

**8**

2  
1  
0

**5**

✶ **OMORZO CACTACEO**

*Brea.*

**Risposta:** Dopo che Omorzo Cactaceo ha subito danni da un attacco incontrastato, pesca 1 carta.

*"Non so più dove mettere le mani, ma vedrò cosa posso fare per voi."*  
—La Compagnia dell'Anello

**EROE**

Illus. Stan Dikolenko © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 71

**7**

2  
1  
0

**3**

✶ **Nob**

*Hobbit. Brea. Servitore.*

Riduci di 1 il costo del primo aggregato **Oggetto** che giochi ogni turno su un altro personaggio **Brea** o **Hobbit**.

**Azione:** Esaurisci Nob per pescare 1 carta. Se quella carta è un aggregato **Oggetto**, rendi pronto un personaggio **Brea**. (Solo una volta per turno.)

*"Dove sei, specie di infingardo trottapiano?"*  
—Omorzo Cactaceo, La Compagnia dell'Anello

**EROE**

Illus. Stan Dikolenko © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 72

**8**

2  
2  
0

**4**

✶ **HARRY CAPRIFOGLIO**

*Brea.*

**Risposta:** Cancella 1 danno da combattimento appena inflitto ad un eroe che controlli. (Solo una volta per turno per eroe.)

*"I vostri affari sono affari vostri, senza dubbio, ma è affar mio porre domande dopo il calar della notte."*  
—La Compagnia dell'Anello

**EROE**

Illus. Lukasz Jaskolski © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 73

**2**

1  
1  
0

**2**

✶ **Bob**

*Hobbit. Brea. Servitore.*

**Risposta:** Dopo che Bob è entrato in gioco, cerca nel tuo mazzo una carta con il tratto **Cavalcatura** o **Pony** e aggiungila alla tua mano. Rimiscola il tuo mazzo.

*"Una povera bestia vecchia e mezzo morta di fame, ma non ve la darà per meno del triplo del suo valore."*  
—La Compagnia dell'Anello

**ALLEATO**

Illus. Stan Dikolenko © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 74

**2**

1  
1  
0

**2**

✶ **Bob**

*Hobbit. Brea. Servitore.*

**Risposta:** Dopo che Bob è entrato in gioco, cerca nel tuo mazzo una carta con il tratto **Cavalcatura** o **Pony** e aggiungila alla tua mano. Rimiscola il tuo mazzo.

*"Una povera bestia vecchia e mezzo morta di fame, ma non ve la darà per meno del triplo del suo valore."*  
—La Compagnia dell'Anello

**ALLEATO**

Illus. Stan Dikolenko © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 74

**2**

1  
1  
0

**2**

✶ **Bob**

*Hobbit. Brea. Servitore.*

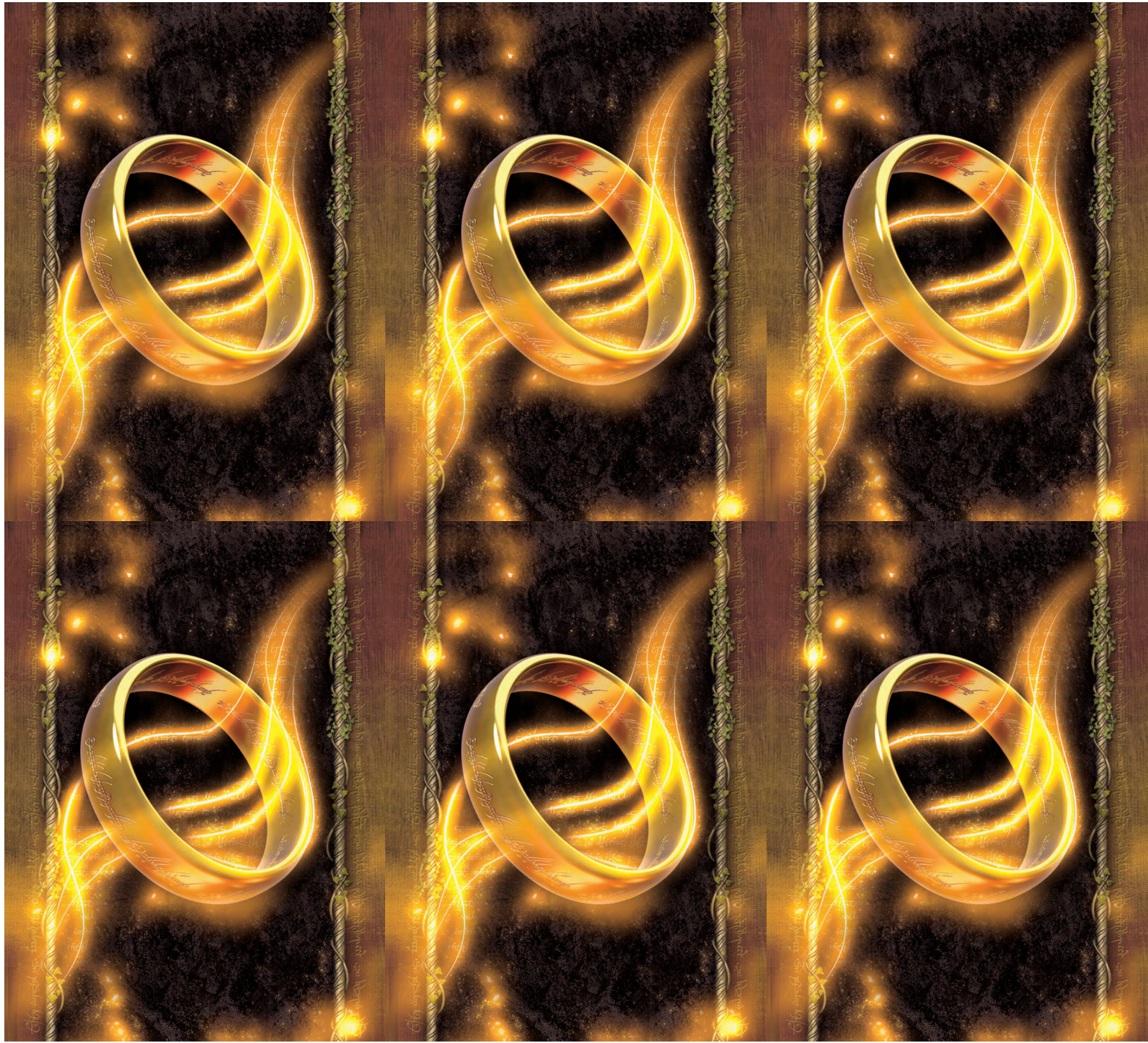
**Risposta:** Dopo che Bob è entrato in gioco, cerca nel tuo mazzo una carta con il tratto **Cavalcatura** o **Pony** e aggiungila alla tua mano. Rimiscola il tuo mazzo.

*"Una povera bestia vecchia e mezzo morta di fame, ma non ve la darà per meno del triplo del suo valore."*  
—La Compagnia dell'Anello

**ALLEATO**

Illus. Stan Dikolenko © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 74







**1** PONY DI BREA



**Cavalcatura.**  
 Aggregalo a un personaggio *Brea* o *Hobbit*.  
 Limitato.  
 Il personaggio aggregato prende +1 punto ferita.  
**Risposta:** Quando il personaggio aggregato subisce danni da un attacco incontrastato, esaurisci Pony di Brea per ridurre di 1 quei danni.  
*Né con oro né con amore avrebbe potuto procurarsi un cavallo o un pony in tutto il paese: eccetto uno.*  
*—La Compagnia dell'Anello*

**AGGREGATO**

Illus. Ted Nasmith

© Middle-earth Ent. © FFG © AleP

75

**1** PONY DI BREA



**Cavalcatura.**  
 Aggregalo a un personaggio *Brea* o *Hobbit*.  
 Limitato.  
 Il personaggio aggregato prende +1 punto ferita.  
**Risposta:** Quando il personaggio aggregato subisce danni da un attacco incontrastato, esaurisci Pony di Brea per ridurre di 1 quei danni.  
*Né con oro né con amore avrebbe potuto procurarsi un cavallo o un pony in tutto il paese: eccetto uno.*  
*—La Compagnia dell'Anello*

**AGGREGATO**

Illus. Ted Nasmith

© Middle-earth Ent. © FFG © AleP

75

**1** PONY DI BREA



**Cavalcatura.**  
 Aggregalo a un personaggio *Brea* o *Hobbit*.  
 Limitato.  
 Il personaggio aggregato prende +1 punto ferita.  
**Risposta:** Quando il personaggio aggregato subisce danni da un attacco incontrastato, esaurisci Pony di Brea per ridurre di 1 quei danni.  
*Né con oro né con amore avrebbe potuto procurarsi un cavallo o un pony in tutto il paese: eccetto uno.*  
*—La Compagnia dell'Anello*

**AGGREGATO**

Illus. Ted Nasmith

© Middle-earth Ent. © FFG © AleP

75

**1** MEZZA PINTA



**Oggetto.**  
 Aggregalo a un personaggio.  
**Azione di Riordino:** Scarta Mezza Pinta per curare fino a 2 danni dal personaggio aggregato. Poi, metti in cima al tuo mazzo un aggregato **Oggetto** dalla tua pila degli scarti.  
*"Ho una birra specialissima, se tu ed i tuoi amici volete favorire in casa."*  
*—Il Vecchio Maggot, La Compagnia dell'Anello*

**AGGREGATO**

Illus. Bethesda Softworks

© Middle-earth Ent. © FFG © AleP

76

**1** MEZZA PINTA



**Oggetto.**  
 Aggregalo a un personaggio.  
**Azione di Riordino:** Scarta Mezza Pinta per curare fino a 2 danni dal personaggio aggregato. Poi, metti in cima al tuo mazzo un aggregato **Oggetto** dalla tua pila degli scarti.  
*"Ho una birra specialissima, se tu ed i tuoi amici volete favorire in casa."*  
*—Il Vecchio Maggot, La Compagnia dell'Anello*

**AGGREGATO**

Illus. Bethesda Softworks

© Middle-earth Ent. © FFG © AleP

76

**1** MEZZA PINTA



**Oggetto.**  
 Aggregalo a un personaggio.  
**Azione di Riordino:** Scarta Mezza Pinta per curare fino a 2 danni dal personaggio aggregato. Poi, metti in cima al tuo mazzo un aggregato **Oggetto** dalla tua pila degli scarti.  
*"Ho una birra specialissima, se tu ed i tuoi amici volete favorire in casa."*  
*—Il Vecchio Maggot, La Compagnia dell'Anello*

