



8

2

1

0

5

CEBADILLA MANTECONA

Bree

Respuesta: Después de que Cebadilla Mantecona sea dañado por un ataque sin defensores, roba 1 carta.

"No me alcanzan las manos, pero veré qué puedo hacer por ustedes."
—La Comunidad del Anillo

HÉROE

Ilus. Stanis Dikolenko © Middle-earth Ent. © FFG © A.L.E.P. 71



7

2

1

0

3

Nob

Hobbit • Bree • Servidor

Reduce en 1 el coste de la primera carta Vinculada **Objeto** que juegues cada ronda sobre otro personaje **Hobbit** o **Bree**.

Acción: Agota a Nob para robar una carta. Si esa carta es una carta Vinculada **Objeto**, prepara un personaje **Bree**. Límite de una vez por ronda.

"¿Dónde estás, camastrón de pies lanudos?"
—Cebadilla Mantecona, La Comunidad del Anillo

HÉROE

Ilus. Stanis Dikolenko © Middle-earth Ent. © FFG © A.L.E.P. 72



8

2

2

0

4

ENRIQUE MADRESELVA

Bree

Respuesta: Cancela 1 punto de daño de combate que acabe de ser infligido a un Héroe que controles. Límite de una vez por ronda y Héroe.

"De acuerdo, pero mi obligación es preguntar, después de la caída de la noche."
—La Comunidad del Anillo

HÉROE

Ilus. Lukasz Jaskolski © Middle-earth Ent. © FFG © A.L.E.P. 73



2

1

1

0

2

Bob

Hobbit • Bree • Servidor

Respuesta: Después de que Bob entre en juego, busca en tu mazo una carta con el rasgo **Montura** o **Póney** y añádela a tu mano. Baraja tu mazo.

"Una pobre criatura vieja y famélica, pero no quiere separarse de ella por menos de tres veces su valor."
—La Comunidad del Anillo

ALIADO

Ilus. Stanis Dikolenko © Middle-earth Ent. © FFG © A.L.E.P. 74



2

1

1

0

2

Bob

Hobbit • Bree • Servidor

Respuesta: Después de que Bob entre en juego, busca en tu mazo una carta con el rasgo **Montura** o **Póney** y añádela a tu mano. Baraja tu mazo.

"Una pobre criatura vieja y famélica, pero no quiere separarse de ella por menos de tres veces su valor."
—La Comunidad del Anillo

ALIADO

Ilus. Stanis Dikolenko © Middle-earth Ent. © FFG © A.L.E.P. 74



2

1

1

0

2

Bob

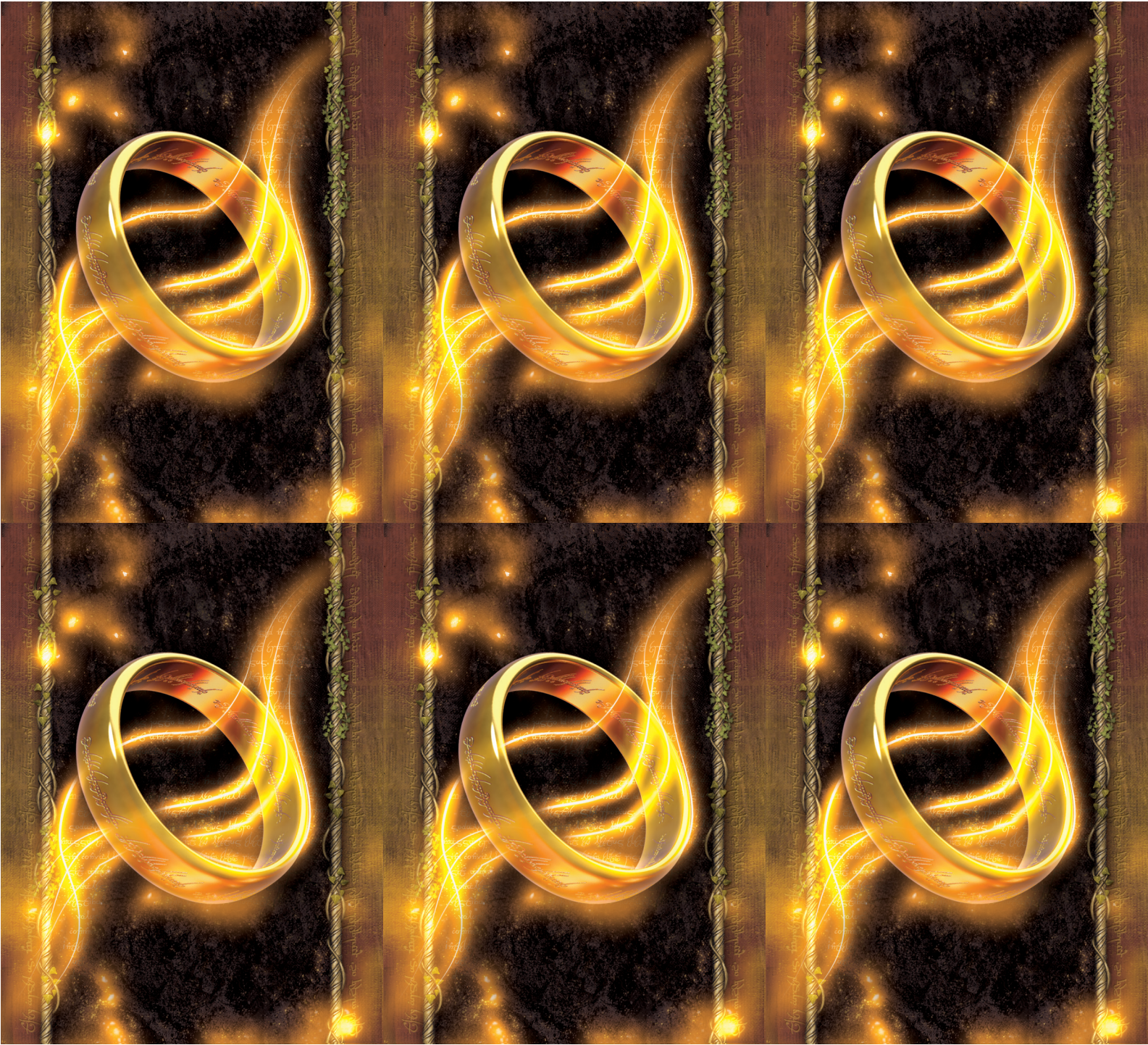
Hobbit • Bree • Servidor

Respuesta: Después de que Bob entre en juego, busca en tu mazo una carta con el rasgo **Montura** o **Póney** y añádela a tu mano. Baraja tu mazo.

"Una pobre criatura vieja y famélica, pero no quiere separarse de ella por menos de tres veces su valor."
—La Comunidad del Anillo

ALIADO

Ilus. Stanis Dikolenko © Middle-earth Ent. © FFG © A.L.E.P. 74



1

PÓNEY DE BREE



Montura

Vincula esta carta a un personaje *Bree* o *Hobbit*.
Restringido.

El personaje vinculado gana +1 punto de impacto.

Respuesta: Cuando el personaje vinculado sea dañado por un ataque sin defensores, agota al Póney de Bree para reducir ese daño en 1.

No había ningún caballo o poney disponible en la vecindad, ni por dinero ni como regalo: excepto uno.
—La Comunidad del Anillo

VINCULADA

Ilus. Ted Naamith © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 75

1

PÓNEY DE BREE



Montura

Vincula esta carta a un personaje *Bree* o *Hobbit*.
Restringido.

El personaje vinculado gana +1 punto de impacto.

Respuesta: Cuando el personaje vinculado sea dañado por un ataque sin defensores, agota al Póney de Bree para reducir ese daño en 1.

No había ningún caballo o poney disponible en la vecindad, ni por dinero ni como regalo: excepto uno.
—La Comunidad del Anillo

VINCULADA

Ilus. Ted Naamith © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 75

1

PÓNEY DE BREE



Montura

Vincula esta carta a un personaje *Bree* o *Hobbit*.
Restringido.

El personaje vinculado gana +1 punto de impacto.

Respuesta: Cuando el personaje vinculado sea dañado por un ataque sin defensores, agota al Póney de Bree para reducir ese daño en 1.

No había ningún caballo o poney disponible en la vecindad, ni por dinero ni como regalo: excepto uno.
—La Comunidad del Anillo

VINCULADA

Ilus. Ted Naamith © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 75

1

MEDIA PINTA



Objeto

Vincula esta carta a un personaje.

Acción de Recuperación: Descarta la Media Pinta para curar hasta 2 puntos de daño del personaje vinculado. Luego, pon una carta Vinculada *Objeto* de tu pila de descartes en la parte superior de tu mazo.

"Tengo una pizca de buena cerveza de barril, si usted y sus amigos están de acuerdo."
—Granjero Maggot, La Comunidad del Anillo

VINCULADA

Ilus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 76

1

MEDIA PINTA



Objeto

Vincula esta carta a un personaje.

Acción de Recuperación: Descarta la Media Pinta para curar hasta 2 puntos de daño del personaje vinculado. Luego, pon una carta Vinculada *Objeto* de tu pila de descartes en la parte superior de tu mazo.

