

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

ANGMAR DESPERTADO

EXPANSIÓN DE HÉROES

“¿Paz y libertad, dijiste? El Norte no las hubiera conocido mucho sin nosotros. El temor hubiese dominado pronto toda la región. Pero cuando unas criaturas sombrías vienen de las lomas deshabitadas, o se arrastran en bosques que no conocen el sol, huyen de nosotros. ¿Qué caminos se atreverían a transitar, qué seguridad habría en las tierras tranquilas, o de noche en las casas de los simples mortales si los Dúnedain se quedasen dormidos, o hubiesen bajado todos a la tumba?”

—Aragorn, *La Comunidad del Anillo*

Bienvenidos a la expansión de Héroes *Angmar Despertado* para *El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas*. Esta expansión se centra en los misteriosos Dúnedain y en los orgullosos y nobles elfos de la Tierra Media.

Contiene cartas de jugador que pueden utilizarse para construir o mejorar los mazos de los Jugadores de cualquier escenario o campaña de *El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas*. Para empezar a jugar rápidamente, en la página 4 hay dos listas de cartas para mazos de inicio y estrategias para utilizarlos.

Resumen de los componentes

La expansión de Héroes *Angmar Despertado* incluye lo siguiente:

- Este cuaderno de reglas
- 209 cartas:
 - 8 cartas de Héroe
 - 201 cartas de Jugador

Símbolo de la expansión

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



Reglas y nuevos términos

Encuentro

Encuentro es una nueva palabra clave que aparece en las cartas de jugador con reverso de carta de Encuentro. Esta palabra clave tiene las siguientes reglas:

- Las cartas con la palabra clave Encuentro no pueden incluirse en los mazos de los Jugadores. Al preparar un escenario, cada jugador puede poner aparte hasta 3 copias de cada carta con la palabra clave Encuentro, fuera del juego. Estas cartas no cuentan para el mínimo de 50 que debe tener un mazo del Jugador.
- Las cartas con la palabra clave Encuentro no pueden jugarse desde la mano de un jugador. En su lugar, el efecto de una carta podría añadir una de ellas al mazo de Encuentros (que luego se baraja), y más tarde podrá ser revelada desde allí o robarse como carta de Sombra.
- Los efectos “al ser revelada” de las cartas con la palabra clave Encuentro no pueden ser cancelados.
- Si se adjudica a un Enemigo una carta con la palabra clave Encuentro como carta de Sombra, se trata como una carta de Encuentro: ponla en la pila de descartes de Encuentros después de resolver el ataque de dicho Enemigo.
- Si una carta con la palabra clave Encuentro va a salir del juego, en vez de eso se retira del juego.

Batalla

Si una carta de Misión tiene la palabra clave Batalla, cuando haya personajes asignados a esa misión, cuentan su  total en lugar de su  total al resolver la misión. Los Enemigos y Lugares del área de preparación siguen usando su  para oponerse a este intento de progresar en la misión.

Valor

Valor es una condición que aparece en algunas cartas de Jugador de esta expansión. Las capacidades de **Acción** y **Respuesta** que tienen esta condición, redactadas como “**Acción de Valor**” o “**Respuesta de Valor**”, solo puede activarlas un jugador con 40 o más de Amenaza.

Si una carta tiene dos efectos, uno con la condición **Valor** y otro sin ella, el jugador solo puede elegir uno de estos efectos para que se active al jugar la carta. Además, solo puede elegir el efecto con la condición **Valor** si tiene 40 o más de Amenaza.

Misiones secundarias

Las misiones secundarias son un nuevo tipo de carta de Misión para *El Señor de los Anillos: El Juego de Cartas*. Las misiones secundarias representan aventuras opcionales que los héroes pueden emprender mientras progresan en la misión principal. Hay dos tipos de misiones secundarias: *misiones secundarias de Jugador* y *misiones secundarias de Encuentro* (que aparecen en la expansión de campaña *Angmar Despertado*). Las misiones secundarias no forman parte del mazo de Misión. La primera carta del mazo de Misión se denomina misión principal.

Misiones secundarias de Jugador

La expansión de Héroes *Angmar Despertado* incluye cinco misiones secundarias de Jugador diferentes. Tienen reverso de carta de Jugador y puede incluirse en los mazos del Jugador. Son al mismo tiempo una carta de Misión y una carta de Jugador, y pueden jugarse desde la mano de un jugador durante la fase de Planificación pagando su coste. Cuando una misión secundaria de Jugador se juega o entra en juego, se pone en el área de preparación.

Misiones secundarias en juego

Mientras cualquier misión secundaria esté en el área de preparación, funciona como una carta de Misión con la siguiente excepción: cuando se derrota 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.

Elementos de las misiones secundarias de Jugador

1. **Título de la carta:** El nombre de la misión secundaria.
2. **Icono de esfera de Influencia:** Indica a qué esfera pertenece la misión secundaria. Si una misión secundaria no tiene un icono de esfera de Influencia, entonces es una carta neutral.
3. **Coste:** El número de recursos que un jugador debe gastar de las reservas de Recursos apropiadas para jugar esta misión secundaria.
4. **Texto de reglas:** Las capacidades especiales y el texto de ambientación en cursiva exclusivos de la misión secundaria mientras está en juego.
5. **Puntos de misión:** El número de fichas de Progreso que hay que colocar en esta misión secundaria para derrotarla.
6. **Puntos de victoria:** Todas las misiones secundarias tienen un valor de puntos de victoria. Cuando se derrota una misión secundaria, se añade a la zona de victoria.