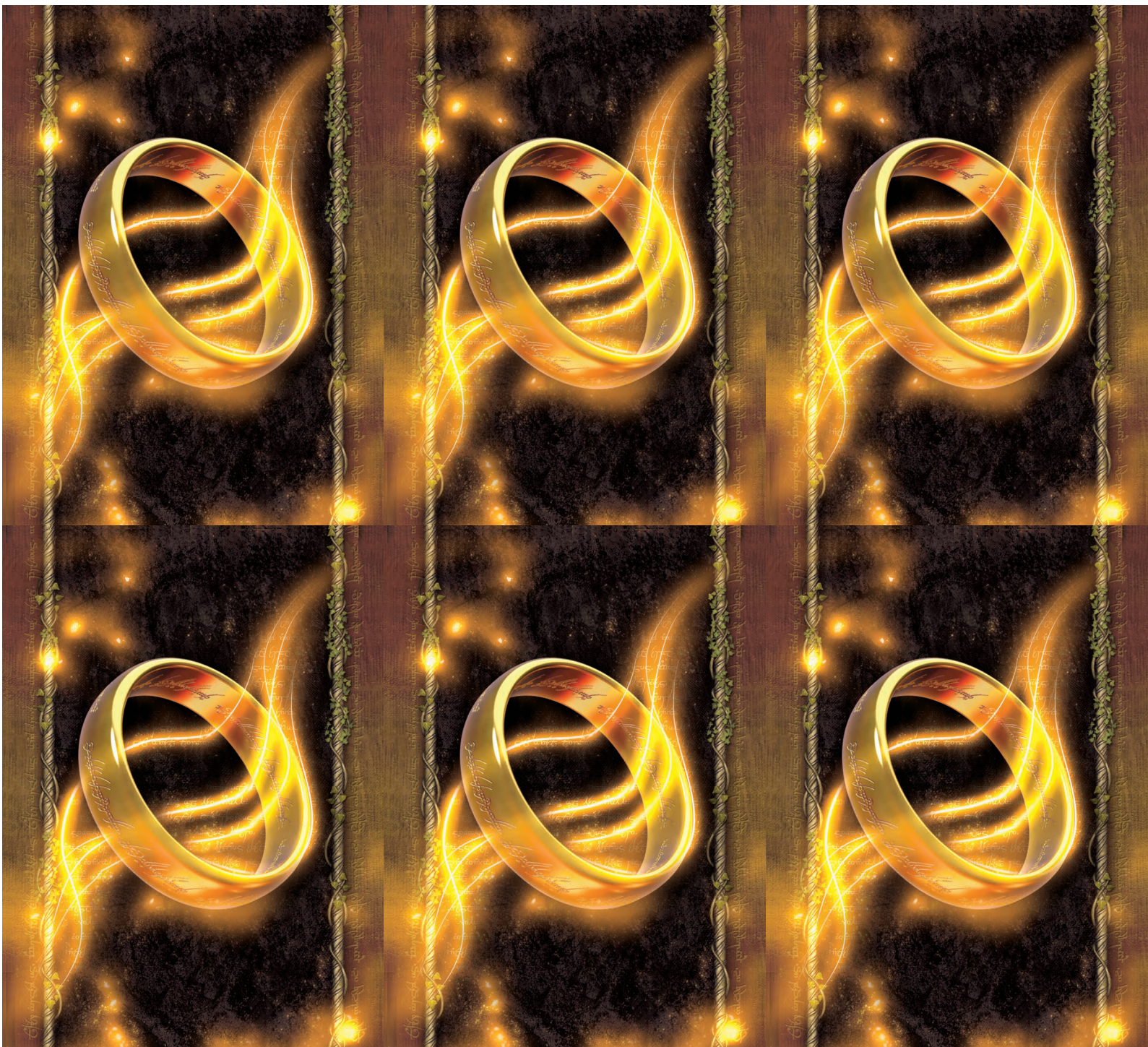
**AGGREGATO**

Illus. Bethesda Softworks

© Middle-earth Ent. © FFG © AleP

76







**1** FORAGGIATORE ESPERTO



**Abilità.**  
 Aggregalo a un eroe che controlli. Solo 1 per giocatore.  
 I tuoi eroi non possono guadagnare risorse dagli effetti delle carte dei giocatori.  
**Azione:** Esaurisci Foraggiatore Esperto per ridurre di 1 il costo della prossima carta che giochi in questa fase e la cui sfera corrisponde a quella dell'eroe aggregato.

AGGREGATO

Illus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 77

**1** FORAGGIATORE ESPERTO



**Abilità.**  
 Aggregalo a un eroe che controlli. Solo 1 per giocatore.  
 I tuoi eroi non possono guadagnare risorse dagli effetti delle carte dei giocatori.  
**Azione:** Esaurisci Foraggiatore Esperto per ridurre di 1 il costo della prossima carta che giochi in questa fase e la cui sfera corrisponde a quella dell'eroe aggregato.

AGGREGATO

Illus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 77

**1** FORAGGIATORE ESPERTO



**Abilità.**  
 Aggregalo a un eroe che controlli. Solo 1 per giocatore.  
 I tuoi eroi non possono guadagnare risorse dagli effetti delle carte dei giocatori.  
**Azione:** Esaurisci Foraggiatore Esperto per ridurre di 1 il costo della prossima carta che giochi in questa fase e la cui sfera corrisponde a quella dell'eroe aggregato.

AGGREGATO

Illus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 77

**2** PINTA



**Oggetto.**  
 Giocala solo se controlli un personaggio *Brea* unico.  
 Aggregalo a un eroe.  
**Azione:** Esaurisci Pinta per curare 1 danno dall'eroe aggregato.  
**Azione:** Scarta Pinta per curare 5 danni dall'eroe aggregato.  
*"Ebbene, gente felice, volete bere un altro sorso insieme con me prima di partire?" —Barbalbero, Il Ritorno del Re*

AGGREGATO

Illus. Darek Zabrocki © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 78

**2** PINTA



**Oggetto.**  
 Giocala solo se controlli un personaggio *Brea* unico.  
 Aggregalo a un eroe.  
**Azione:** Esaurisci Pinta per curare 1 danno dall'eroe aggregato.  
**Azione:** Scarta Pinta per curare 5 danni dall'eroe aggregato.  
*"Ebbene, gente felice, volete bere un altro sorso insieme con me prima di partire?" —Barbalbero, Il Ritorno del Re*

AGGREGATO

Illus. Darek Zabrocki © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 78

**2** PINTA

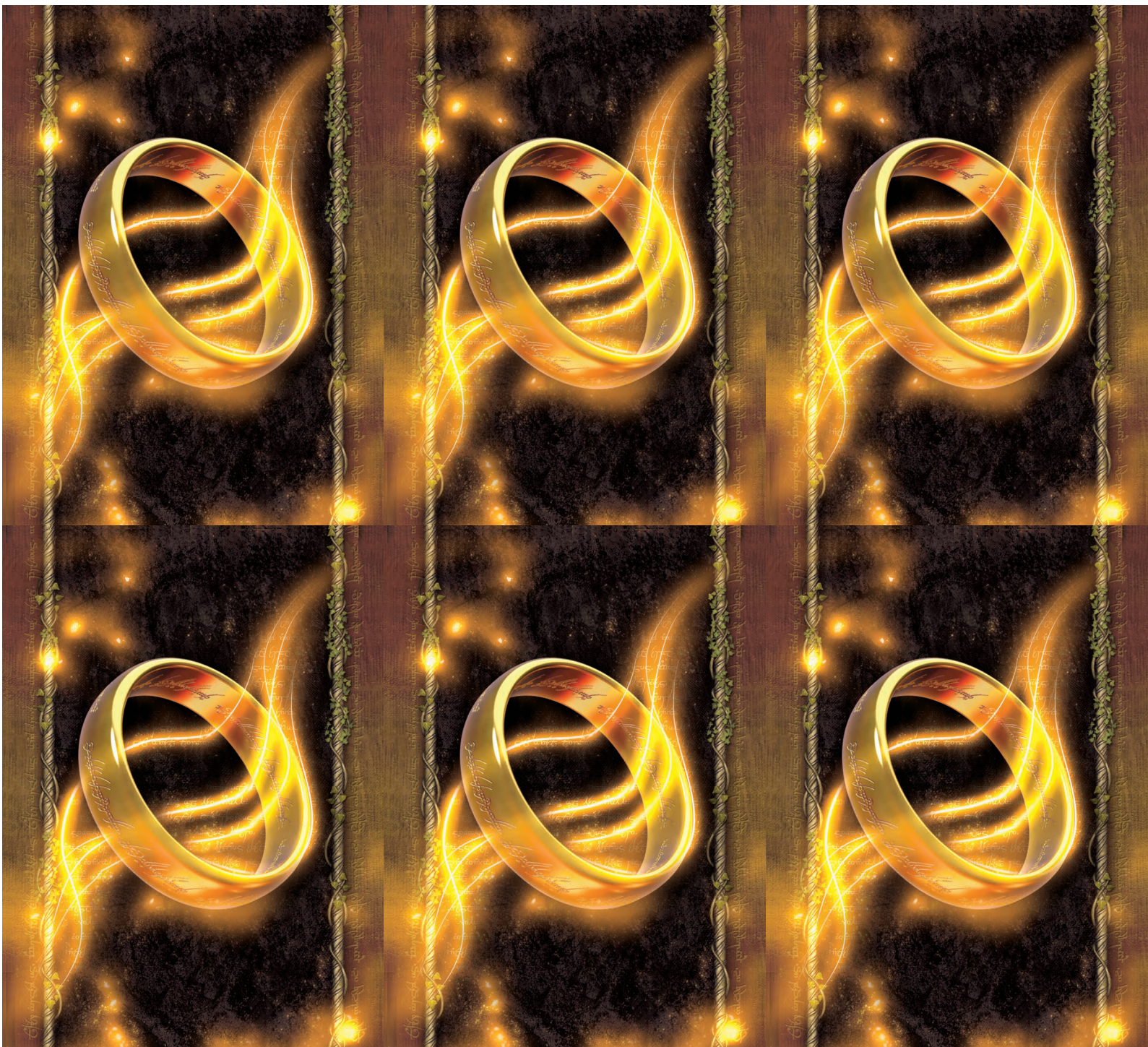


**Oggetto.**  
 Giocala solo se controlli un personaggio *Brea* unico.  
 Aggregalo a un eroe.  
**Azione:** Esaurisci Pinta per curare 1 danno dall'eroe aggregato.  
**Azione:** Scarta Pinta per curare 5 danni dall'eroe aggregato.  
*"Ebbene, gente felice, volete bere un altro sorso insieme con me prima di partire?" —Barbalbero, Il Ritorno del Re*

AGGREGATO

Illus. Darek Zabrocki © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 78









1

1

0

0

1

**COSPIRATORE DI STADDLE**

*Brea.*

**Risposta:** Dopo che un attacco incontrastato ha danneggiato un eroe che controlli, infliggi 1 danno al nemico attaccante. (Solo una volta per fase.)

"Venderebbe l'anima e farebbe cattiverie per puro divertimento."

—Aragorn, La Compagnia dell'Anello

**ALLEATO**

Illus. Aleksandra Wojtas © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 79



1

1

0

0

1

**COSPIRATORE DI STADDLE**

*Brea.*

**Risposta:** Dopo che un attacco incontrastato ha danneggiato un eroe che controlli, infliggi 1 danno al nemico attaccante. (Solo una volta per fase.)

"Venderebbe l'anima e farebbe cattiverie per puro divertimento."

—Aragorn, La Compagnia dell'Anello

**ALLEATO**

Illus. Aleksandra Wojtas © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 79



1

1

0

0

1

**COSPIRATORE DI STADDLE**

*Brea.*

**Risposta:** Dopo che un attacco incontrastato ha danneggiato un eroe che controlli, infliggi 1 danno al nemico attaccante. (Solo una volta per fase.)

"Venderebbe l'anima e farebbe cattiverie per puro divertimento."

—Aragorn, La Compagnia dell'Anello

**ALLEATO**

Illus. Aleksandra Wojtas © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 79



2

0

2

1

2

**CUSTODE DELLA TERRA DI BREÁ**

*Dúnedain. Brea.*

Devozione.

**Risposta:** Esaurisci Custode della Terra di Brea per cancellare un effetto ombra appena attivato durante un attacco e assegnare un'altra carta ombra a quel nemico. Se questo attacco non infligge danni, fai ritornare Custode della Terra di Brea nella mano del suo proprietario dopo l'attacco.

**ALLEATO**

Illus. Gal Or © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 80



2

0

2

1

2

**CUSTODE DELLA TERRA DI BREÁ**

*Dúnedain. Brea.*

Devozione.

**Risposta:** Esaurisci Custode della Terra di Brea per cancellare un effetto ombra appena attivato durante un attacco e assegnare un'altra carta ombra a quel nemico. Se questo attacco non infligge danni, fai ritornare Custode della Terra di Brea nella mano del suo proprietario dopo l'attacco.