"Tengo una pizca de buena cerveza de barril, si usted y sus amigos están de acuerdo."
—Granjero Maggot, La Comunidad del Anillo

VINCULADA

Ilus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 76

1

MEDIA PINTA



Objeto

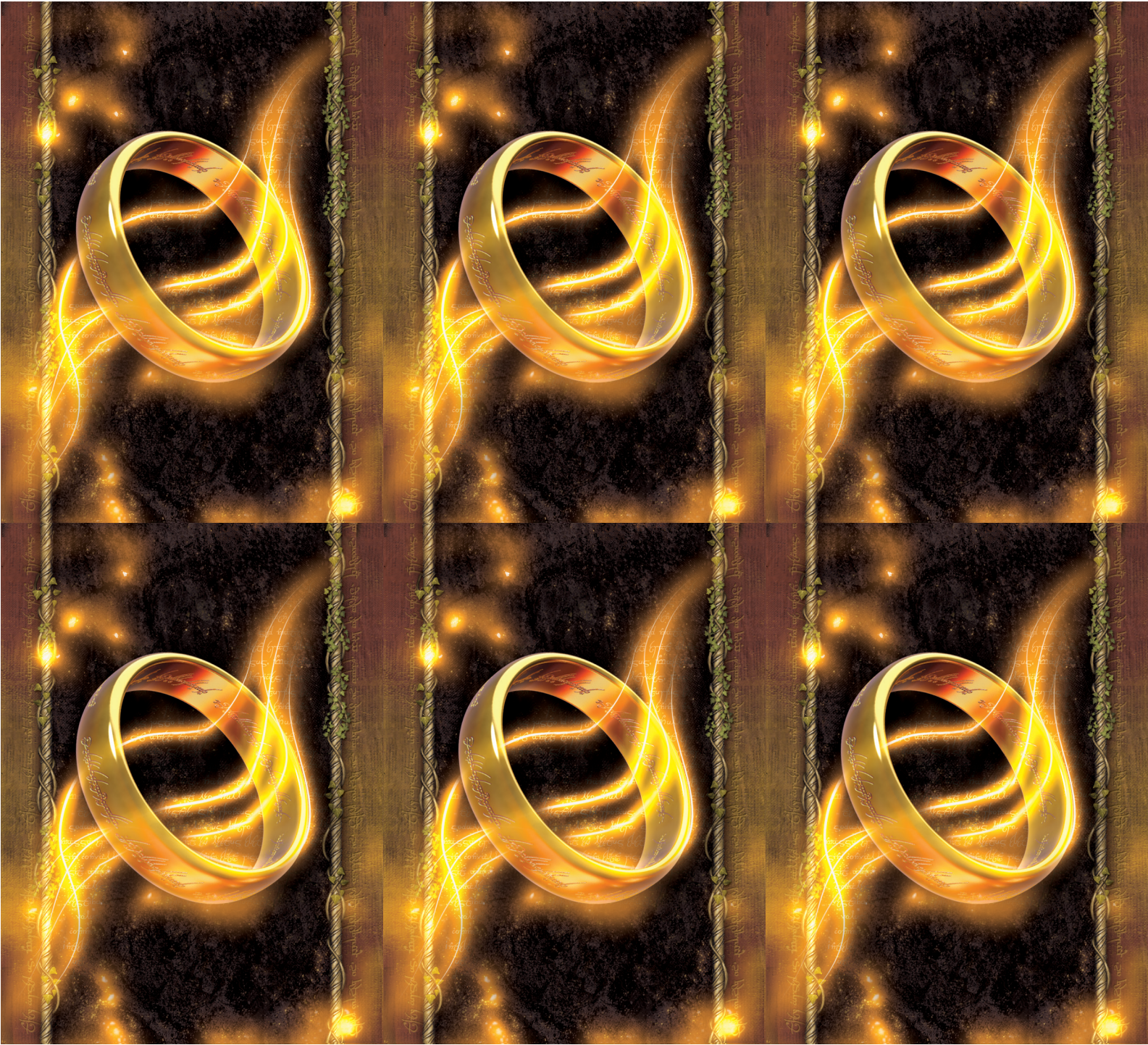
Vincula esta carta a un personaje.

Acción de Recuperación: Descarta la Media Pinta para curar hasta 2 puntos de daño del personaje vinculado. Luego, pon una carta Vinculada *Objeto* de tu pila de descartes en la parte superior de tu mazo.

"Tengo una pizca de buena cerveza de barril, si usted y sus amigos están de acuerdo."
—Granjero Maggot, La Comunidad del Anillo

VINCULADA

Ilus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 76



1 RECOLECTOR EXPERTO



Habilidad

Vincula esta carta a un Héroe que controles. Límite de 1 por jugador.

Tus Héroes no pueden ganar recursos por efectos de cartas de Jugador.

Acción: Agota al Recolector Experto para reducir en 1 el coste de la siguiente carta que juegues en esta fase y que coincida con la esfera del Héroe vinculado.

VINCULADA

Ilus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

77

1 RECOLECTOR EXPERTO



Habilidad

Vincula esta carta a un Héroe que controles. Límite de 1 por jugador.

Tus Héroes no pueden ganar recursos por efectos de cartas de Jugador.

Acción: Agota al Recolector Experto para reducir en 1 el coste de la siguiente carta que juegues en esta fase y que coincida con la esfera del Héroe vinculado.

VINCULADA

Ilus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

77

1 RECOLECTOR EXPERTO



Habilidad

Vincula esta carta a un Héroe que controles. Límite de 1 por jugador.

Tus Héroes no pueden ganar recursos por efectos de cartas de Jugador.

Acción: Agota al Recolector Experto para reducir en 1 el coste de la siguiente carta que juegues en esta fase y que coincida con la esfera del Héroe vinculado.

VINCULADA

Ilus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

77

2 PINTA



Objeto

Juega esta carta solo si controlas un personaje **Bree** único. Vincula esta carta a un Héroe.

Acción: Agota la Pinta para curar 1 punto de daño al Héroe vinculado.

Acción: Descarta la Pinta para curar 5 puntos de daño al Héroe vinculado.

“¿Queréis beber conmigo otro trago antes de partir?”
—Bárbol, El Retorno del Rey

VINCULADA

Ilus. Darek Zabrocki © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

78

2 PINTA



Objeto

Juega esta carta solo si controlas un personaje **Bree** único. Vincula esta carta a un Héroe.

Acción: Agota la Pinta para curar 1 punto de daño al Héroe vinculado.

Acción: Descarta la Pinta para curar 5 puntos de daño al Héroe vinculado.

“¿Queréis beber conmigo otro trago antes de partir?”
—Bárbol, El Retorno del Rey

VINCULADA

Ilus. Darek Zabrocki © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

78

2 PINTA



Objeto

Juega esta carta solo si controlas un personaje **Bree** único. Vincula esta carta a un Héroe.

Acción: Agota la Pinta para curar 1 punto de daño al Héroe vinculado.

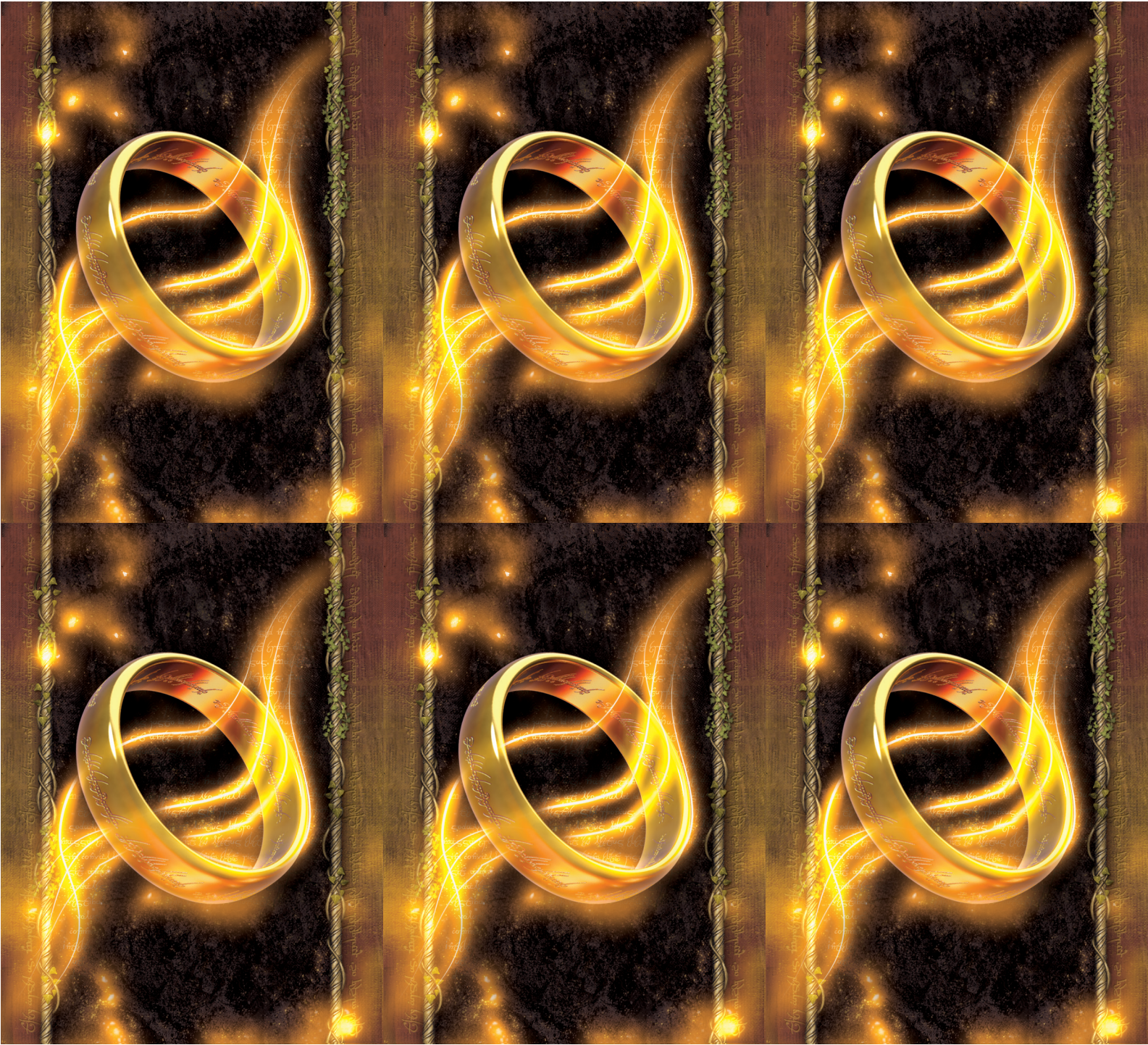
Acción: Descarta la Pinta para curar 5 puntos de daño al Héroe vinculado.

“¿Queréis beber conmigo otro trago antes de partir?”
—Bárbol, El Retorno del Rey

VINCULADA

Ilus. Darek Zabrocki © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

78





1

1

0

0

1

INTRIGANTE DE ENTIBO

Bree

Respuesta: Después de que un ataque sin defensores dañe a un Héroe que controles, inflige 1 punto de daño al Enemigo atacante. Límite de una vez por fase.

"Le vendería cualquier cosa a cualquiera; o haría daño por el placer de hacerlo."

