodaçal X, ele é descartado imediatamente.

Cada local com a palavra-chave "Lodaçal" também tem um efeito **Forçado** que é ativado quando ele é descartado do jogo pela palavra-chave "Lodaçal". Esses efeitos do tipo **Forçado** não são ativados quando um local é descartado por outro efeito ou quando um local é descartado após ser explorado.

Cenário 11: Jornada Para a Encruzilhada

Nível de dificuldade = 8

Após conseguirem cruzar os Pântanos Mortos, os Hobbits, liderados por Sméagol, finalmente chegaram ao Portão Negro de Mordor. Todavia, não havia esperança de entrar nas terras de Sauron dessa forma. Criaturas maléficas e olhos que não dormem protegiam a entrada da Terra Negra e os Hobbits de certo seriam descobertos caso se aproximassem do portão. Mesmo assim, Frodo estava determinado a concluir a tarefa atribuída a ele pelo Conselho e se preparou para prosseguir quando Sméagol implorou que fossem por um caminho diferente, um caminho secreto que só ele conhecia.

Apesar de Sam suspeitar dos verdadeiros motivos de Gollum, Frodo acreditava que Sméagol manteria sua promessa de ajudá-los. De qualquer forma, não seria possível entrar em Mordor pelo Portão Negro, então os Hobbits concordaram em seguir Sméagol para o sul do Vale Morgul e para a entrada da passagem secreta.

Seu caminho os levou para a terra de Ithilien, uma região de colinas cobertas por árvores e riachos caudalosos. O ar saudável da região acalmou os Hobbits e eles foram pegos de surpresa ao serem abordados por uma companhia de Caminheiros de Gondor que vigiavam essas florestas.

A missão dos Caminheiros era emboscar os homens de Harad que marchavam para Mordor para fortalecer as hostes de Sauron. Quando menos esperavam, os Hobbits acabaram no meio de uma batalha de homens, e Gollum havia sumido...

Preparação

O Baralho de Encontros de "Jornada Para a Encruzilhada" é construído por todas as cartas dos seguintes Conjuntos de Encontros: Jornada Para a Encruzilhada e Homens de Harad. Esses conjuntos são indicados por estes ícones:



Cenário 12: A Toca de Laracna

Nível de dificuldade = 7

Após a batalha com os Sulistas, os Hobbits foram capturados pelos Caminheiros de Ithilien. A companhia era liderada por Faramir, o irmão mais novo de Boromir. Frodo temia o que o Capitão de Gondor pudesse fazer ao descobrir o que o Hobbit carregava, porém, Faramir provou ser um homem diferente de seu irmão: em vez de tentar roubar o Anel, ele ajudou os Hobbits com provisões novas e bons conselhos antes de libertá-los para continuar a missão.

Faramir alertou Frodo de que sentia que Gollum, que havia sido capturado por seus homens, tinha más intenções e revelou o nome do caminho pelo qual a criatura os levava: Cirith Ungol, um nome de mau agouro em Gondor. Entretanto, como o jovem

capitão não tinha como oferecer uma rota alternativa para Mordor, Frodo não teve escolha a não ser subir as escadas de Cirith Ungol e enfrentar o caminho amaldiçoado.

Faramir liberou Gollum sob a custódia de Frodo, e os Hobbits continuaram a seguir Sméagol conforme ele os levava em direção ao Vale Morgul...

Preparação

O Baralho de Encontros de “A Toca de Laracna” é construído por todas as cartas dos seguintes Conjuntos de Encontros: A Toca de Laracna, A Grande Aranha, Gollum e Nazgûl de Morgul. Esses conjuntos são indicados por estes ícones:



Composições de Baralho Inicial

Veja a seguir duas composições de Baralho Inicial que poderão ser úteis em suas aventuras. Esses baralhos são ideias para jogadores que querem começar a jogar o mais rápido possível. Esses baralhos podem ser montados com esta expansão, o conjunto básico e a *expansão de saga A Sociedade do Anel*, e podem ser jogados em conjunto ou individualmente.

Composição do Baralho de Ents e Amigos

Merry e Pippin formaram um vínculo com Barbárvore e os antigos Ents de Fangorn, e este baralho ilustra essa relação de camaradagem.

Barbárvore é o pilar deste baralho. Ao usar sua habilidade para causar dano a ele mesmo, ele se torna uma figura de destaque durante o combate ou nas missões. Causar-lhe mais pontos de dano com Água dos Ents ou curá-lo repetidamente com Filha de Nimrodel e Autopreservação apenas amplia seu poder. Barbárvore também funciona bem com Merry: quando os dois se unem para atacar ou derrotar um inimigo, Merry pode preparar Barbárvore para um segundo ataque poderoso!

Merry é muito bom para atacar e equipá-lo com dois Punhais de Ocidente permite que ele derrote vários inimigos com um único ataque.

Se Barbárvore já tiver sofrido muitos pontos de dano para poder defender, a carta Finta pode ser usada contra inimigos grandes e Ataque Veloz permite que você ataque (e idealmente derrote) um inimigo antes que ele ataque você.

Este baralho contém diversos aliados poderosos com custos de recurso altos, como Gandalf, Beorn, Legolas e Boromir. A Pedra-Élfica pode dar um bom desconto para colocar esses aliados em jogo, e o Ferreiro de Erebor pode trazer sua Pedra-Élfica de volta da pilha de descarte para você fazer tudo novamente!