**ALLEATO**

Illus. Gal Or © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 80



2

0

2

1

2

**CUSTODE DELLA TERRA DI BREÁ**

*Dúnedain. Brea.*

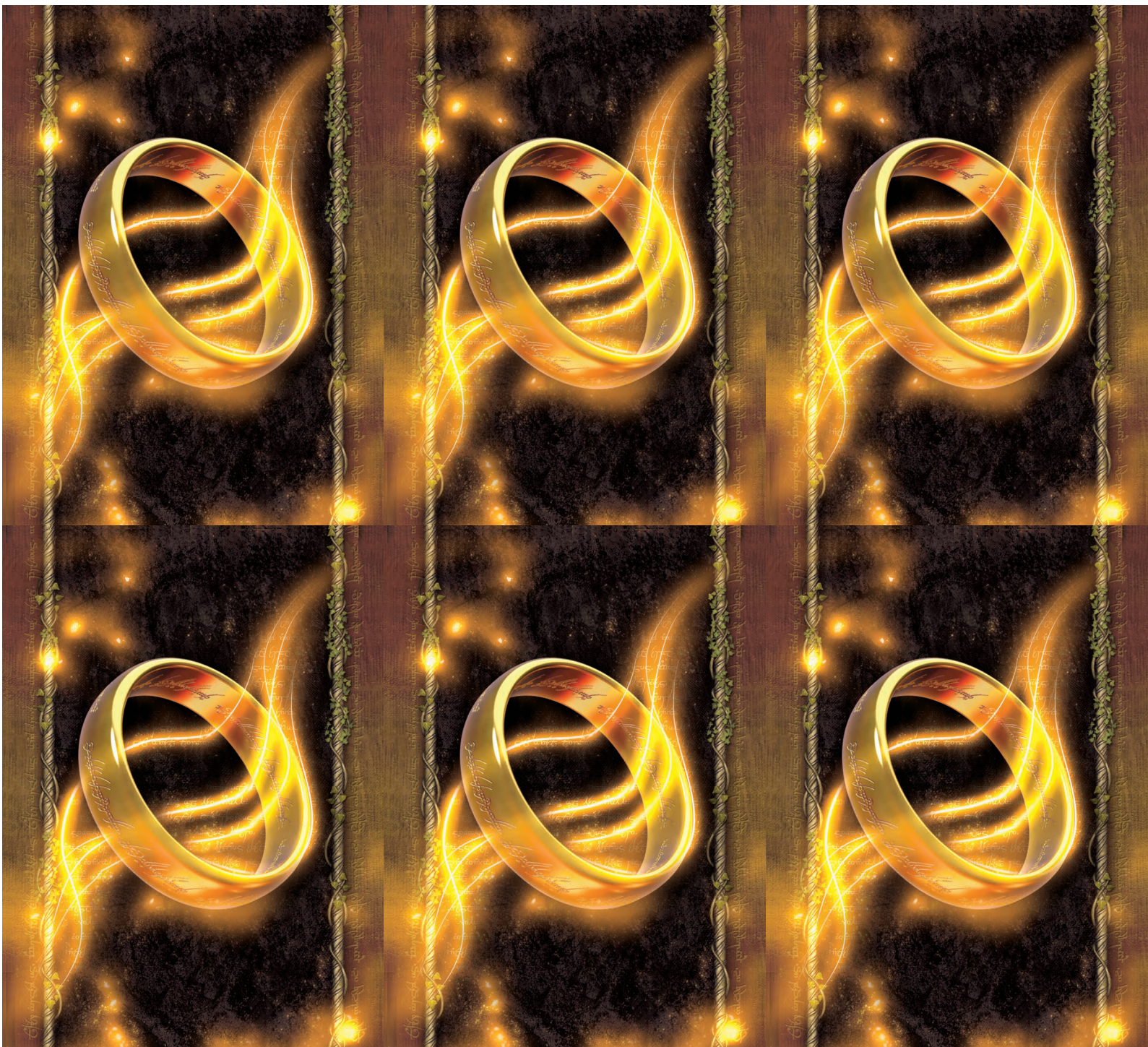
Devozione.

**Risposta:** Esaurisci Custode della Terra di Brea per cancellare un effetto ombra appena attivato durante un attacco e assegnare un'altra carta ombra a quel nemico. Se questo attacco non infligge danni, fai ritornare Custode della Terra di Brea nella mano del suo proprietario dopo l'attacco.

**ALLEATO**

Illus. Gal Or © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 80







0

UN CUORE CORAGGIOSO



**Risposta:** Cancella un effetto ombra appena attivato durante un attacco incontrastato. Dopo che questo attacco ha danneggiato un singolo eroe, il controllore di quell'eroe può spendere 1 risorsa dalla riserva di quell'eroe per ridurre di 3 la propria minaccia.

*"Stiamo ormai giungendo all'orlo del burrone, ove speranza e disperazione sono sorelle. Esitare significa cadere."*  
—Aragorn, Il Ritorno del Re

EVENTO

Illus. John Howe © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 81

0

UN CUORE CORAGGIOSO



**Risposta:** Cancella un effetto ombra appena attivato durante un attacco incontrastato. Dopo che questo attacco ha danneggiato un singolo eroe, il controllore di quell'eroe può spendere 1 risorsa dalla riserva di quell'eroe per ridurre di 3 la propria minaccia.

*"Stiamo ormai giungendo all'orlo del burrone, ove speranza e disperazione sono sorelle. Esitare significa cadere."*  
—Aragorn, Il Ritorno del Re

EVENTO

Illus. John Howe © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 81

0

UN CUORE CORAGGIOSO



**Risposta:** Cancella un effetto ombra appena attivato durante un attacco incontrastato. Dopo che questo attacco ha danneggiato un singolo eroe, il controllore di quell'eroe può spendere 1 risorsa dalla riserva di quell'eroe per ridurre di 3 la propria minaccia.

*"Stiamo ormai giungendo all'orlo del burrone, ove speranza e disperazione sono sorelle. Esitare significa cadere."*  
—Aragorn, Il Ritorno del Re

EVENTO

Illus. John Howe © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 81

2

DONO DELLA LUNGIMIRANZA



**Condizione.**  
Aggregalo a un eroe con almeno 2 ♠ stampata. Solo 1 per eroe.

L'eroe aggregato prende +2 ♠ se non è stato coinvolto nella ricerca in questo turno.

*"Non credere che siano sufficienti i canti fra gli alberi, o le svelte frecce degli archi elfici, per custodire e difendere dal Nemico la terra di Lothlórien."*  
—Galadriel, La Compagnia dell'Anello

AGGREGATO

Illus. Incantata © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 82

2

DONO DELLA LUNGIMIRANZA



**Condizione.**  
Aggregalo a un eroe con almeno 2 ♠ stampata. Solo 1 per eroe.

L'eroe aggregato prende +2 ♠ se non è stato coinvolto nella ricerca in questo turno.

*"Non credere che siano sufficienti i canti fra gli alberi, o le svelte frecce degli archi elfici, per custodire e difendere dal Nemico la terra di Lothlórien."*  
—Galadriel, La Compagnia dell'Anello

AGGREGATO

Illus. Incantata © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 82

2

DONO DELLA LUNGIMIRANZA



**Condizione.**  
Aggregalo a un eroe con almeno 2 ♠ stampata. Solo 1 per eroe.

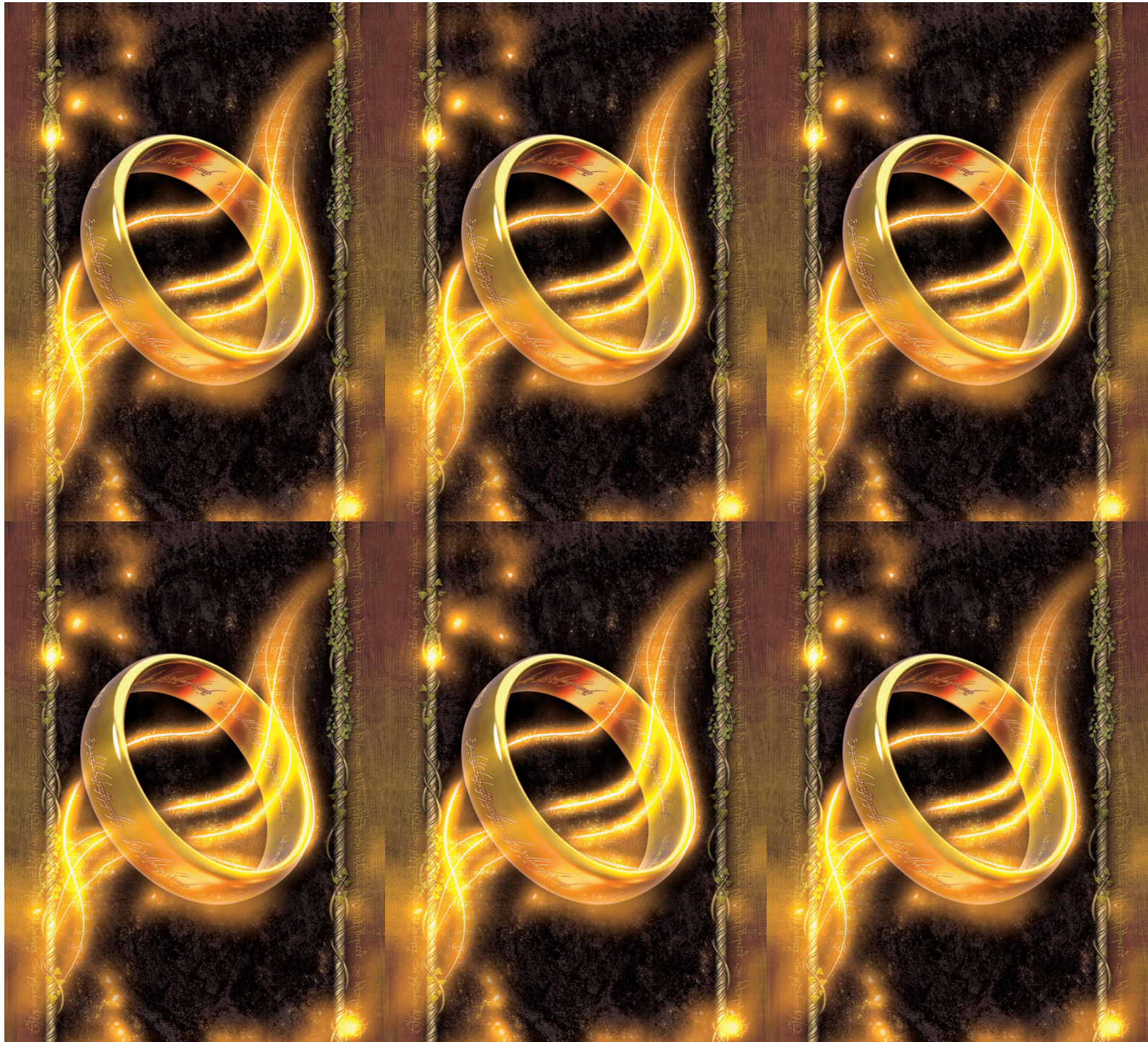
L'eroe aggregato prende +2 ♠ se non è stato coinvolto nella ricerca in questo turno.