—Aragorn, La Comunidad del Anillo

ALIADO

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



1

1

0

0

1

INTRIGANTE DE ENTIBO

Bree

Respuesta: Después de que un ataque sin defensores dañe a un Héroe que controles, inflige 1 punto de daño al Enemigo atacante. Límite de una vez por fase.

"Le vendería cualquier cosa a cualquiera; o haría daño por el placer de hacerlo."

—Aragorn, La Comunidad del Anillo

ALIADO

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



1

1

0

0

1

INTRIGANTE DE ENTIBO

Bree

Respuesta: Después de que un ataque sin defensores dañe a un Héroe que controles, inflige 1 punto de daño al Enemigo atacante. Límite de una vez por fase.

"Le vendería cualquier cosa a cualquiera; o haría daño por el placer de hacerlo."

—Aragorn, La Comunidad del Anillo

ALIADO

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



2

0

2

1

2

PROTECTORA DE LAS TIERRAS DE BREE

Dúnedain • Bree

Devoto.

Respuesta: Agota a la Protectora de las Tierras de Bree para cancelar un efecto de Sombra que acabe de ser activado durante un ataque y adjudica otra carta de Sombra al Enemigo atacante. Si este ataque no inflige daño, devuelve a la Protectora de las Tierras de Bree a la mano de su propietario después del ataque.

ALIADO

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



2

0

2

1

2

PROTECTORA DE LAS TIERRAS DE BREE

Dúnedain • Bree

Devoto.

Respuesta: Agota a la Protectora de las Tierras de Bree para cancelar un efecto de Sombra que acabe de ser activado durante un ataque y adjudica otra carta de Sombra al Enemigo atacante. Si este ataque no inflige daño, devuelve a la Protectora de las Tierras de Bree a la mano de su propietario después del ataque.

ALIADO

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



2

0

2

1

2

PROTECTORA DE LAS TIERRAS DE BREE

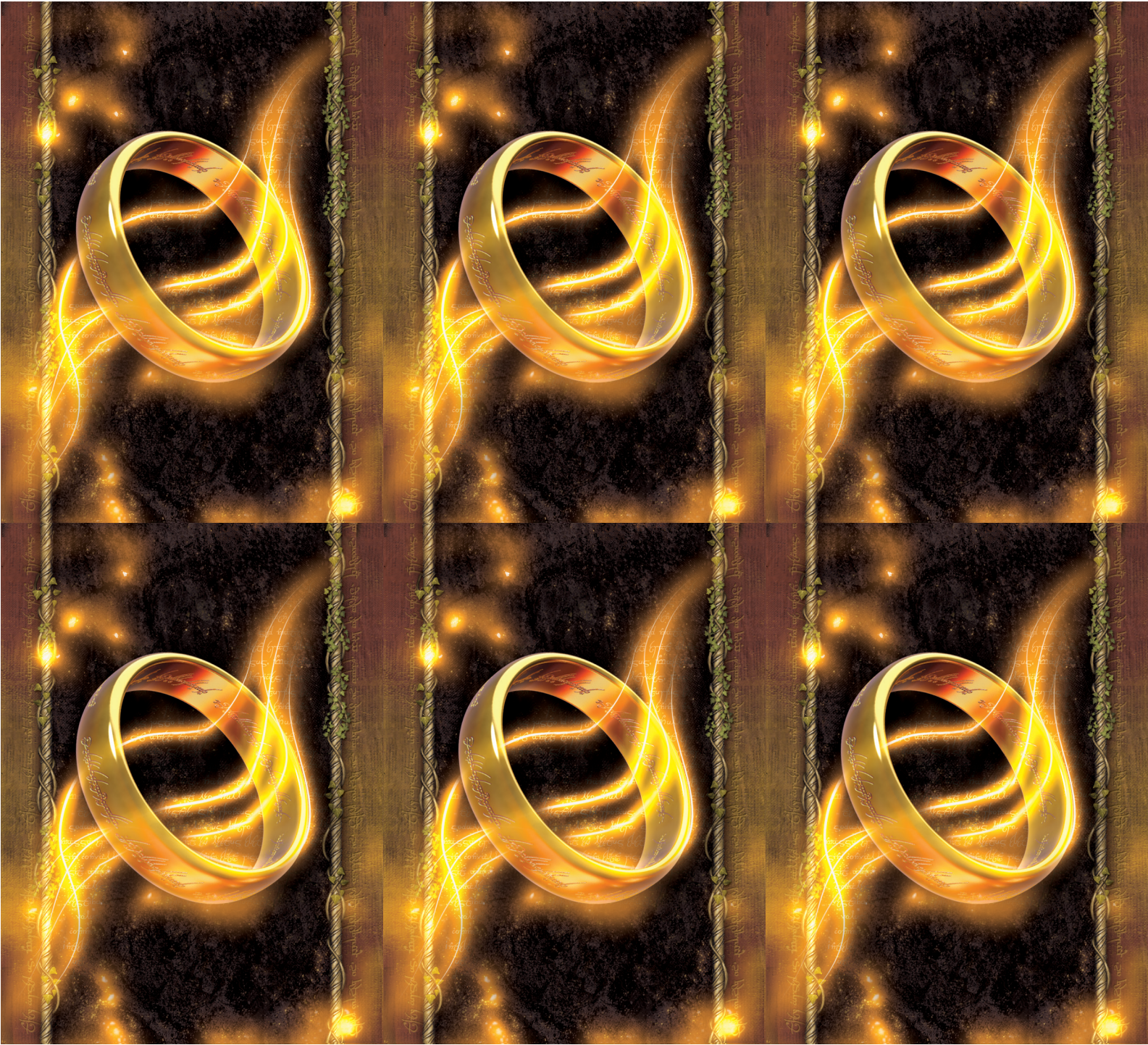
Dúnedain • Bree

Devoto.

Respuesta: Agota a la Protectora de las Tierras de Bree para cancelar un efecto de Sombra que acabe de ser activado durante un ataque y adjudica otra carta de Sombra al Enemigo atacante. Si este ataque no inflige daño, devuelve a la Protectora de las Tierras de Bree a la mano de su propietario después del ataque.

ALIADO

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



0 UN CORAZÓN A TODA PRUEBA

Respuesta: Cancela un efecto de Sombra que acabe de ser activado durante un ataque sin defensores. Después de que este ataque dañe a un solo Héroe, el controlador de ese Héroe puede gastar 1 recurso de la reserva de Recursos de ese Héroe para reducir su Amenaza en 3.

"Nos acercamos al borde del abismo, donde la esperanza y la desesperación se hermanan. Titubear equivale a caer."
—Aragorn, El Retorno del Rey

EVENTO

Ilus. John Howe

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

81

0 UN CORAZÓN A TODA PRUEBA

Respuesta: Cancela un efecto de Sombra que acabe de ser activado durante un ataque sin defensores. Después de que este ataque dañe a un solo Héroe, el controlador de ese Héroe puede gastar 1 recurso de la reserva de Recursos de ese Héroe para reducir su Amenaza en 3.

"Nos acercamos al borde del abismo, donde la esperanza y la desesperación se hermanan. Titubear equivale a caer."
—Aragorn, El Retorno del Rey

EVENTO

Ilus. John Howe

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

81

0 UN CORAZÓN A TODA PRUEBA

Respuesta: Cancela un efecto de Sombra que acabe de ser activado durante un ataque sin defensores. Después de que este ataque dañe a un solo Héroe, el controlador de ese Héroe puede gastar 1 recurso de la reserva de Recursos de ese Héroe para reducir su Amenaza en 3.

"Nos acercamos al borde del abismo, donde la esperanza y la desesperación se hermanan. Titubear equivale a caer."
—Aragorn, El Retorno del Rey

EVENTO

Ilus. John Howe

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

81

2 DON DE ADIVINACIÓN

Estado

Vincula esta carta a un Héroe con al menos 2 impresa. Límite de 1 por Héroe.

El Héroe vinculado recibe +2 si no ha sido asignado a la misión esta ronda.

"No pienses que el país de Lothlórien resiste y se defiende del enemigo sólo con cantos en los árboles, o con las débiles flechas de los arcos élficos."
—Galadriel, La Comunidad del Anillo

VINCULADA

Ilus. Incantata

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

82

2 DON DE ADIVINACIÓN

Estado

Vincula esta carta a un Héroe con al menos 2 impresa. Límite de 1 por Héroe.

El Héroe vinculado recibe +2 si no ha sido asignado a la misión esta ronda.

"No pienses que el país de Lothlórien resiste y se defiende del enemigo sólo con cantos en los árboles, o con las débiles flechas de los arcos élficos."
—Galadriel, La Comunidad del Anillo

VINCULADA

Ilus. Incantata

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

82

2 DON DE ADIVINACIÓN

Estado

Vincula esta carta a un Héroe con al menos 2 impresa. Límite de 1 por Héroe.

El Héroe vinculado recibe +2 si no ha sido asignado a la misión esta ronda.