Créditos

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace, MJ Newman y Jeremy Zwirn

Productor: Jason Walden

Edición técnica: Adam Baker

Edición: Andrea Dell'Agnese y Julia Faeta

Corrección de textos: Riley Miller

Traducción: Sergio Hernández Garrido y Ángel Martínez Murillo

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Ilustración de cubierta: Borja Pindado

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

Jefes de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Director del departamento creativo visual: Brian Schomburg

Responsable superior de proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseñador ejecutivo del juego: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

TM/® y © 2022 Fantasy Flight Games. 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.



Mazos de inicio

Para ayudarte en tus aventuras, aquí tienes dos mazos de inicio ideales para los jugadores que quieran jugar cuanto antes. Puedes construirlos con las cartas de esta expansión y las de la caja básica, y jugarlos juntos o por separado.

Mazo de Dúnedain

Los Dúnedain, siempre alerta, no se dejan intimidar por el miedo y el peligro. En su misión de salvaguardar el reino, los Montaraces del Norte arriesgan sus vidas con abnegación. En el juego, tal arrojo está representado por Héroes que se vuelven más poderosos cuando están enfrentados al menos a un Enemigo. En lugar de destruir a todos tus enemigos, intenta dejar siempre a uno más débil enfrentado a ti.

El resistente Amarthiúl es tu principal defensor, y los Guardias de Honor le ayudarán a sobrevivir a la mayoría de los ataques. Las Fintas y los Exploradores del Río Nevado te servirán para lanzar poderosos ataques. Aragorn es un combatiente muy hábil, y equiparlo con las dos Espadas de Númenor le permitirá destruir a la mayoría de los Enemigos con un solo ataque.

El Senescal de Gondor es una carta clave para este mazo y lo más recomendable es jugarla con Amarthiúl, ya que así podrá obtener la esfera de Táctica. Ataque Furtivo funciona muy bien con Gandalf y, dado que este mazo carece de efectos de robar cartas, robar 3 cartas con él es lo más habitual.

Héroes (3)

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

Aliados (28)

2x Ingold (●11)
2x Veterano de Osgiliath (●12)
1x Hayala (●25)
3x Guerrero del Valle Emboscado (●26)
2x Cazador Dúnedain (●27)
3x Guardia de Honor (●29)
2x Montaraz de Cardolan (●69)
3x Faramir (●14)
3x Explorador del Río Nevado (●16)
3x Soldado con Hacha Veterano (●28)
1x Beorn (●31)
3x Gandalf (●73)

Cartas Vinculadas (10)

2x Provisiones de Montaraz (●15)
2x Espada de Númenor (●16)
2x Vigilancia Secreta (●33)
3x Senescal de Gondor (●26)
1x Piedra de Celebrian (●27)

Eventos (10)

2x Descendientes de Reyes (●17)
1x Llamada Montaraz (●21)
1x Hora de la Cólera (●37)
3x Ataque Furtivo (●23)
3x Finta (●34)

Misiones secundarias (2)

1x Petición de Ayuda (●24)
1x Reunir Información (●75)

Mazo de elfos

Los Noldor, nobles elfos de Rivendel, se valen de su sabiduría y astucia para superar a sus enemigos. Este mazo ejemplifica sus virtudes con efectos para acumular muchas cartas robando y devolviendo cartas de tu pila de descarte a tu mano, y acto seguido poder descartarlas para obtener poderosos efectos.

Luz Élfica es una carta fundamental para este mazo y ayuda a aumentar la mecánica de robar y descartar varias cartas cada ronda. Cada vez que juegas Luz Élfica desde tu pila de descartes, añades 2 cartas a tu mano que puedes utilizar para activar las capacidades de descarte de Arwen, Éowyn, Protector de Lórien y Joyera Élfica. El Arpa de Plata también es un engranaje importante en esta combinación, ya que puede devolverte las cartas que descartes de tu mano.

Con este mazo puede resultar complicado defenderse de los ataques enemigos, así que lo ideal es ponerle a Arwen las cartas Protector de Lórien y Coraje Inesperado para convertirla en tu principal defensora y usar aliados de los que no te importe deshacerte como Joyera Élfica para defenderte de ataques grandes.

Héroes (3)

Arwen (●1)
Éowyn (●7)
Glorfindel (●12)

Aliados (21)

3x Joyera Élfica (●41)
3x Tejedora de los Galadrim (●42)
1x Lindir (●43)
1x Galdor de los Puertos Grises (●56)
2x Custodio de la Casa del Manantial (●58)
2x Rastreador Norteño (●45)
3x Herrero de Erebor (●59)
2x Henamarth Cantofluvial (●60)
3x Gléowine (●62)
1x Gandalf (●73)

Cartas Vinculadas (11)

3x Arpa de Plata (●46)
1x La Larga Derrota (●60)
3x Coraje Inesperado (●57)
2x Trampa del Bosque (●69)
2x Protector de Lórien (●70)

Eventos (16)

3x Luz Élfica (●49)
2x Hermoso y Peligroso (●50)
3x Golpe Apresurado (●48)
3x Una Prueba de Voluntad (●50)
3x Resistir y Luchar (●51)
2x Tumba Enana (●53)

Misiones secundarias (2)

1x Volver sobre los Pasos (●53)
1x Reunir Información (●75)