*"Non credere che siano sufficienti i canti fra gli alberi, o le svelte frecce degli archi elfici, per custodire e difendere dal Nemico la terra di Lothlórien."*  
—Galadriel, La Compagnia dell'Anello

AGGREGATO

Illus. Incantata © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 82









Illus. Dan Scott

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

83

Illus. Dan Scott

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

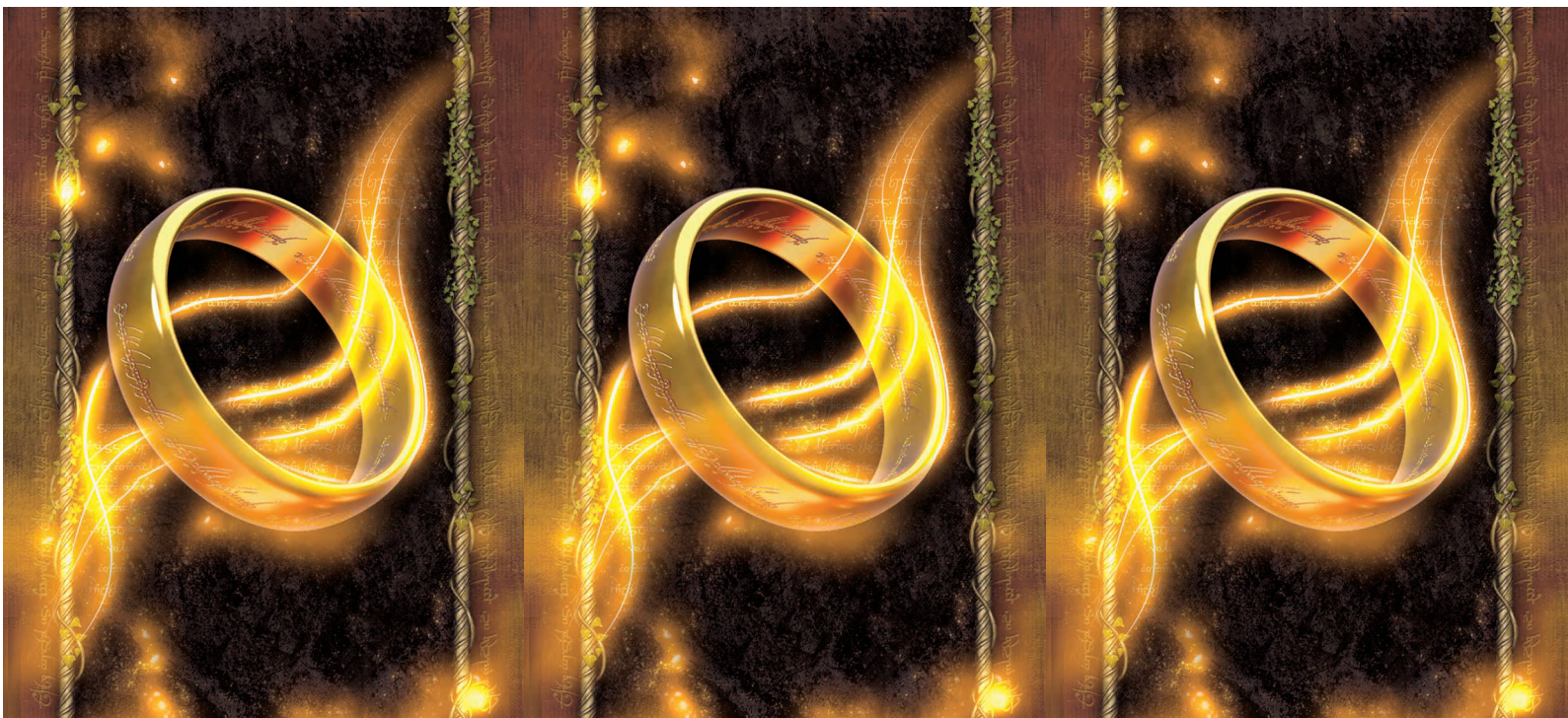
83

Illus. Dan Scott

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

83









## GÁLMOÐ

LA BRECCIA DI ROHAN





1/29

Rohan. Traditore.

Tempo 7.

**Quando l'ultimo segnalino tempo viene rimosso da Gálmód, i giocatori perdono la partita.**

*Il traditore è fuggito verso ovest, nel pieno di una tempesta furibonda.*

OBIETTIVO


 Illus. Daniel Jiménez Villalba
 
 Middle-earth Ent.
 
 FFG
 
 ALeP
 
 84

23

2

2

1

3

3/29

DUNLANDIANO FORSENNATO

Dunland.

Impeto.

**Obbligato:** Alla fine del turno, fai ritornare Dunlandiano Forsennato nell'area di allestimento.

***Ombra:** Il nemico attaccante prende +X per questo attacco. X è il valore di Congelamento della ricerca principale.*

NEMICO

Illustrazione sconosciuta

© Middle-earth Ent. © FFG © AL&P

86

23

2

2

1

3

4/29

DUNLANDIANO FORSENNATO

Dunland.

Impeto.

**Obbligato:** Alla fine del turno, fai ritornare Dunlandiano Forseennato nell'area di allestimento.

---

***Ombra:** Il nemico attaccante prende +X per questo attacco. X è il valore di Congelamento della ricerca principale.*

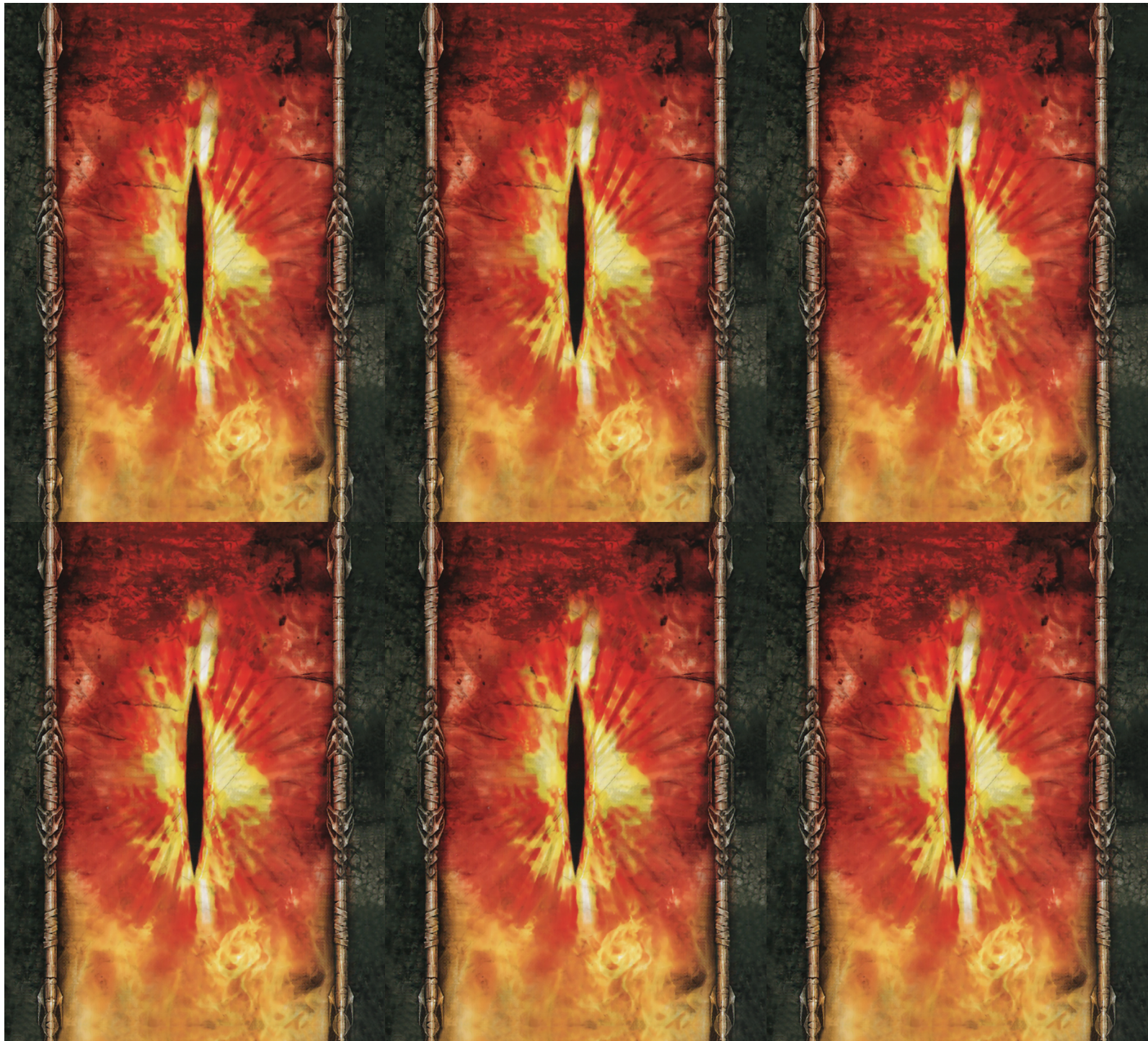
NEMICO

Illus. Artista sconosciuto

© Middle-earth Ent. © FFG © AL&P

86







45

4 ♠  
4 ♣  
3 ♠

5

7/29

**RETROGUARDIA DUNLANDIANA**

**Dunland.**

**Obbligato:** Alla fine della fase degli incontri, se Retroguardia Dunlandiana si trova nell'area di allestimento, rimuovi 1 segnalino tempo da Gálmód.

*"Morte ai Testapaglia! Morte ai ladri del Nord!"*  
—Le Due Torri

**NEMICO**

Illus. Sławomir Maniak © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 87

45

4 ♠  
4 ♣  
3 ♠

5

8/29

**RETROGUARDIA DUNLANDIANA**

**Dunland.**

**Obbligato:** Alla fine della fase degli incontri, se Retroguardia Dunlandiana si trova nell'area di allestimento, rimuovi 1 segnalino tempo da Gálmód.

*"Morte ai Testapaglia! Morte ai ladri del Nord!"*  
—Le Due Torri

**NEMICO**

Illus. Sławomir Maniak © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 87

**BANCO DI NEVE**

1 ♠

3

9/29

**Ovestfulda. Neve.**

**Obbligato:** Quando dei segnalini progresso dovrebbero essere piazzati su una carta ricerca o sul luogo attivo, invece piazzali su una copia di Banco di Neve.

**Azione di Ricerca:** Esaurisci un eroe che controlli per piazzare X segnalini progresso su questo luogo, dove X è la ♠ stampata di quell'eroe.

**Ombra:** Aggiungi Banco di Neve all'area di allestimento.

**LUOGO**

Illus. Daniel Gastager © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 88

**BANCO DI NEVE**

1 ♠

3

10/29

**Ovestfulda. Neve.**

**Obbligato:** Quando dei segnalini progresso dovrebbero essere piazzati su una carta ricerca o sul luogo attivo, invece piazzali su una copia di Banco di Neve.

**Azione di Ricerca:** Esaurisci un eroe che controlli per piazzare X segnalini progresso su questo luogo, dove X è la ♠ stampata di quell'eroe.

**Ombra:** Aggiungi Banco di Neve all'area di allestimento.

**LUOGO**

Illus. Daniel Gastager © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 88

**BANCO DI NEVE**

1 ♠

3

11/29

**Ovestfulda. Neve.**

**Obbligato:** Quando dei segnalini progresso dovrebbero essere piazzati su una carta ricerca o sul luogo attivo, invece piazzali su una copia di Banco di Neve.

**Azione di Ricerca:** Esaurisci un eroe che controlli per piazzare X segnalini progresso su questo luogo, dove X è la ♠ stampata di quell'eroe.

**Ombra:** Aggiungi Banco di Neve all'area di allestimento.

**LUOGO**

Illus. Daniel Gastager © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 88

**BANCO DI NEVE**

1 ♠

3

12/29

**Ovestfulda. Neve.**

**Obbligato:** Quando dei segnalini progresso dovrebbero essere piazzati su una carta ricerca o sul luogo attivo, invece piazzali su una copia di Banco di Neve.