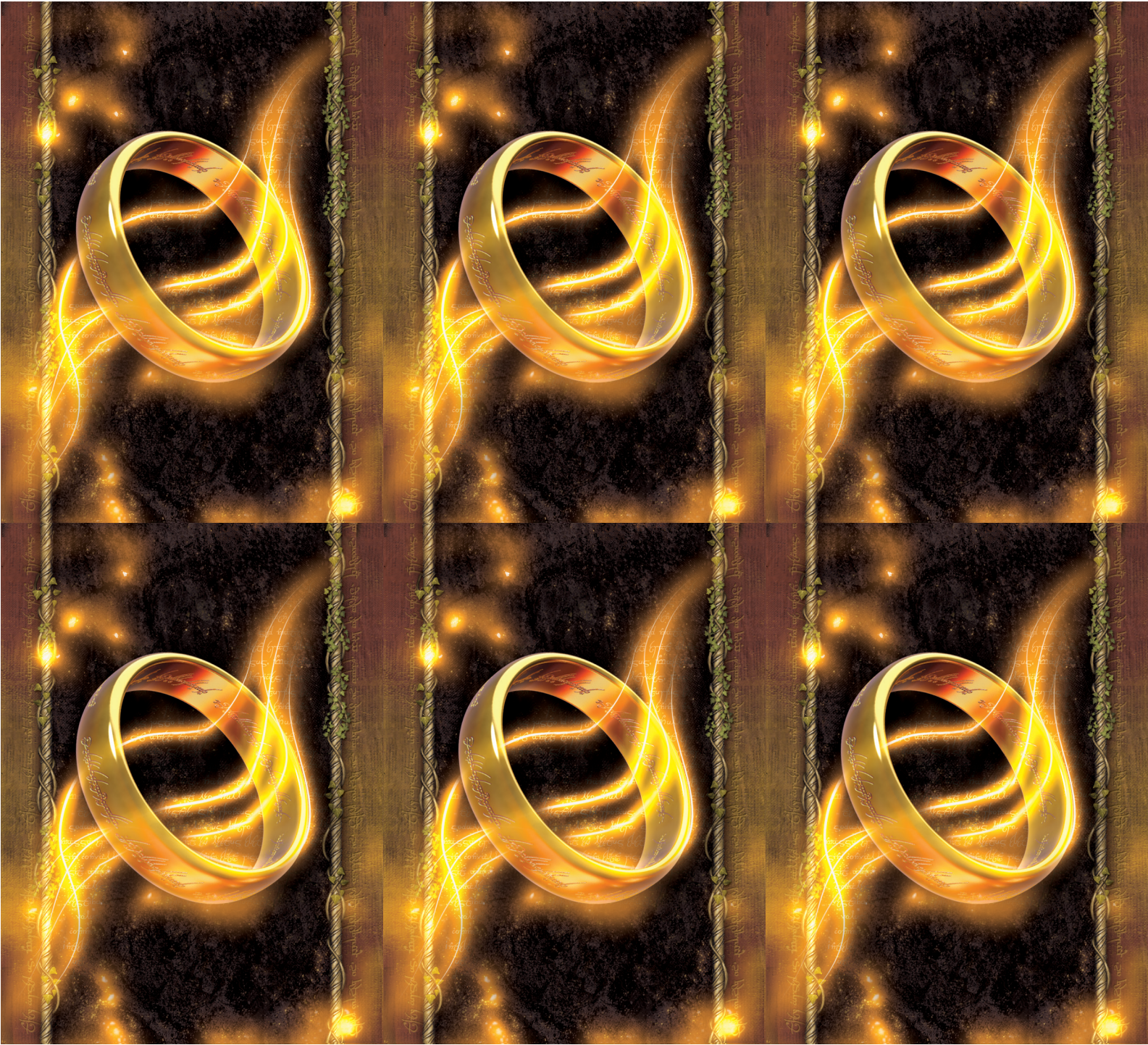
"No pienses que el país de Lothlórien resiste y se defiende del enemigo sólo con cantos en los árboles, o con las débiles flechas de los arcos élficos."
—Galadriel, La Comunidad del Anillo

VINCULADA

Ilus. Incantata

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

82





3
1
2
0

TABERNERO DE ARCHET

Bree

Devoto.

Respuesta: Después de que un ataque sin defensores dañe a un Héroe que controles, prepara al Tabernero de Archet y dale +1 hasta el final de la fase.

"Me daba la oportunidad de recorrer el país, y de ver gente, y de enterarme de las novedades, y de saber dónde tiraban la mejor cerveza."

—Robin Madriguera, El Retorno del Rey

ALIADO

Ilus. Dan Scott

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

83

3
1
2
0

TABERNERO DE ARCHET

Bree

Devoto.

Respuesta: Después de que un ataque sin defensores dañe a un Héroe que controles, prepara al Tabernero de Archet y dale +1 hasta el final de la fase.

"Me daba la oportunidad de recorrer el país, y de ver gente, y de enterarme de las novedades, y de saber dónde tiraban la mejor cerveza."

—Robin Madriguera, El Retorno del Rey

ALIADO

Ilus. Dan Scott

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

83

3
1
2
0

TABERNERO DE ARCHET

Bree

Devoto.

Respuesta: Después de que un ataque sin defensores dañe a un Héroe que controles, prepara al Tabernero de Archet y dale +1 hasta el final de la fase.

"Me daba la oportunidad de recorrer el país, y de ver gente, y de enterarme de las novedades, y de saber dónde tiraban la mejor cerveza."

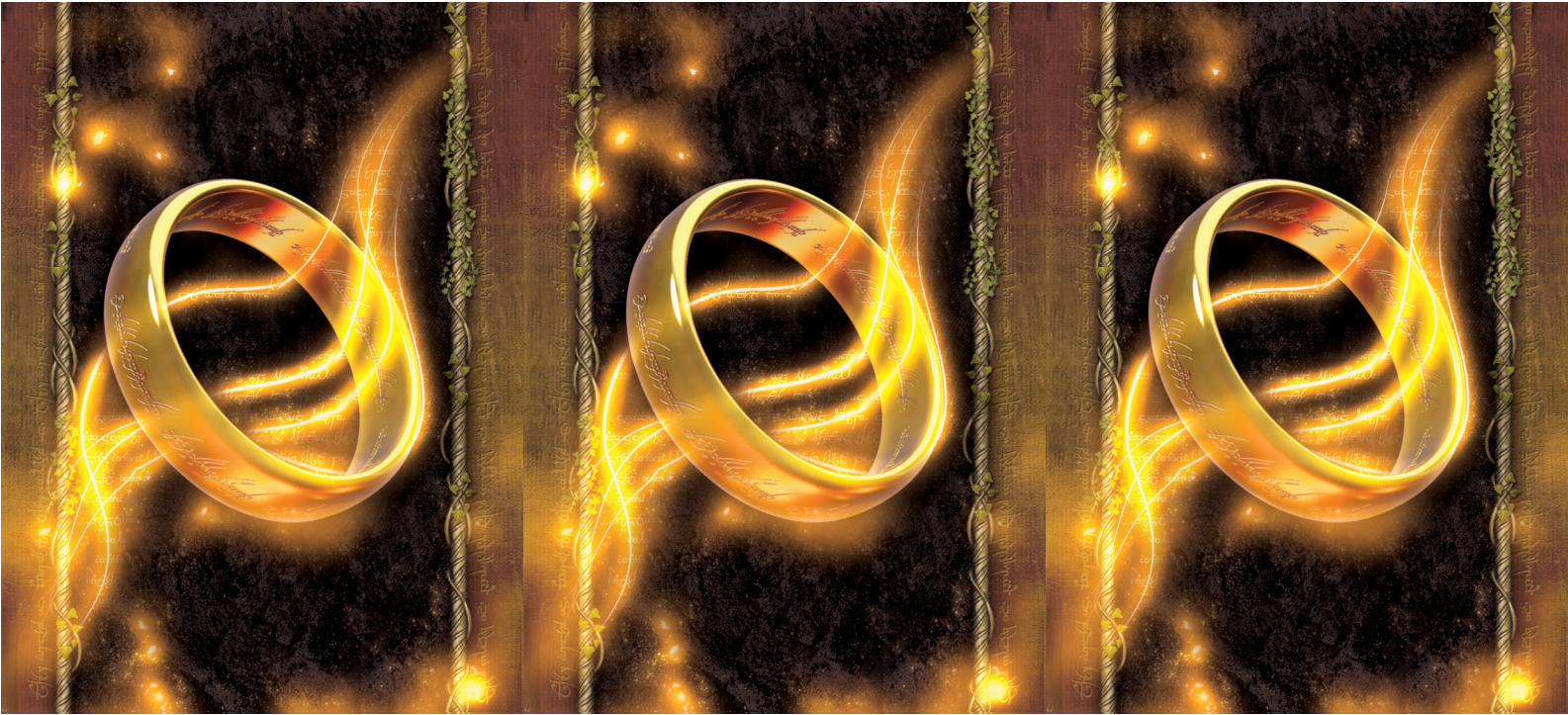
—Robin Madriguera, El Retorno del Rey

ALIADO

Ilus. Dan Scott

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

83



GÁLMOÐ
 EL PASO DE ROHAN

Rohan • Traidor
 Tiempo 7.
Cuando se retire el último contador de Tiempo de Gálmód, los jugadores pierden la partida.
El traidor ha huido hacia el oeste, al corazón de una tormenta furiosa.

OBJETIVO

Ilus. Daniel Jiménez Villalba © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 84

50
 3 ♣
 4 ♠
 4 ♠

ESCOLTA DE GÁLMOÐ
Rohan • Traidor
 Inmune a efectos de cartas de Jugador. No puede abandonar el área de preparación excepto por ser destruida, y se considera enfrentada a cada jugador.
 El daño infligido a la Escolta de Gálmód debe asignarse antes como progreso a las copias de Banco de Nieve en el área de preparación, si es posible.

ENEMIGO

Ilus. Stu Harrington © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 85

23
 2 ♣
 2 ♠
 1 ♠

DUNLENDINO FRENÉTICO
Tierras Brunas
 Oleada.
Obligado: Al final de la ronda, devuelve al Dunlendino Frenético al área de preparación.

ENEMIGO

Ilus. Jose Daniel Cabrera Pecha © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 86

23
 2 ♣
 2 ♠
 1 ♠

DUNLENDINO FRENÉTICO
Tierras Brunas
 Oleada.
Obligado: Al final de la ronda, devuelve al Dunlendino Frenético al área de preparación.

ENEMIGO

Ilus. Jose Daniel Cabrera Pecha © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 86

23
 2 ♣
 2 ♠
 1 ♠

DUNLENDINO FRENÉTICO
Tierras Brunas
 Oleada.
Obligado: Al final de la ronda, devuelve al Dunlendino Frenético al área de preparación.