Composição do Baralho O Rei de Rohan

Heróis (3)

Barbárvore (↓6)
Merry (↗4)
Pippin (↗6)

Aliados (27)

3x Legolas (↓11)
2x Casca-de-Pele (↓12)
3x Mablung (↓19)
3x Tronquesperto (↓20)
2x Boromir (↗11)
1x Beorn (↗31)
3x Filha de Nimrodel (↗58)
3x Ferreiro de Erebor (↗59)
3x Henamarth Riversong (↗60)
2x Gléowine (↗62)
2x Gandalf (↗73)

Complementos (12)

2x Água dos Ents (↓22)
3x Punhal de Ocidente (↗13)
3x Pedra-élfica (↗20)
2x Protetora de Lórien (↗70)
2x Autopreservação (↗72)

Eventos (11)

2x Determinação de Pequeno (↗14)
3x Intuição de Frodo (↗26)
3x Finta (↗34)
3x Ataque Veloz (↗35)

Cavalga

Théoden, o Rei de Rohan, recuperou suas forças para ajudar o povo de Gondor em seu momento de necessidade e para novamente cavalgar para a glória.

Este baralho é focado em Théoden e em vários complementos para equipá-lo. A habilidade de Théoden permite que o jogador use aliados de Rohan, como Batedor do Riacho de Neve e Hama, com um desconto, e esses aliados podem ajudar a proteger o Rei de ataques inimigos. Galadriel ajuda o jogador a localizar complementos como Herugrim, Coragem Inesperada, Pedra de Celebrian e Snawmana. Todos podem ser usados com Théoden, tornando-o ainda mais poderoso e versátil.

Além desses complementos, Galadriel pode localizar o poderoso Regente de Gondor. As Cartas de Liderança são mais predominantes neste baralho, sendo assim, Faramir ou Sam são bons alvos para o Regente. Este baralho pode gerar muitos recursos com o Regente de Gondor, e cartas como Determinação Inabalável podem ser uma boa forma de gastá-los.

Faramir tem uma ótima habilidade que permite que você prepare aliados sob seu controle. Aliados que são bons em missões bem como em ataque e/ou defesa, como Gandalf ou Gimli são os principais alvos para Faramir. Envie um desses aliados para fazer a missão, assim Faramir pode prepará-lo para o combate.

Heróis (3)

Faramir (↓3)
Théoden (↓4)
Sam Gamgi (↗3)

Aliados (22)

3x Anborn (↓7)
3x Gimli (↓8)
1x Gamling (↓14)
3x Hama (↓15)
2x O Pônei Bill (↗8)
2x Galadriel (↗9)
2x Bilbo Bolseiro (↗15)
3x Batedor do Riacho-de-Neve (↗16)
3x Gandalf (↗73)

Complementos (12)

2x Herugrim (↓16)
2x Snawmana (↓17)
3x Regente de Gondor (↗26)
2x Pedra de Celebrian (↗27)
3x Coragem Inesperada (↗57)

Eventos (16)

1x Sempre Vigilante (↗20)
3x Ataque Surpresa (↗23)
2x Nobre Sacrifício (↗24)
2x Determinação Inabalável (↗25)
3x Golpe Apressado (↗48)
3x Prova de Determinação (↗50)
2x Tumba dos Anãos (↗63)

Créditos

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

Produção: Jason Walden

Especialista em Regras do Jogo: Alex Werner

Gestão de Design do Jogo: Colin Phelps

Revisão: Riley Miller

Design Gráfico da Expansão: Chris Hosch e Joseph D. Olson

Gestão de Design Gráfico: Mercedes Opheim

Arte da Capa: Matt Stewart

Direção de Arte: Jeff Lee Johnson

Direção Executiva de Arte: Tony Bradt

Especialista em Controle de Qualidade: Zach Tewalthomas

Coordenação de Licenciamento: Kira Hartke e Kaitlin Souza

Gestão de Licenciamento: Dana Cartwright

Gestão de Produção: Justin Anger

Direção Criativa Visual: Brian Schomburg

Diretor de Operações de Estúdio: John Franz-Wichlacz

Direção de Estratégia de Produto: Jim Cartwright

Designer Executivo do Jogo: Nate French

Chefe de Estúdio: Chris Gerber

Galápagos

Tradução: Fernanda di Constanzo

Revisão: Catharine Affiune e Felipe Ramos

Diagramação BR: Tati Hapanchuk e Karina Santiago

www.mundogalapagos.com.br

Playtesters

Mark Anderson, John Baber, Craig Bergman, Thomas Burns III, Matthew Dempsey, Luke Eddy, Justin Engelking, Tony Fanchi, Ira Fay, Jason Lyle Garrett, Jeffery Holland, Tom Howard, Andrew Inge, Jean-François JET, Peter Lazar, Lydia MacLauchlan, Steven MacLauchlan, Ian Martin, Teague Murphy, Sean O'Hara, Tyler Parrot, Dan Poage, Brian Schwebach, Michael Strunk e Zach Varberg.



TM/® & © 2023 Fantasy Flight Games. Terra-média, *O Senhor dos Anéis* e os personagens, eventos, itens e locais relacionados são marcas registradas da Middle-earth Enterprises, 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 a seus respectivos detentores. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EUA, 651-639-1905. Imagens meramente ilustrativas.

v 1.0