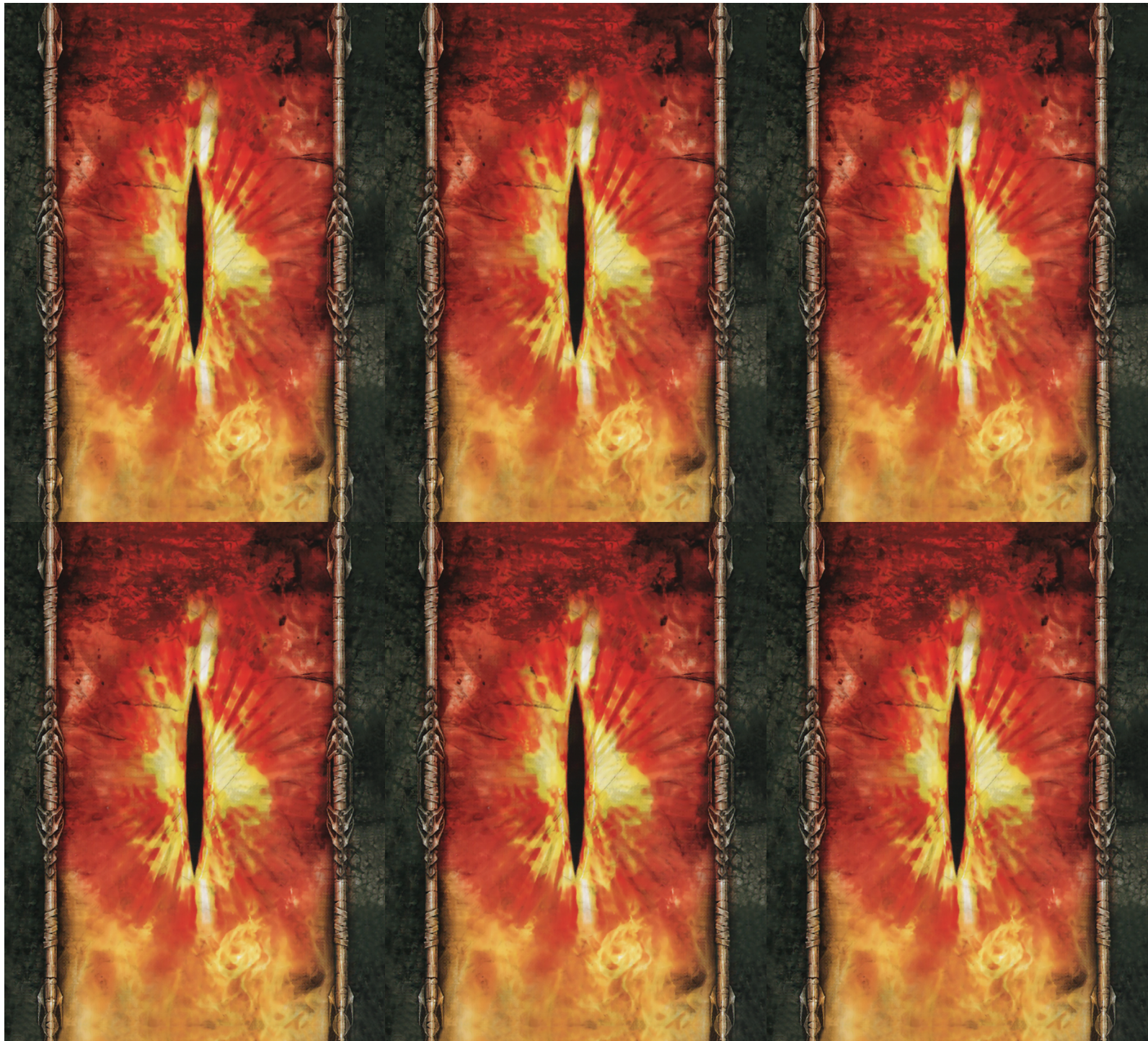
**Azione di Ricerca:** Esaurisci un eroe che controlli per piazzare X segnalini progresso su questo luogo, dove X è la ♠ stampata di quell'eroe.

**Ombra:** Aggiungi Banco di Neve all'area di allestimento.

**LUOGO**

Illus. Daniel Gastager © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 88







**BANCO DI NEVE**

1

3

**Ovestfald. Neve.**  
**Obbligato:** Quando dei segnalini progresso dovrebbero essere piazzati su una carta ricerca o sul luogo attivo, invece piazzali su una copia di Banco di Neve.  
**Azione di Ricerca:** Esaurisci un eroe che controlli per piazzare X segnalini progresso su questo luogo, dove X è la ♣ stampata di quell'eroe.  
*Ombra:* Aggiungi Banco di Neve all'area di allestimento.

**LUOGO**

Illus. Daniel Gastager © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 88

**BANCO DI NEVE**

1

3

**Ovestfald. Neve.**  
**Obbligato:** Quando dei segnalini progresso dovrebbero essere piazzati su una carta ricerca o sul luogo attivo, invece piazzali su una copia di Banco di Neve.  
**Azione di Ricerca:** Esaurisci un eroe che controlli per piazzare X segnalini progresso su questo luogo, dove X è la ♣ stampata di quell'eroe.  
*Ombra:* Aggiungi Banco di Neve all'area di allestimento.

**LUOGO**

Illus. Daniel Gastager © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 88

**CRESTA ESPOSTA**

4

1

**Ovestfald. Montagna.**  
 Fintanto che Cresta Esposta si trova nell'area di allestimento, non possono essere piazzati segnalini progresso su di essa.  
**Viaggio:** Infliggi 1 danno a ciascun personaggio esausto controllato dal primo giocatore.  
*"Sapeste come odio guardare dall'alto! Ma guardare è meglio che scendere."  
 —Sam Gamgee, Le Due Torri*

**LUOGO**

Illus. Warlock Artist © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 89

**CRESTA ESPOSTA**

4

1

**Ovestfald. Montagna.**  
 Fintanto che Cresta Esposta si trova nell'area di allestimento, non possono essere piazzati segnalini progresso su di essa.  
**Viaggio:** Infliggi 1 danno a ciascun personaggio esausto controllato dal primo giocatore.  
*"Sapeste come odio guardare dall'alto! Ma guardare è meglio che scendere."  
 —Sam Gamgee, Le Due Torri*

**LUOGO**

Illus. Warlock Artist © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 89

**LAGO GHIACCIATO**

3

2

**Ovestfald. Lago.**  
 Fintanto che Lago Ghiacciato è il luogo attivo, tratta il riquadro di testo di ogni copia di Banco di Neve nell'area di allestimento come se fosse vuoto.  
**Obbligato:** Dopo che Lago Ghiacciato lascia il gioco come luogo esplorato, scarta una carta dalla cima del mazzo incontri. Se viene scartata una perfidia, ciascun giocatore scarta un alleato che controlla.

**LUOGO**

Illus. Tom Honz © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 90

**LAGO GHIACCIATO**

3

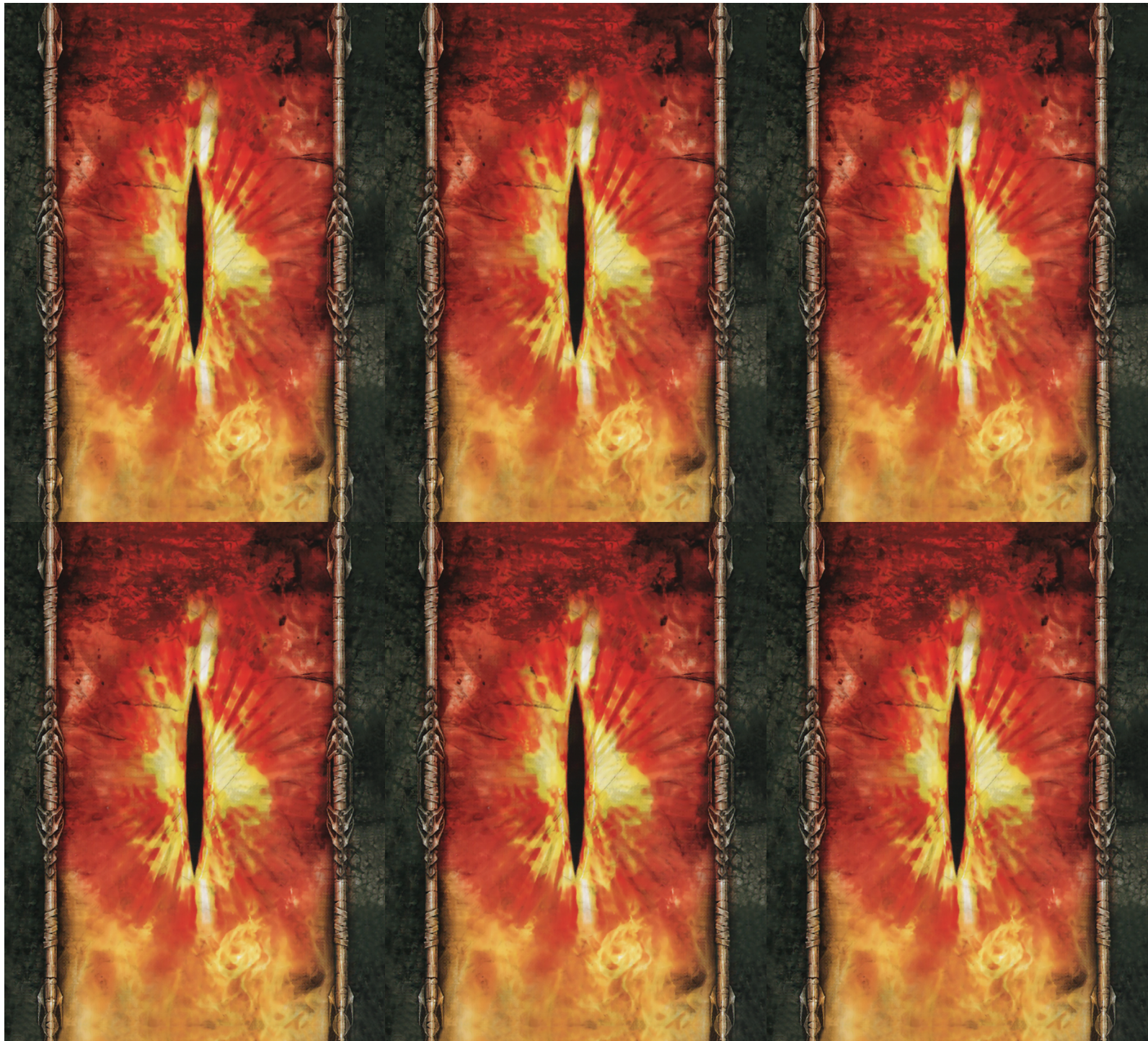
2

**Ovestfald. Lago.**  
 Fintanto che Lago Ghiacciato è il luogo attivo, tratta il riquadro di testo di ogni copia di Banco di Neve nell'area di allestimento come se fosse vuoto.  
**Obbligato:** Dopo che Lago Ghiacciato lascia il gioco come luogo esplorato, scarta una carta dalla cima del mazzo incontri. Se viene scartata una perfidia, ciascun giocatore scarta un alleato che controlla.

**LUOGO**

Illus. Tom Honz © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 90







**DENDIO SCIVOLOSO**

3



**X**

**Ovestfald. Collina.**  
 X è 1 in più del numero di alleati controllati dal giocatore che controlla più alleati.  
*"Passerete da dove sono passato io."*  
 —Gandalf, Lo Hobbit

**LUOGO**

Illus. Timi Honkanen © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 91

**DENDIO SCIVOLOSO**

3



**X**

**Ovestfald. Collina.**  
 X è 1 in più del numero di alleati controllati dal giocatore che controlla più alleati.  
*"Passerete da dove sono passato io."*  
 —Gandalf, Lo Hobbit

**LUOGO**

Illus. Timi Honkanen © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 91

**TORMENTA DI NEVE**



**Clima.**  
**Quando Rivelata:** Aggiungi 2 copie di Banco di Neve dalla pila degli scarti degli incontri all'area di allestimento. Se meno di 2 copie di Banco di Neve vengono aggiunte all'area di allestimento da questo effetto, Tormenta di Neve guadagna impeto.

**Ombra:** Cerca 1 copia di Banco di Neve nella pila degli scarti degli incontri e aggiungila all'area di allestimento.

**PERFIDIA**

Illus. Brandon Moore © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 92

**TORMENTA DI NEVE**



**Clima.**  
**Quando Rivelata:** Aggiungi 2 copie di Banco di Neve dalla pila degli scarti degli incontri all'area di allestimento. Se meno di 2 copie di Banco di Neve vengono aggiunte all'area di allestimento da questo effetto, Tormenta di Neve guadagna impeto.

**Ombra:** Cerca 1 copia di Banco di Neve nella pila degli scarti degli incontri e aggiungila all'area di allestimento.

**PERFIDIA**

Illus. Brandon Moore © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 92

**CONGELATO**



**Clima.**  
**Quando Rivelata:** Esaurisci tutti gli aggregati controllati dai giocatori. Gli aggregati non possono essere resi pronti fino alla fine del turno. Se non vengono esauriti aggregati tramite questo effetto, Congelato guadagna impeto.