ENEMIGO

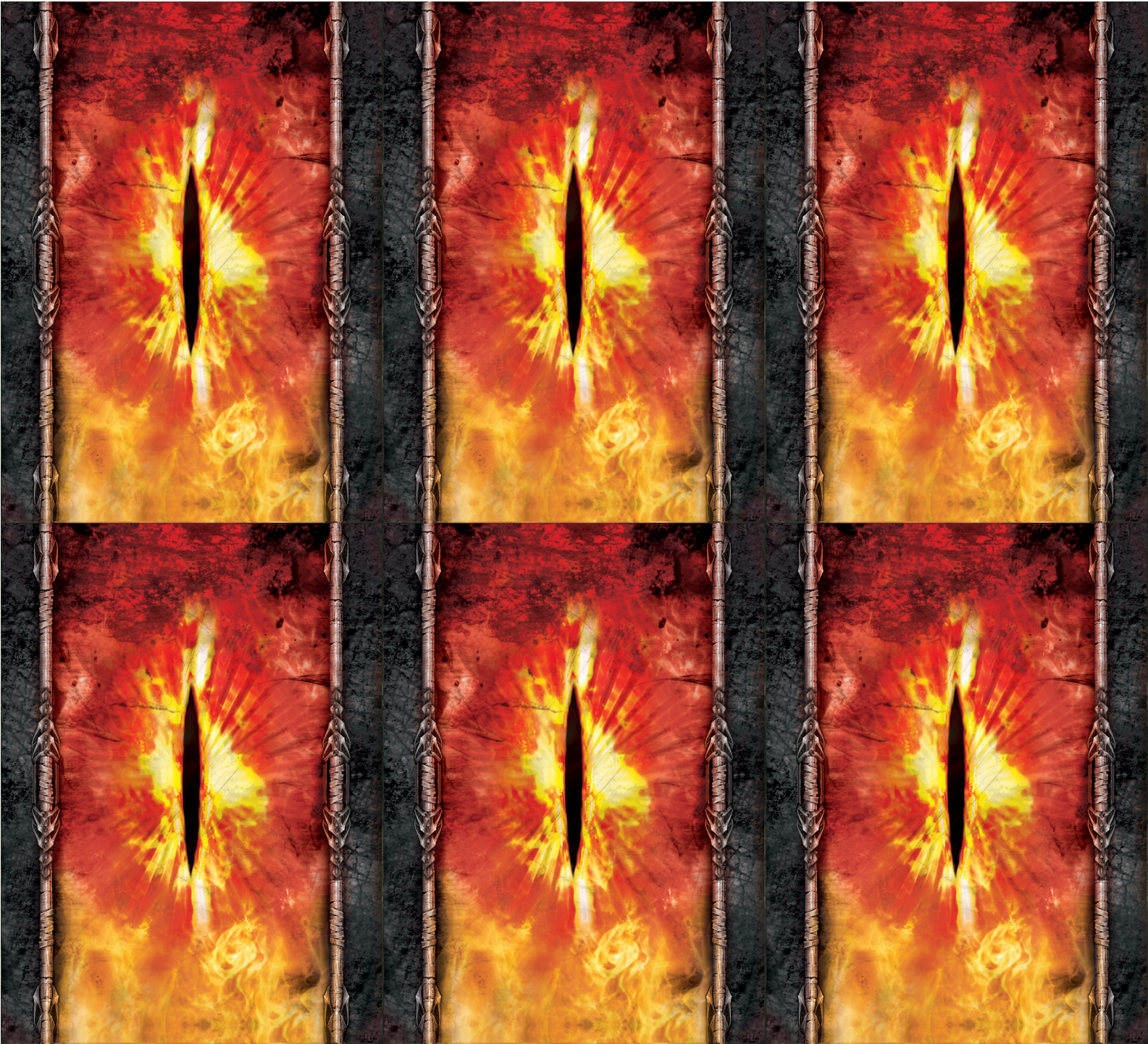
Ilus. Jose Daniel Cabrera Pecha © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 86

23
 2 ♣
 2 ♠
 1 ♠

DUNLENDINO FRENÉTICO
Tierras Brunas
 Oleada.
Obligado: Al final de la ronda, devuelve al Dunlendino Frenético al área de preparación.

ENEMIGO

Ilus. Jose Daniel Cabrera Pecha © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 86





45

4 ♠
4 ♠
3 ♠

5

7/29

RETAGUARDIA DUNLENDINA

Tierras Brunas

Obligado: Al final de la fase de Encuentros, si la Retaguardia Dunlendina está en el área de preparación, retira un contador de Tiempo de Gálmód.

“¡Muerte para los Cabeza-de-Paja! ¡Muerte para los ladrones del Norte!”
—Las Dos Torres

ENEMIGO

Ilus. Sławomir Maniak © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 87



45

4 ♠
4 ♠
3 ♠

5

8/29

RETAGUARDIA DUNLENDINA

Tierras Brunas

Obligado: Al final de la fase de Encuentros, si la Retaguardia Dunlendina está en el área de preparación, retira un contador de Tiempo de Gálmód.

“¡Muerte para los Cabeza-de-Paja! ¡Muerte para los ladrones del Norte!”
—Las Dos Torres

ENEMIGO

Ilus. Sławomir Maniak © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 87



BANCO DE NIEVE

1

3

9/29

Folde Oeste • Nieve

Obligado: El progreso que se fuese a colocar en una carta de Misión o en el Lugar activo debe colocarse antes en una copia de Banco de Nieve.

Acción de Misión: Agota un Héroe que controles para colocar X fichas de Progreso en este Lugar, donde X es el ♠ impreso del Héroe agotado.

Sombra: Añade el Banco de Nieve al área de preparación.

LUGAR

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



BANCO DE NIEVE

1

3

10/29

Folde Oeste • Nieve

Obligado: El progreso que se fuese a colocar en una carta de Misión o en el Lugar activo debe colocarse antes en una copia de Banco de Nieve.

Acción de Misión: Agota un Héroe que controles para colocar X fichas de Progreso en este Lugar, donde X es el ♠ impreso del Héroe agotado.

Sombra: Añade el Banco de Nieve al área de preparación.

LUGAR

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



BANCO DE NIEVE

1

3

11/29

Folde Oeste • Nieve

Obligado: El progreso que se fuese a colocar en una carta de Misión o en el Lugar activo debe colocarse antes en una copia de Banco de Nieve.

Acción de Misión: Agota un Héroe que controles para colocar X fichas de Progreso en este Lugar, donde X es el ♠ impreso del Héroe agotado.

Sombra: Añade el Banco de Nieve al área de preparación.

LUGAR

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



BANCO DE NIEVE

1

3

12/29

Folde Oeste • Nieve

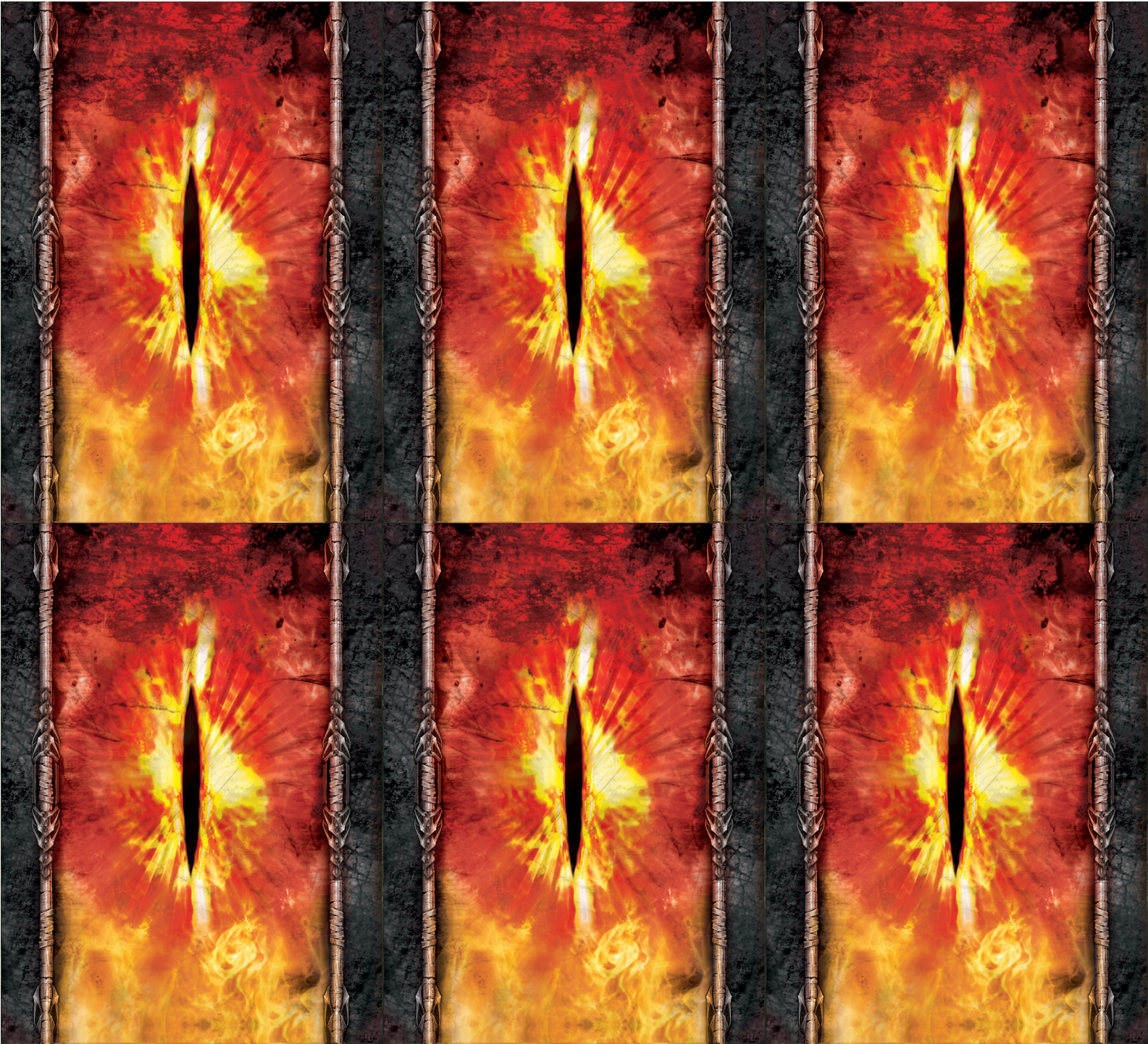
Obligado: El progreso que se fuese a colocar en una carta de Misión o en el Lugar activo debe colocarse antes en una copia de Banco de Nieve.

Acción de Misión: Agota un Héroe que controles para colocar X fichas de Progreso en este Lugar, donde X es el ♠ impreso del Héroe agotado.

Sombra: Añade el Banco de Nieve al área de preparación.