*"O fermarci qui dove ci troviamo, o tornare indietro. Inutile proseguire."*  
 —Gandalf, La Compagnia dell'Anello

**PERFIDIA**

Illus. Bartłomiej Gawet © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 93

**CONGELATO**



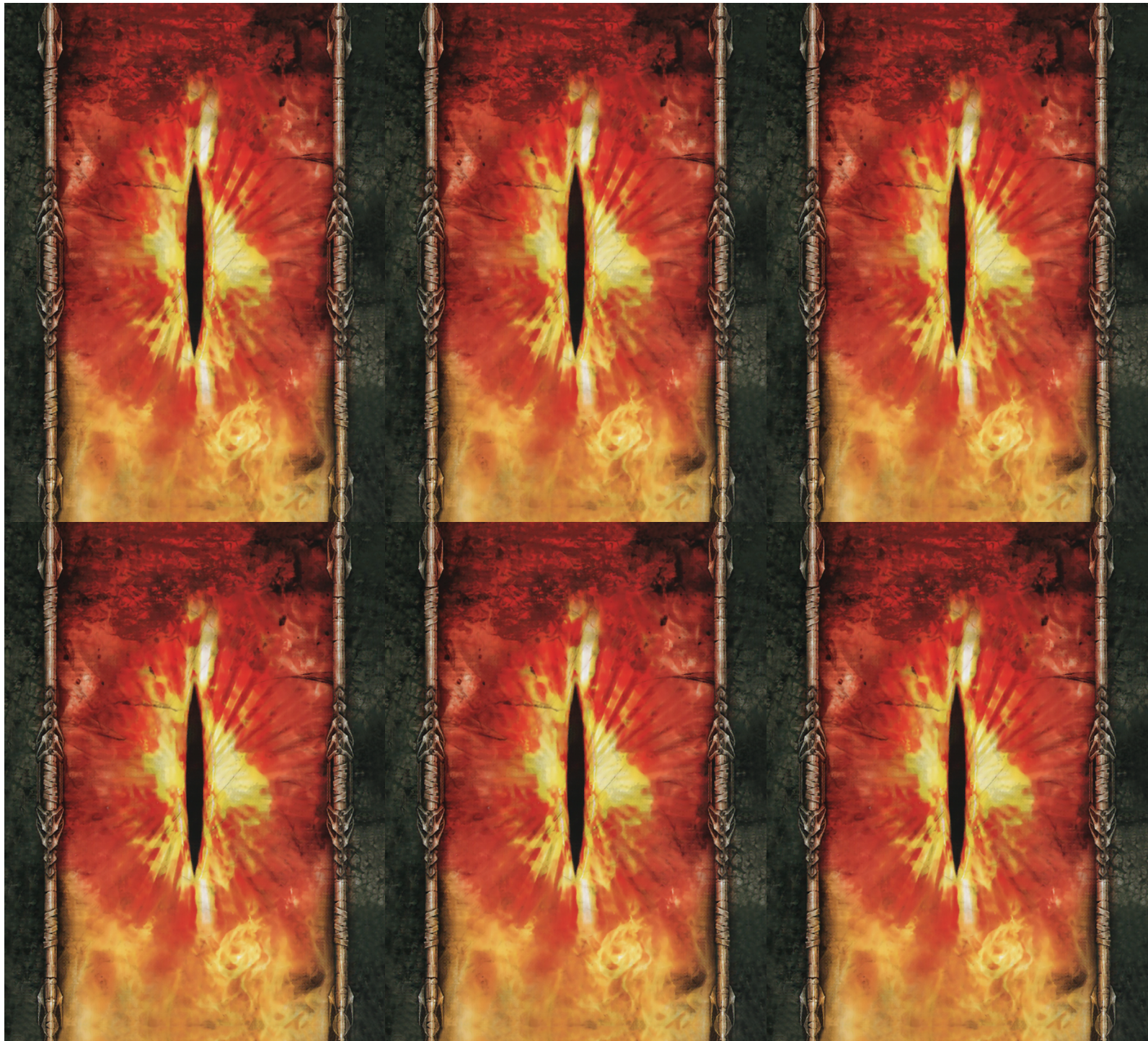
**Clima.**  
**Quando Rivelata:** Esaurisci tutti gli aggregati controllati dai giocatori. Gli aggregati non possono essere resi pronti fino alla fine del turno. Se non vengono esauriti aggregati tramite questo effetto, Congelato guadagna impeto.

*"O fermarci qui dove ci troviamo, o tornare indietro. Inutile proseguire."*  
 —Gandalf, La Compagnia dell'Anello

**PERFIDIA**

Illus. Bartłomiej Gawet © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 93







SPROFONDARE NELLA NEVE



25/29

**Clima.**

**Quando Rivelata:** Ogni giocatore esaurisce un personaggio che controlla e gli infligge X danni, dove X è il valore di Congelamento della ricerca principale.

*Ombra: Il personaggio in difesa non può essere reso pronto fino alla fine del turno.*

**DERFIDIA**

Illus. Gintas Galvanaukas © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 94

SPROFONDARE NELLA NEVE



26/29

**Clima.**

**Quando Rivelata:** Ogni giocatore esaurisce un personaggio che controlla e gli infligge X danni, dove X è il valore di Congelamento della ricerca principale.

*Ombra: Il personaggio in difesa non può essere reso pronto fino alla fine del turno.*

**DERFIDIA**

Illus. Gintas Galvanaukas © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 94

GELO INNATURALE



27/29

**Clima.**

Fintanto che è aggregata ad una ricerca, conta come un aggregato **Condizione** con il testo: **“Obbligato:** Dopo che un nemico o un alleato entra in gioco, infliggi 1 danno ad esso. Se si tratta di un alleato, il suo controllore può esaurirlo per cancellare questo effetto.”

**Quando Rivelata:** Aggregala alla ricerca principale se quest'ultima non ha già una copia di Gelo Innaturale aggregata.

**DERFIDIA**

Illus. Paolo Puggioni © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 95

GELO INNATURALE



28/29

**Clima.**

Fintanto che è aggregata ad una ricerca, conta come un aggregato **Condizione** con il testo: **“Obbligato:** Dopo che un nemico o un alleato entra in gioco, infliggi 1 danno ad esso. Se si tratta di un alleato, il suo controllore può esaurirlo per cancellare questo effetto.”

**Quando Rivelata:** Aggregala alla ricerca principale se quest'ultima non ha già una copia di Gelo Innaturale aggregata.

**DERFIDIA**

Illus. Paolo Puggioni © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 95

MURO BIANCO



29/29

**Impeto.**

Muro Bianco prende +4 punti ricerca.

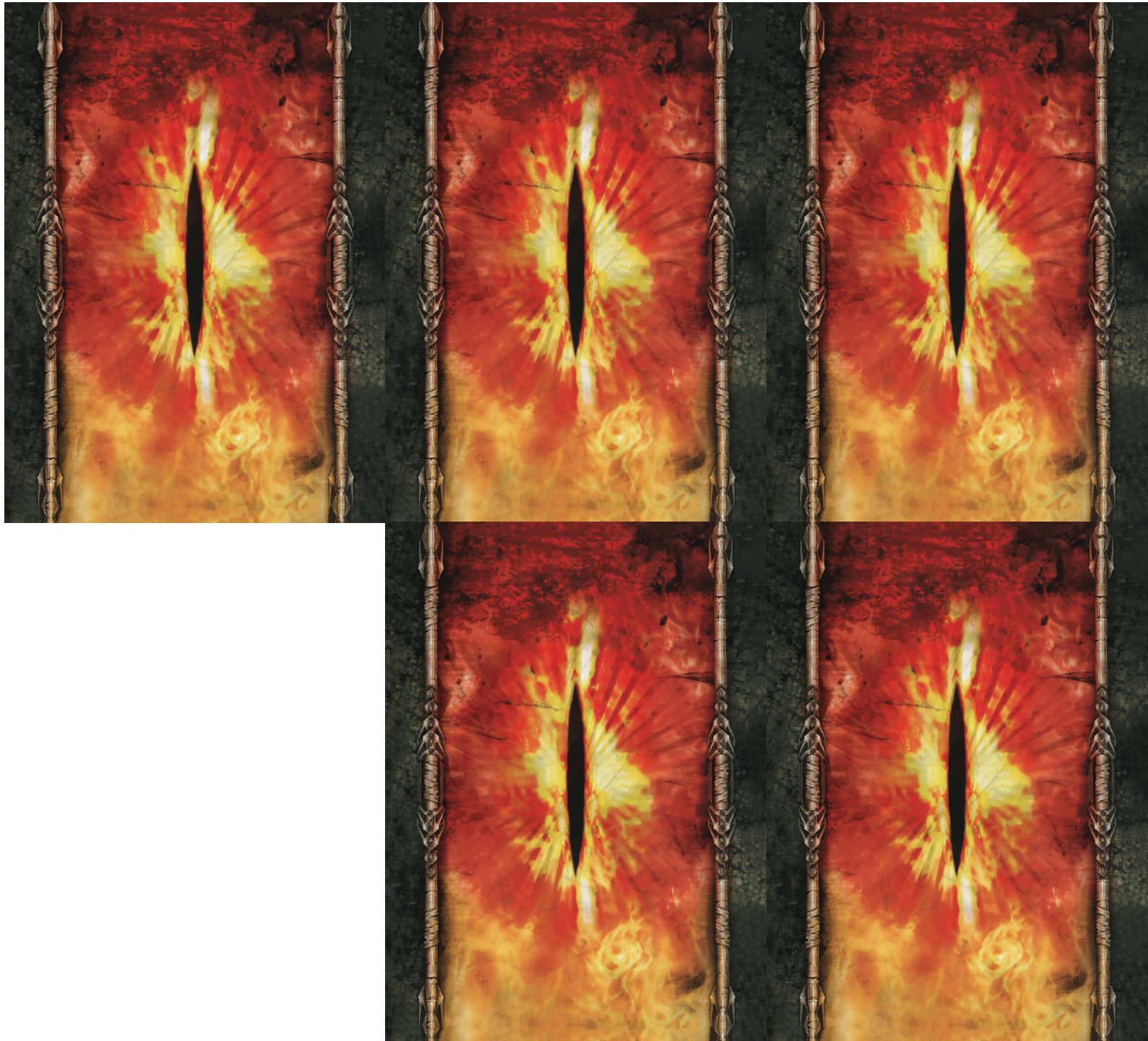
**Obbligato:** All'inizio della fase di ricerca, cerca nella pila degli scarti degli incontri una copia di Bianco di Neve e aggiungila all'area di allestimento.

**VITTORIA!**

*Questa grande e potente tempesta sembra non voler smettere. Le raffiche di vento che scendono dalle montagne portano con sé insormontabili muri di neve.*

Illus. Vincent Stribling © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 96







## LA BRECCIA DI ROHAN

Benvenuti a *La Breccia di Rohan*, un Adventure Pack **non ufficiale**, sviluppato da A Long-extended Party (ALeP).

Questa espansione vedrà gli eroi inseguire il traditore Gálmód fino alla Breccia di Rohan, prima che possa sfuggire loro del tutto.

### Panoramica delle Componenti

L'Adventure Pack *La Breccia di Rohan* include 70 carte, che consistono di:

- 4 Carte delle Regole
- 29 Carte degli Incontri
- 30 Carte dei Giocatori
- 4 Carte Ricerca
- 3 Carte Eroe

### Risorse Online

Potete controllare eventuali aggiornamenti da parte di ALeP sul sito [www.alongextendedparty.com](http://www.alongextendedparty.com).

Potete costruire mazzi e tenere traccia delle vostre partite con questi ed altri scenari tramite RingsDB sul sito [www.ringsdb.com](http://www.ringsdb.com).