LUGAR

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





BANCO DE NIEVE

1

3

Folde Oeste • Nieve

Obligado: El progreso que se fuese a colocar en una carta de Misión o en el Lugar activo debe colocarse antes en una copia de Banco de Nieve.

Acción de Misión: Agota un Héroe que controles para colocar X fichas de Progreso en este Lugar, donde X es el impreso del Héroe agotado.

Sombra: Añade el Banco de Nieve al área de preparación.

LUGAR

Ilus. Daniel Gastager

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

88

BANCO DE NIEVE

1

3

Folde Oeste • Nieve

Obligado: El progreso que se fuese a colocar en una carta de Misión o en el Lugar activo debe colocarse antes en una copia de Banco de Nieve.

Acción de Misión: Agota un Héroe que controles para colocar X fichas de Progreso en este Lugar, donde X es el impreso del Héroe agotado.

Sombra: Añade el Banco de Nieve al área de preparación.

LUGAR

Ilus. Daniel Gastager

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

88

CRESTA EXPUESTA

4

1

Folde Oeste • Montaña

Mientras la Cresta Expuesta esté en el área de preparación, no se puede colocar progreso en esta carta.

Viaje: Inflige 1 punto de daño a cada personaje agotado controlado por el jugador inicial.

“¡No me gusta nada mirar para abajo desde una altura! Pero mirar es siempre mejor que bajar.”

—Sam Gamgyi, Las Dos Torres

LUGAR

Ilus. Warlock Artist

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

89

CRESTA EXPUESTA

4

1

Folde Oeste • Montaña

Mientras la Cresta Expuesta esté en el área de preparación, no se puede colocar progreso en esta carta.

Viaje: Inflige 1 punto de daño a cada personaje agotado controlado por el jugador inicial.

“¡No me gusta nada mirar para abajo desde una altura! Pero mirar es siempre mejor que bajar.”

—Sam Gamgyi, Las Dos Torres

LUGAR

Ilus. Warlock Artist

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

89

LAGO CONGELADO

3

2

Folde Oeste • Lago

Mientras el Lago Congelado sea el Lugar activo, trata el cuadro de texto de cada copia de Banco de Nieve en el área de preparación como si estuviera en blanco.

Obligado: Después de que el Lago Congelado abandone el juego como Lugar explorado, descarta la carta superior del mazo de Encuentros. Si esa carta es una Traición, cada jugador descarta un Aliado que controle.

LUGAR

Ilus. Tom Honz

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

90

LAGO CONGELADO

3

2

Folde Oeste • Lago

Mientras el Lago Congelado sea el Lugar activo, trata el cuadro de texto de cada copia de Banco de Nieve en el área de preparación como si estuviera en blanco.

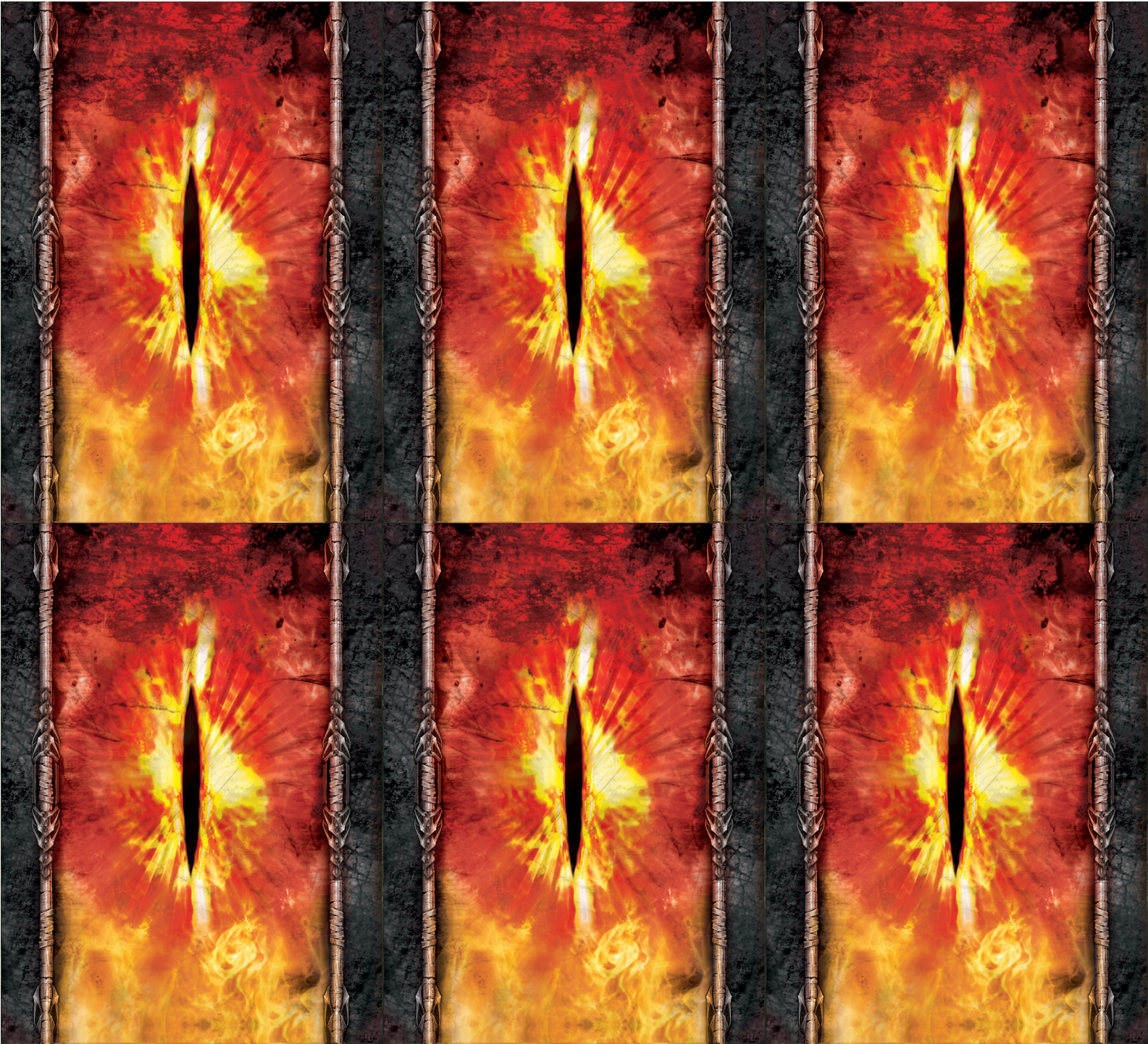
Obligado: Después de que el Lago Congelado abandone el juego como Lugar explorado, descarta la carta superior del mazo de Encuentros. Si esa carta es una Traición, cada jugador descarta un Aliado que controle.

LUGAR

Ilus. Tom Honz

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

90



COLINA RESCALADIZA

3

Folde Oeste • Colinas

X es 1 más el número de Aliados controlados por el jugador que controla más Aliados.

"Seguidme, pues ya veréis el camino que tomo."
—Gandalf, El Hobbit

LUGAR

Ilus. Timi Hombaken © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 91

COLINA RESCALADIZA

3

Folde Oeste • Colinas

X es 1 más el número de Aliados controlados por el jugador que controla más Aliados.

"Seguidme, pues ya veréis el camino que tomo."
—Gandalf, El Hobbit

LUGAR

Ilus. Timi Hombaken © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 91

BORRASCA DE NIEVE

Tiempo atmosférico

Al ser revelada: Añade al área de preparación 2 copias de Banco de Nieve desde la pila de descartes de Encuentros. Si se añadieron menos de 2 copias al área de preparación por este efecto, Borrasca de Nieve gana Oleada.

Sombra: Busca en la pila de descartes de Encuentros una copia de Banco de Nieve y añádela al área de preparación.

TRAICIÓN

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

BORRASCA DE NIEVE

Tiempo atmosférico

Al ser revelada: Añade al área de preparación 2 copias de Banco de Nieve desde la pila de descartes de Encuentros. Si se añadieron menos de 2 copias al área de preparación por este efecto, Borrasca de Nieve gana Oleada.

Sombra: Busca en la pila de descartes de Encuentros una copia de Banco de Nieve y añádela al área de preparación.

TRAICIÓN

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

CONGELADO

Tiempo atmosférico

Al ser revelada: Agota todas las cartas Vinculadas que los jugadores controlen. Las cartas Vinculadas no pueden prepararse hasta el final de la ronda. Si ninguna carta Vinculada fue agotada al resolver este efecto, Congelado gana Oleada.

"O nos detenemos aquí mismo, o retrocedemos. No conviene continuar."
—Gandalf, La Comunidad del Anillo

TRAICIÓN

Ilus. Bartłomiej Gaweł © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 93

CONGELADO

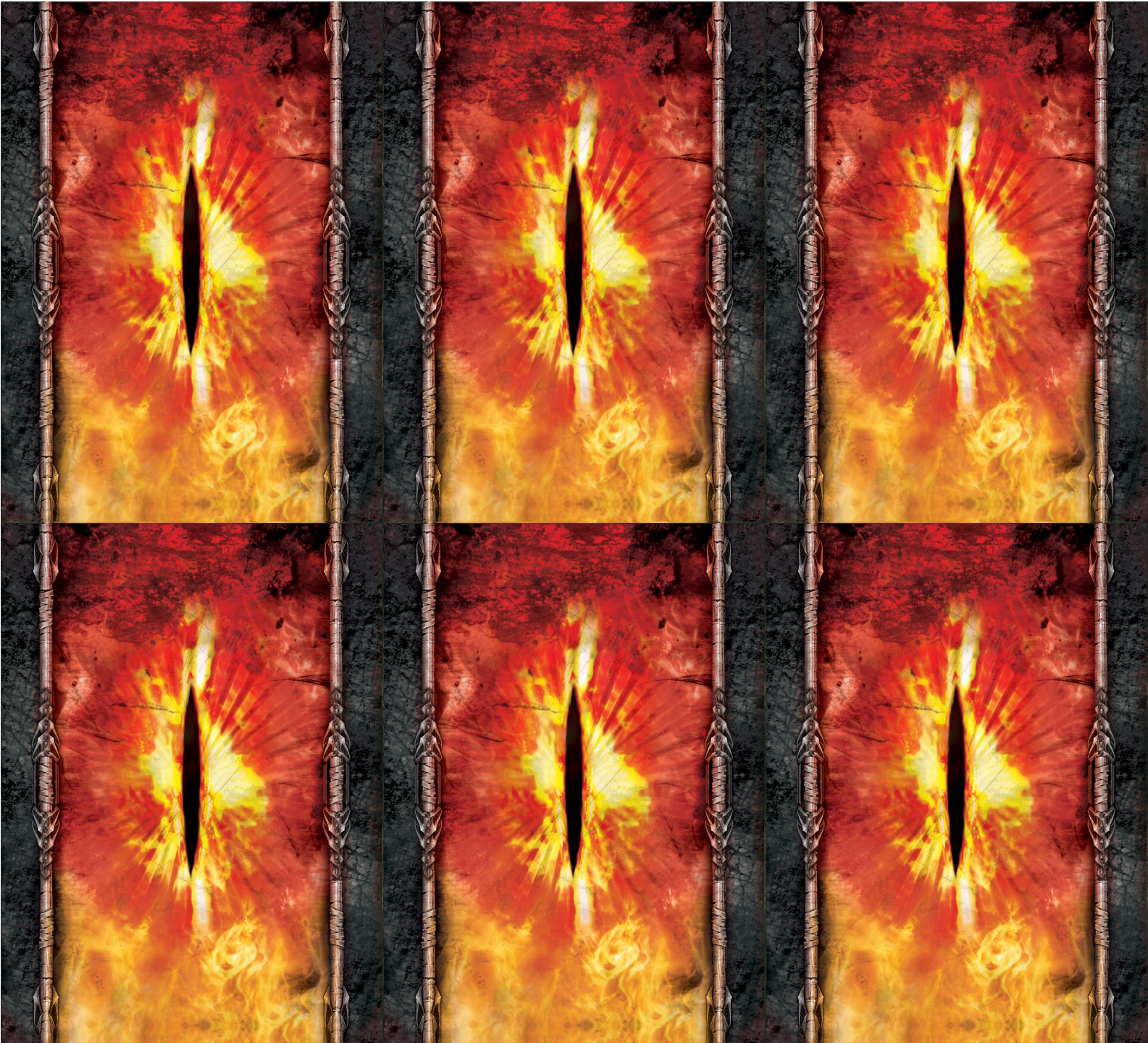
Tiempo atmosférico

Al ser revelada: Agota todas las cartas Vinculadas que los jugadores controlen. Las cartas Vinculadas no pueden prepararse hasta el final de la ronda. Si ninguna carta Vinculada fue agotada al resolver este efecto, Congelado gana Oleada.

"O nos detenemos aquí mismo, o retrocedemos. No conviene continuar."
—Gandalf, La Comunidad del Anillo

TRAICIÓN

Ilus. Bartłomiej Gaweł © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 93



TROPIEZO EN LA NIEVE



25/29

Tiempo atmosférico

Al ser revelada: Cada jugador agota un personaje que controle y le inflige X puntos de daño, donde X es el valor de Congelación de la misión principal.

Sombra: El personaje defensor no puede prepararse hasta el final de la ronda.

TRAICIÓN

Ilus. Gintas Galvananskas © Middle-earth Ent. © FFG © A.L.E.P.

94

TROPIEZO EN LA NIEVE



26/29

Tiempo atmosférico

Al ser revelada: Cada jugador agota un personaje que controle y le inflige X puntos de daño, donde X es el valor de Congelación de la misión principal.

Sombra: El personaje defensor no puede prepararse hasta el final de la ronda.

TRAICIÓN

Ilus. Gintas Galvananskas © Middle-earth Ent. © FFG © A.L.E.P.

94

FRÍO ANTINATURAL



27/29

Tiempo atmosférico

Mientras esté vinculada a una carta de Misión, cuenta como una carta Vinculada de *Estado* con el texto: “**Obligado:** Después de que un Aliado o un Enemigo entre en juego, inflígele un punto de daño. Si es un Aliado, su controlador puede agotarlo para cancelar este efecto.”.

Al ser revelada: Vincula esta carta a la misión principal si no tiene otra copia de Frío Antinatural vinculada.

TRAICIÓN

Ilus. Paulo Paggioni © Middle-earth Ent. © FFG © A.L.E.P.

95

FRÍO ANTINATURAL



28/29

Tiempo atmosférico

Mientras esté vinculada a una carta de Misión, cuenta como una carta Vinculada de *Estado* con el texto: “**Obligado:** Después de que un Aliado o un Enemigo entre en juego, inflígele un punto de daño. Si es un Aliado, su controlador puede agotarlo para cancelar este efecto.”.

Al ser revelada: Vincula esta carta a la misión principal si no tiene otra copia de Frío Antinatural vinculada.

TRAICIÓN

Ilus. Paulo Paggioni © Middle-earth Ent. © FFG © A.L.E.P.

95

MURO BLANCO



29/29

La gran tormenta de nieve parece no tener fin. Los grandes vendavales y los vientos perniciosos traen consigo vastos e implacables muros de nieve.

Oleada.

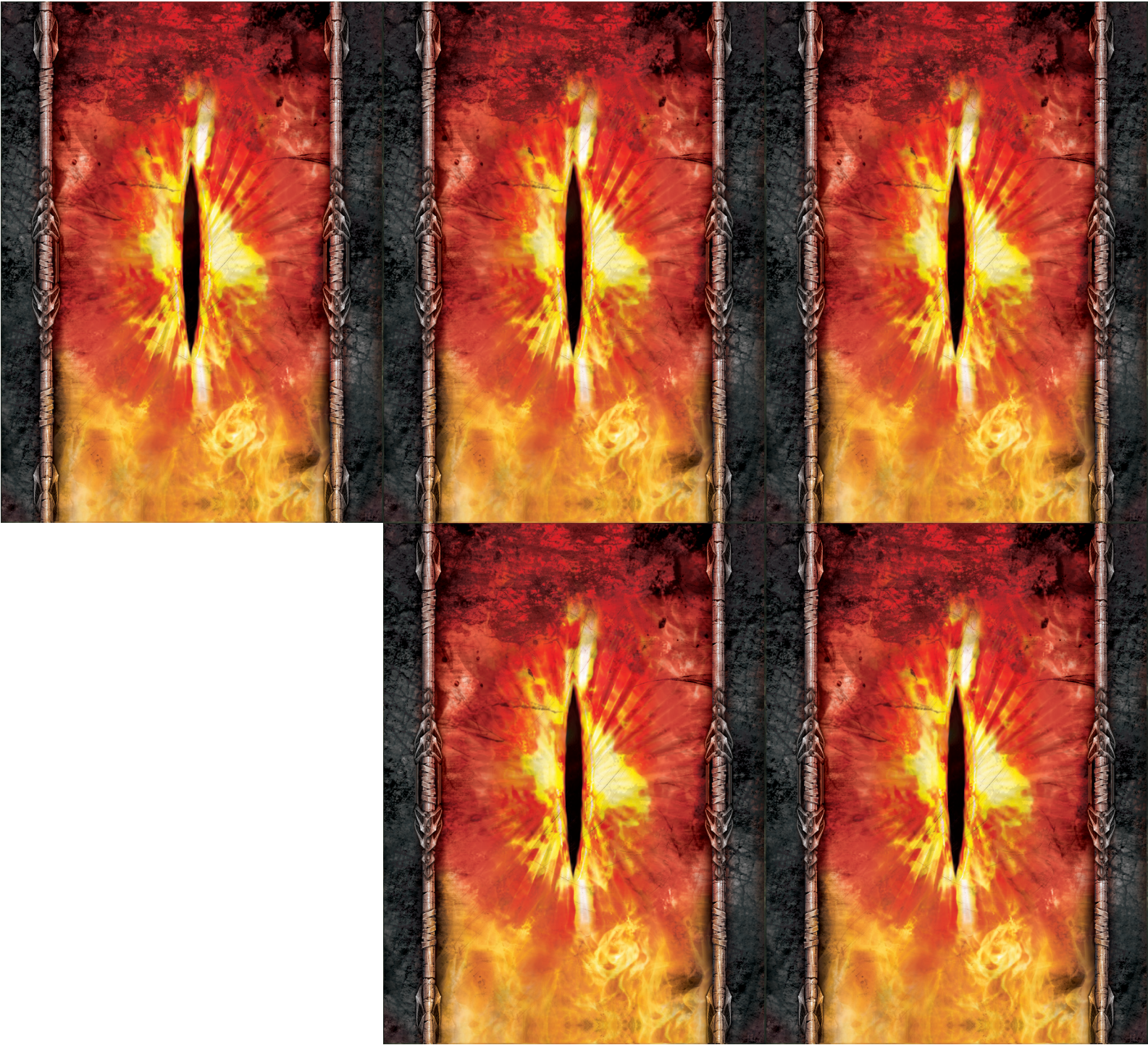
Muro Blanco obtiene +4 puntos de misión.

Obligado: Al comienzo de la fase de Misión, busca en la pila de descartes de Encuentros una copia de Banco de Nieve y añádela al área de preparación.

VICTORIA

Ilus. Micael Sauer © Middle-earth Ent. © FFG © A.L.E.P.

96



EL PASO DE ROHAN

Bienvenidos a *El Paso de Rohan*, una expansión creada por aficionados y **no oficial** desarrollada por A Long-extended Party (ALeP).

En esta expansión los héroes deben perseguir al traidor Gálmód por el Paso de Rohan antes de que culmine su huida.

Componentes

El Paso de Rohan incluye 70 cartas:

- 4 cartas de Reglamento
- 30 cartas de Jugador
- 3 cartas de Héroe
- 4 cartas de Misión
- 29 cartas de Encuentro

Recursos Web

Puedes comprobar actualizaciones de A Long-extended Party en www.alongextendedparty.com.

Puedes construir mazos y llevar la cuenta de tus partidas de estos escenarios, y de otros, en línea a través de RingsDB en www.ringsdb.com.

Para las reglas generales y las definiciones de los términos básicos del juego, puedes visitar el Quest Companion en bit.ly/2MKkak9.

Página 1/8

Símbolo de la expansión

Las cartas en el ciclo *Juramentos de los Rohirrim* pueden identificarse por este símbolo antes de cada número de colección.