Per regole generali e definizioni dei termini di uso comune nel gioco potete usare il Quest Companion al link [bit.ly/2MKkak9](http://bit.ly/2MKkak9)

Pagina 1/8

*Non ci furono altre avvisaglie. La tempesta si abbatté su di loro come una morsa gelida, sferzandoli, quasi strappando loro di dosso i mantelli dalle spalle. La neve iniziò a cadere in una coltre bianca così fitta che gli eroi non riuscivano neanche più a vedere il muso dei proprio cavalli.*

*"Gálmód non si cura di sé stesso," gridò un eroe. "Sta cavalcando verso la sua morte."*

*"Questa non è una normale tempesta," rispose un altro. "Lo spinge il terrore."*

*Continuarono ad avanzare e ben presto si trovarono nella grande Breccia di Rohan. Dietro di loro si stendevano le vaste e belle terre dei Signori dei Cavalli, alla loro sinistra i Monti Bianchi e alla loro destra le Montagne Nebbiose, da cui sovente scendevano a valle goblin e orchi famelici. Di fronte, in lontananza, si trovava il Dunland, dove Gálmód avrebbe sicuramente cercato rifugio presso i suoi alleati.*

*In poco meno di un'ora la neve era già arrivata alle ginocchia degli eroi. Alcune miglia più avanti il traditore avanzava incerto tra il freddo e l'improvvisa cortina di bianco.*

*"Cavalchiamo," disse una degli eroi.*

*"Dopo di te," rispose un altro. "Per i giuramenti e l'onore."*

Pagina 4/8

### Simbolo di Espansione

Le carte del ciclo *Giuramenti dei Rohirrim* possono essere identificate attraverso questo simbolo, posizionato prima del loro numero di identificazione.



### La Breccia di Rohan

**Livello di Difficoltà = 6**

*Gli eroi cavalcarono verso ovest, superando l'Entalluvio, con volti duri e destrieri ansimanti. Dopo il suo tradimento ad Aldburg, il vile Gálmód si era nascosto nelle zone meno abitate, viaggiando di notte per fuggire da Rohan e dall'ira del maresciallo, Lord Éomund. Ora era stato visto guardare l'Acquaneve, ad alcuni giorni di distanza, mentre attraversava le colline dell'Ovestfaldia diretto alla Breccia di Rohan e le terre oltre ad essa.*

*"Non deve scappare," disse una degli eroi. "Deve pagare per il suo tradimento."*

*"Questo abbiamo giurato," rispose un altro.*

*Di tanto in tanto il terreno diventava aspro e collinoso, prima di riaprirsi su vasti prati erbosi e ampie vallate. Un vento freddo scendeva dai Monti Bianchi nel lontano sud.*

Pagina 2/8

*"La Breccia di Rohan" viene giocata con un mazzo incontri composto da tutte le carte dei seguenti set di incontri: La Breccia di Rohan, Clima di Rohan e Rohirrim Infidi. (Clima di Rohan e Rohirrim Infidi possono essere trovati nell'espansione deluxe **Discendenti di Eorl**). Questi set sono indicati dalle icone seguenti:*



### Congelamento X

Congelamento è una nuova parola chiave presente ne "La Breccia di Rohan". La parola chiave Congelamento rappresenta gli effetti della tempesta che diventa sempre più forte e che gli eroi si trovano a dover affrontare senza l'equipaggiamento e le provviste necessari. Quando una carta con la parola chiave Congelamento è in gioco, ogni giocatore deve esaurire X personaggi che controlla all'inizio del turno, dove X è il valore di Congelamento della carta.

Pagina 5/8

*I cavalieri non si fermarono. Non si fermarono quando la strada si coprì della luce violacea del tramonto, non si fermarono quando il sole scese dietro la Fortezza del Corno e le ombre avvolsero ogni cosa. Non si fermarono per l'èored che era pattugliava la zona con a luce delle torce, dato che avvertivano che la cospirazione di Gálmód era ben più vasta di quanto avevano visto finora, che si trattava di una grande ragnatela che si estendeva nelle armate di Rohan e nelle sale reali, dall'est all'ovest, all'interno e fuori. Uno dei soldati Rohirrim lanciò un grido verso gli eroi, ma essi continuarono ad avanzare, silenziosi come ombre.*

*Ci vollero tre giorni prima che riuscissero a trovare le sue tracce, alcune miglia oltre la grande fortezza del Fosso di Helm, dove l'antico re aveva combattuto la sua violenta guerra contro i Dunlandiani. Tre giorni di veglia senza riposo, di stomaci vuoti e pesanti come pietre, di cosce doloranti, di cavalli con occhi neri come la notte e selvaggi come un incubo.*

*Mentre cavalcavano, sembrava che le stagioni stessero passando rapidamente una dietro l'altra; il clima mite di cui avevano goduto finora stava svanendo ad ogni falcata. L'estate era sparita e così poi l'autunno e ora potevano sentire una sorta di immobilità nell'aria, e un forte timore si fece strada dentro di loro, dato che ciascuno poteva percepire l'arrivo di una fredda tempesta, una tempesta crudele, gelida e pericolosa che li aspettava.*

Pagina 3/8

### NON LEGGETE QUANTO SEGUE SE NON AVETE SUPERATO QUESTA MISSIONE

*Esaurito, stordito, tremante per il freddo, Gálmód cadde in ginocchio. Intorno a loro si vedeva un paesaggio selvaggio di pietre e neve, mentre una tempesta minacciava di strappare persino le montagne dalle proprie radici. Alcuni dei Dunlandiani deposero le armi con tale forza che le loro spade e lance sprofondarono nei cumuli di neve. Altri si diedero alla fuga a cavallo, lasciando tracce incerte che puntavano verso ovest e verso nord.*

*Coloro che rimasero furono legati rozzamente. "Dobbiamo portarli fuori dal gelo," disse uno degli eroi. "Saranno anche furfanti e bruti, ma non meritano di morire congelati."*

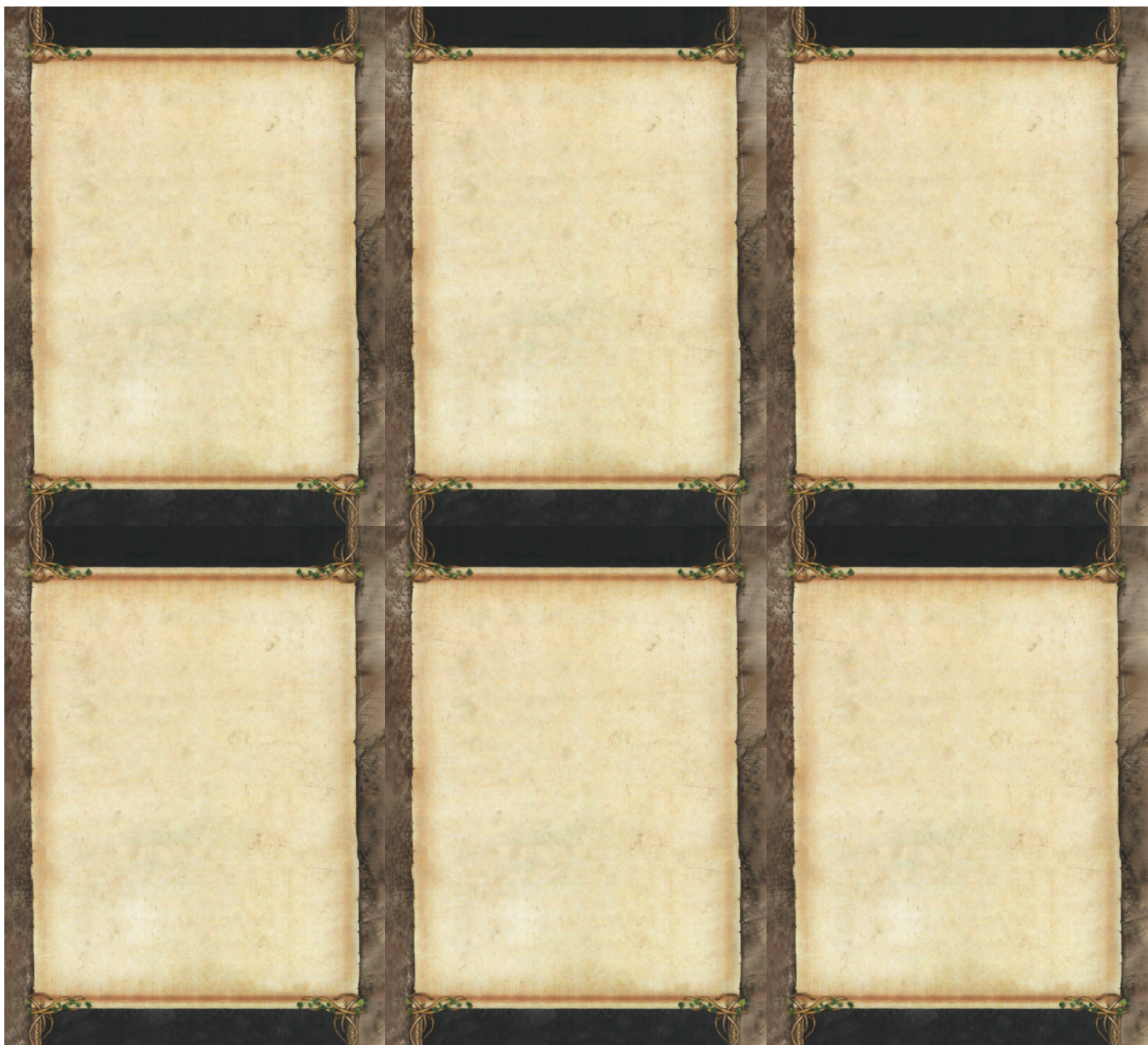
*"Non c'è riparo," rispose un altro. "Il più vicino è forse alle Caverne Scintillanti, che corrono sotto queste montagne, fino all'antica fortezza del re al Fosso di Helm."*

*"Non abbiamo scelta. Forza, dov'è Gálmód? Portatelo al nostro cospetto."*

*Il traditore era rimasto steso in un cumulo di neve e quando fu menzionato si mosse. "Sono stato uno sciocco," disse.*

Pagina 6/8







*"Uno sciocco." I suoi denti battevano così forte che sembrava potessero spezzargli la mascella. Le sue mani e le sue guance erano gonfie e violacee.*

*"Uno sciocco ad aver tradito il tuo popolo," replicò una degli eroi. "Hai venduto il faro di Erelas ai Dunlandiani. La vita della Regina Morwen. Il seggio di Lord Eomund e il trono del suo sire. A ciascuno di questi avevi giurato fedeltà e con ciascun tradimento hai infangato la tua casata per una generazione."*

*"L'ho fatto. Lo sono," disse Gálmód. "Ma le genti delle colline. Il Dono. Ho cercato di aiutarli. Questa non è la nostra terra. Io volevo solo...lui li ha usati. Mi ha usato. Per favore non c'è molto tempo. Vi prego."*

*"Non scamperai al tuo fato con le parole," replicò uno degli eroi facendo rialzare il prigioniero. "Dobbiamo trovare un riparo. Quando questa tempesta sarà passata, ti riporteremo ad Edoras dove verrai giudicato."*

*Il traditore Gálmód rialzò lo sguardo e gli eroi lo videro forse per la prima volta per come era davvero. Ferito. Un animale impaurito, gli occhi azzurro pallido iniettati di sangue e pieni di vergogna. Fissò gli eroi e per un attimo la sua espressione si addolcì, poi il suo sguardo cadde su un punto alle loro spalle.*

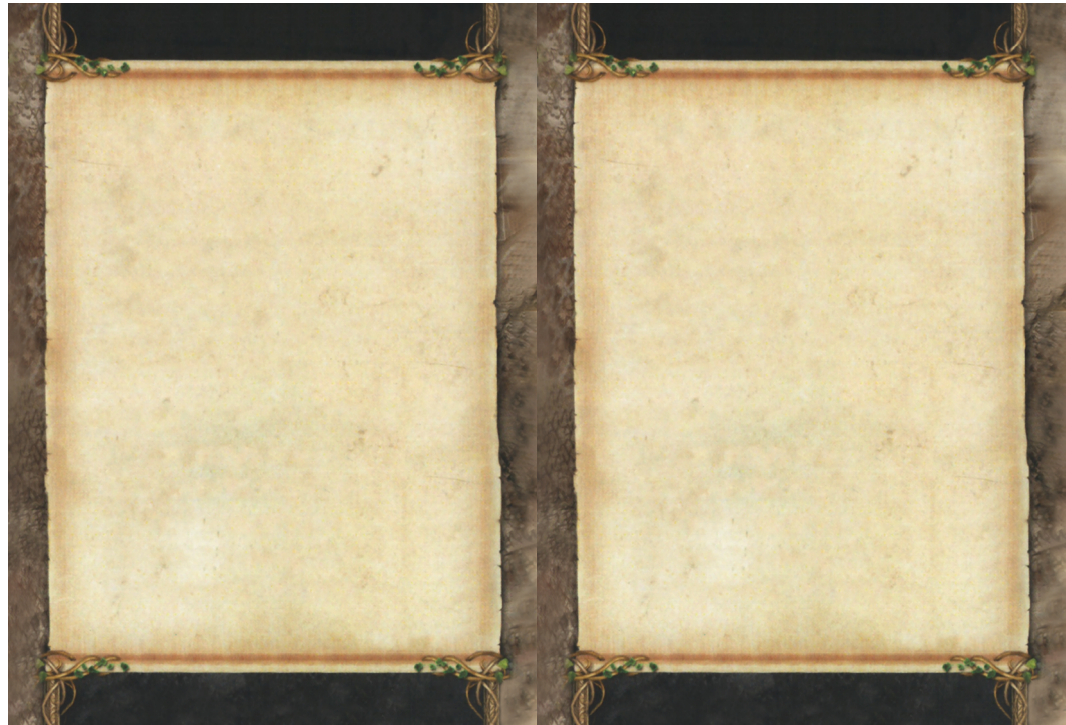
**Pagina 7/8**

*Gálmód gridò. I suoi polmoni sibilavano e suoi occhi terrorizzati sembrarono ingigantirsi, mentre cadeva a terra senza distogliere lo sguardo. Gli eroi si voltarono, ed ecco, su una sporgenza innevata, la testa coperta da un elmo con corna di cuoio e d'oro, si stagliava, contro una luna gelida, un uomo alto e massiccio. Le sue mani erano nude e annerite dal gelo e sotto la sua armatura crepata si intravedeva un corpo di polvere, ghiaccio e cenere. La neve vorticava attorno a lui, che si ergeva come una torre spezzata nell'occhio della tempesta. La figura guardò gli eroi e urlò ringhiante, la sua voce delirante e vendicativa trasportata da un vento violento che non sembrava volersi mai fermare.*

**La storia prosegue ne "Le Caverne Scintillanti," il quarto Adventure Pack del ciclo "Giuramenti dei Rohirrim".**

**Pagina 8/8**









3<sup>A</sup>

VENTI MORDENTI  
LA BRECCIA DI ROHAN

Mentre Gálmód corre attraverso i venti sferzanti, il clima non fa altro che peggiorare. Lo vedete spingere il suo cavallo oltre ogni limite, determinato a sfuggire alla giustizia violenta riservata ai traditori.

**Quando Rivelata:** Aggiungi 1 segnalino tempo a Gálmód. Il primo giocatore cerca nel mazzo incontri, nella pila degli scarti degli incontri e nel riquadro vittoria una copia di Gelo Immaturo e la aggrega alla ricerca principale. Rimiscola il mazzo incontri. Ogni altro giocatore rivela una carta incontro.

ILLUS. JOHN ANTHONY DI GIOVANNI © Middle-earth Ent. & PFG © ALP

► 99

1<sup>A</sup>

ALL'INSEGUIMENTO  
LA BRECCIA DI ROHAN

Avete inseguito il traditore Gálmód fino alla Breccia di Rohan. Ma delle intense nevicate fuori stagione vi stanno rendendo difficile la marcia.

**Preparazione:** Metti Scorta di Gálmód da parte, fuori dal gioco. Aggiungi Gálmód e 1 copia di Banco di Neve all'area di allestimento.

ILLUS. REZA USAR © Middle-earth Ent. & PFG © ALP

► 97

4<sup>A</sup>

CATTURARE IL TRADITORE  
LA BRECCIA DI ROHAN

Mentre il cavallo del traditore supera barcollante il passo montano, l'ultima scorta di Gálmód si fa avanti per fargli da scudo e proteggerlo dalla cattura.

**Quando Rivelata:** Aggiungi 1 segnalino tempo a Gálmód. Il primo giocatore aggiunge Scorta di Gálmód all'area di allestimento e aggrega Gálmód ad essa come obiettivo protetto. Ogni altro giocatore cerca nel mazzo incontri, nella pila degli scarti degli incontri e nel riquadro vittoria una copia di Banco di Neve e la aggiunge all'area di allestimento. Rimiscola il mazzo incontri.

ILLUS. PETER FALOWSKY © Middle-earth Ent. & PFG © ALP

► 100

2<sup>A</sup>

UN INSEGUIMENTO PERICOLOSO  
LA BRECCIA DI ROHAN

Continuando ad avanzare, Gálmód è stato raggiunto da un piccolo gruppo di ribelli suoi alleati. Mentre Gálmód prosegue, i ribelli chiudono le fila dietro di lui per ostacolare il vostro inseguimento.

**Quando Rivelata:** Aggiungi 1 segnalino tempo a Gálmód. Mescola la pila degli scarti degli incontri nel mazzo incontri. Scarte carte dalla cima del mazzo incontri fino a che non vengono scartati 1 nemici. Aggiungi all'area di allestimento ciascun nemico scartato in questo modo.

ILLUS. XIA TAPARA © Middle-earth Ent. & PFG © ALP

► 98

Riconoscimenti

CEO: Seastan  
COO: A.R.  
Game Design: Seastan  
Testo delle Storie: John Leo  
Editing: Darkling Door  
Progetto Grafico: thaurdir  
Lore: Levanthalas  
Creazione dello Scenario: Salted Pork e MrSpaceBear

Direzione Artistica: banania  
Playtest: Shellin  
Regole: McDog3  
Software: A.R.  
Stampa: thaurdir  
Community: secondhandtook

**Assistenti:** [DTP]Anzu, AdamKrafty, Admiral Polaris, ALP Cron Bot, alonewol87, Annaeru, argomui, AstroSnail (Stephen), Balooosh, Barthadra, Beleg489, Beorn, BeornBot, bgamerjoe, BobbinMcSmallburrow, Brewer Bear, Brinx, Bullroarer Took, Bundeswill, CamMitchell, carlosm88, cecilittledeer, Celia, Comedelafore, croatoan, Cryoshark, d2hwoodworking, DavidMartin, deiseach, Dieter, doomguard, du, dwayneK, Edmund, EdY, Eldandil, eldub, Ellessar 010 (Patrick), Emilius, Emmental, Enreis, estel edain, filgonfin, Franlag, fuzzyslippers, grammy.sheep, Great Glorfindel, GreenWizard, Helena Real, Hrodebert, Ira, JasonRed3, Jaywana, Jban, KingDom, KYpatzer, Leea, Lively, Lorunks, Mag, Magus, Makoshark13, Mazdaist, Mormegil, MrSpaceBear, MurstonThor, nellotainno, Nesaj, Nids, oldboy, Oniksen, Pavlo, Pining For Fimbrelthil, RedSpiderr, RegisF, Rimogard, RogueThirteen, Salted Pork, SamthemanGamgee, sappidus, Speder, Splice, Stavvo343, tamhas, Taudir, Tegyrus, Thaimor, thanatopsis, TheChap, thorsome, tlavrence, Trialus, TritonWreck, Truck, Tuhma, VeggieGollum, Verwegner (Lan), Watch-Captain Alain, Watcher in the Water, wik, wolframius, xavermutant, ycarium, Zapier, zoomboy

**Ringraziamenti Speciali:** HeavyKaragh per il suo lavoro sul plugin per Strange Eons, RiddermarkLord per il suo lavoro sui template delle carte e Troy L per il logo di ALP e il design delle icone dei set degli incontri. Accreditiamo Marko Manev per l'illustrazione del retro delle carte degli incontri di ALP.

**Traduzione:** Walter "Alonewol87" Gaviglio, Emilio "Emilius" Aliberti, Lorenzo "lorunks" Corti



Ci teniamo a ringraziare tutti coloro che hanno lavorato alla FFG per creare il nostro beneamato gioco di carte. Speriamo di aver reso degnamente giustizia ad esso con questa espansione creata dalla comunità di noi appassionati. In particolare vogliamo ringraziare Nate French, Lukas Litzinger, MJ Newman e Caleb Grace per il loro ruolo di leader dello sviluppo del gioco nel corso degli ultimi 10 anni. Infine vogliamo ringraziare voi, i giocatori, per esservi interessati al nostro progetto e aver reso questa comunità di appassionati una delle migliori di tutta Arda.

—Il Team ALeP



## VENTI MORDENTI

LA BRECCIA DI ROHAN

8

*Ben presto anche il vostro gruppo inizia a rallentare e ad avere difficoltà. Se il traditore dovesse fuggire attraverso il passo montano si troverà fuori dalla portata di Rohan.*

**Congelamento 2.**

Considera il riquadro di testo di ogni personaggio danneggiato come se fosse vuoto (ad eccezione dei *Trolli*).

Gelo Imaturale è immune agli effetti delle carte dei giocatori e guadagna impeto.

Illustration: John M. Gossard © Middle-earth Inc. © FFG © ALeP

↳ 99

## ALL'INSEGUIMENTO

LA BRECCIA DI ROHAN

1b

10

*Anche se la tormenta si sta avvicinando, dovete catturare il traditore Gáimnód ad ogni costo.*

**Congelamento 1.**

I personaggi non possono essere resi pronti dagli effetti delle carte dei giocatori.

Illustration: Ryan Albar

© Middle-earth Inc. © FFG © ALeP

↳ 97

## CATTURARE IL TRADITORE

LA BRECCIA DI ROHAN

4b

6

*Gáimnód e la sua scorta sono quasi riusciti a raggiungere le terre selvagge! Ben presto saranno fuori dalla vostra portata una volta per tutte.*

**Congelamento 3.**

Scorta di Gáimnód non può subire danni a meno che Catturare il Traditore non abbia almeno 6 segnalini progresso.

**Quando Gáimnód è libero da carte incontri, i giocatori lo hanno catturato e vincono la partita.**

Illustration: Peter Felsomier

© Middle-earth Inc. © FFG © ALeP

↳ 100

## UN INSEGUIMENTO PERICOLOSO

LA BRECCIA DI ROHAN

2b

8

*Una tormenta ulula nel passo montano e anche i vostri assalitori sembrano sconcertati dalla ferocia della tempesta. La coltre bianca della neve spinta dal vento vi acceca mentre vi preparate ad affrontare i vostri nemici.*

**Congelamento 2.**

**Obbligato:** All'inizio della fase di ricerca, infliggi 1 danno a ciascun personaggio esausto.

Illustration: Xia J. Ignara

© Middle-earth Inc. © FFG © ALeP

↳ 86

La caccia è aperta. Seguendo alcune voci secondo cui il traditore avrebbe attraversato l'Acquaneve e si starebbe dirigendo verso la Breccia di Rohan, vi siete diretti verso ovest per raggiungerlo. Per poterlo catturare prima che svanisca nelle terre selvagge, dovrete affrontare terreni difficili e una terribile tormenta. Ma qual è la causa di questa tempesta? E riuscirete a catturare la vostra preda prima di soccombere ad essa?

Un'espansione  
creata da  
**ALeP**

Per giocare  
sono richiesti un Set  
Base e l'espansione  
Discendenti  
di Eorl

[www.alongextendedparty.com](http://www.alongextendedparty.com)

A Long-extended Party (ALeP) is an unofficial, fan-driven effort to produce expansions for The Lord of the Rings: The Card Game and is not endorsed, supported, or affiliated by Fantasy Flight Publishing, Inc. It's fully compliant with the guidelines for community use by Asmodee North America (see [bit.ly/3b7XTW5](http://bit.ly/3b7XTW5)).

The copyrightable portions of The Lord of the Rings: The Card Game and its expansions are ©2011-2020 Fantasy Flight Publishing, Inc. The Lord of the Rings, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used, under license, by Fantasy Flight Games. All Rights Reserved to their respective owners.