El Paso de Rohan

Nivel de Dificultad = 6

Cabalaron hacia el oeste de inmediato, cruzando el Vado del Entaguas, con el rostro sombrío y sus corceles jadeando. Después de su traición en Aldburg, el cobarde Gálmód había huido al campo, viajando de noche para escapar de Rohan y de la ira del Mariscal, Lord Eomund. Ahora lo habían visto vadear el Río Nevado solo con unos días de ventaja, mientras cruzaba las colinas del Folde Oeste hacia el Paso de Rohan y el yermo más allá.

—No escapará —dijo uno de los héroes—. Responderá por su traición.

—Ese fue nuestro juramento —dijo otro.

Aquí y allá, el paisaje se volvió montañoso y empinado, antes de abrirse a vastos campos de hierba y amplios y largos valles. Un aire fresco se elevó desde las Montañas Blancas en el lejano sur.

Página 2/8

Los jinetes no se detuvieron. No se detuvieron cuando el camino se tornó violeta y fúscos, ni cuando el sol cayó detrás de Cuernavilla y empapó la tierra de sombras. No se detuvieron por el Éored que patrullaba a la luz de las antorchas, porque los héroes sabían que la conspiración de Gálmód era mucho mayor de lo que habían visto hasta ahora, una gran red que se extendía por los ejércitos de Rohan y sus salones reales, desde el oeste y el este, desde fuera y desde dentro. Un soldado de los Rohirrim saludó a los héroes y continuaron cabalgando, silenciosos como sombras.

Pasaron tres días antes de encontrar su rastro, algunas millas más allá de la gran fortaleza del Abismo de Helm, donde el rey de antaño había librado una amarga guerra contra los Dunlendinos. Tres días de vigilia incansable, de estómagos vacíos como piedras, de muslos doloridos, de caballos con ojos negros como canicas y salvajes como una pesadilla.

Mientras cabalgaban, se sentía como si pasaran las estaciones: el clima cálido del que habían disfrutado ahora se desvanecía con cada pisada. El verano se había ido, luego el otoño, y podían sentir en el aire una gran quietud, y el pavor se acumulaba entre ellos, porque cada uno podía sentir cómo se iba formando una tormenta fría, una tormenta cruel, una ventisca desigual y feroz que los esperaba.

Página 3/8

No hubo más advertencias. La tormenta se cerró sobre ellos como una gran boca blanca, golpeándolos, amenazando con arrancarles las capas mismas de los hombros. La nieve cayó en una increíble neblina blanca, de tal manera que cada héroe no podía ver el morro de su propio caballo.

—Gálmód no se preocupa por sí mismo —gritó un héroe—. Cabalga hacia su muerte.

—Esta no es una tormenta cualquiera —dijo otro—. Lo impulsa el terror.

Siguiendo hacia adelante, pronto se encontraron en el gran Paso de Rohan. Detrás de ellos se extendían las amplias y hermosas tierras de los Señores de los Caballos, a la izquierda las Montañas Blancas, a la derecha las Montañas Nubladas, de las que a menudo descendían trastos y orcos hambrientos. Enfrente yacían las Tierras Brunas, donde Gálmód seguramente encontraría refugio entre sus confabulados.

Al cabo de una hora, la nieve les había llegado hasta las rodillas. Unas millas más adelante, en la distancia, el traidor corría fugazmente hacia el blanco y repentino frío.

—Sigamos adelante —dijo un héroe.

—Después de ti —dijo otro—. Por el juramento y el honor.

Página 4/8

“El Paso de Rohan” se juega con un mazo de Encuentros construido con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: El Paso de Rohan, Rohirrim Desleales y Tiempo de Rohan. (Rohirrim Desleales y Tiempo de Rohan se encuentran en la caja de expansión de lujo **Descendientes de Eorl**). Estos conjuntos están indicados por los siguientes iconos:



Congelación X

Congelación es una nueva palabra clave que aparece en El Paso de Rohan. La palabra clave Congelación representa los efectos adversos de la tormenta, ya que los héroes luchan por seguir adelante a pesar de carecer del equipo adecuado. Cuando una carta con la palabra clave Congelación está en juego, cada jugador debe agotar X personajes al comienzo de la ronda, donde X es el valor de Congelación de esa carta.

Página 5/8

NO LEAS EL SIGUIENTE TEXTO HASTA QUE LOS HÉROES HAYAN COMPLETADO LA MISIÓN.

Agotado, asediado y traqueteando de frío, Gálmód cayó de rodillas. Todo a su alrededor era un desierto de nieve y piedra, una feroz ventisca que amenazaba con arrancar incluso las montañas de sus raíces. Algunos de los Dunlendinos dejaron caer sus armas con tanta fuerza que las espadas y lanzas se desvanecieron en los bancos de nieve. Otros se dispersaron a caballo, tejiendo senderos tortuosos hacia el oeste y el norte.

Los que quedaron fueron atados rudamente.

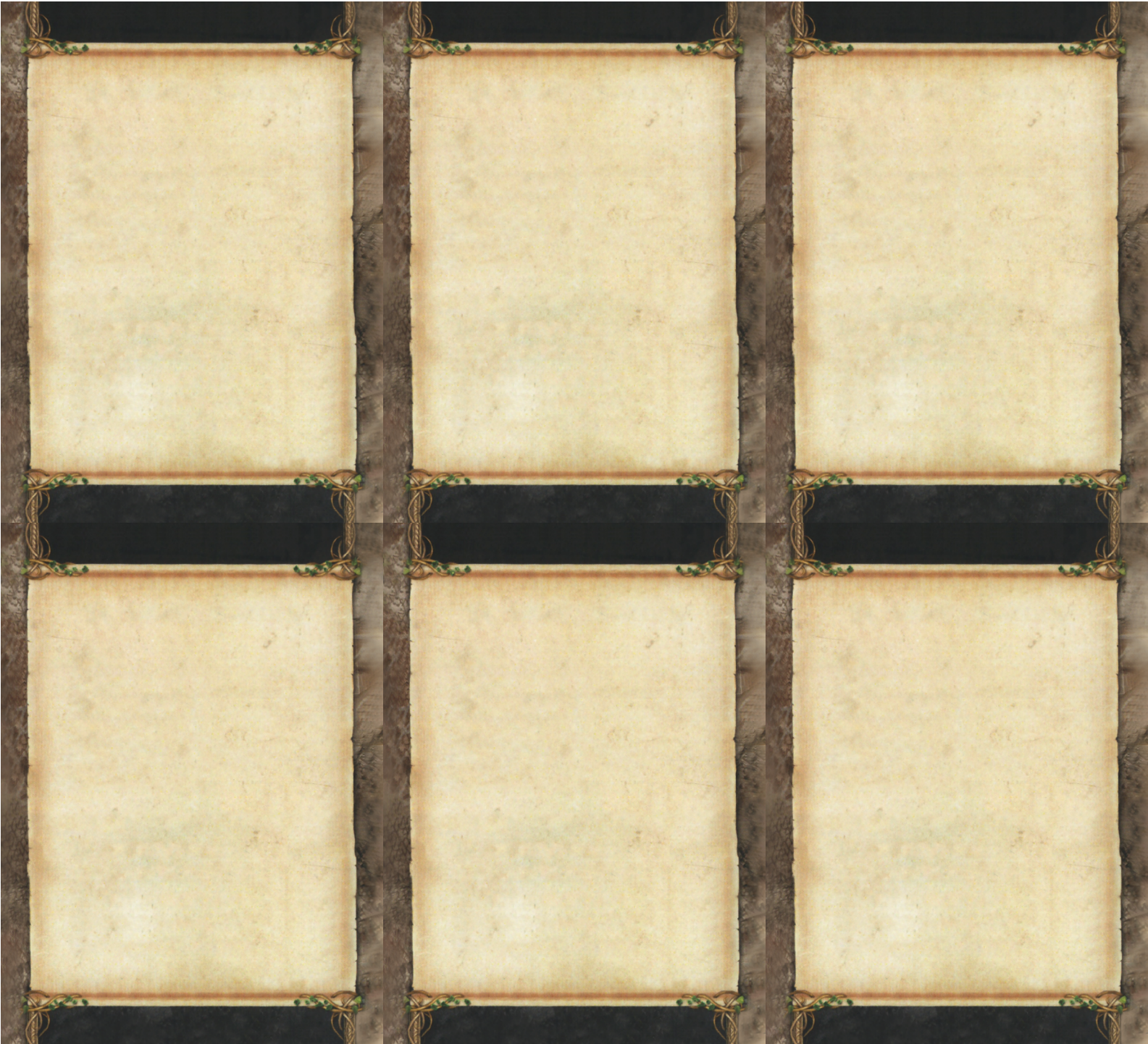
—Deberíamos sacarlos del frío —dijo uno de los héroes—. Pueden ser bandidos y brutos, pero no deberían morir congelados.

—No hay refugio —dijo otro—. El más cercano quizás sea las Cavernas Centellantes que se extienden bajo estas montañas, bajo la antigua fortaleza real del Abismo de Helm.

—No tenemos otra opción. A ver, ¿dónde está Gálmód? Traíngalo ante nosotros.

El traidor había estado tendido en un banco de nieve y, al oír su nombre, se espabiló.

Página 6/8



—Fui un tonto —dijo Gálmód—. Un tonto.

Sus dientes castañeteaban de tal manera que parecía que se le iba a romper la mandíbula. La carne de sus manos, mejillas y nariz era de un pálido y desconcertante púrpura.

—Un tonto por traicionar a tu pueblo —dijo uno de los héroes—. Trocaste la almenara de Erelas a los Dunlendinos. La vida de la reina Morwen. La sede de Lord Eomund y el trono de su señor. De cada uno de estos has abjurado, y con cada traición has mancillado tu casa durante una generación.

—Lo hice. Lo fui —dijo Gálmód—. Pero los montañeses. El Don. Quería ayudarlos. Esta no es nuestra tierra. Solo buscaba... él los usó. Me usó. Por favor, no queda mucho tiempo. Por favor.

—No conseguirás salir de esto con palabras —dijo uno de los héroes, izando al cautivo—. Llegaremos al refugio. Y cuando pase esta tormenta, te llevaremos de regreso a Edoras para ser juzgado.

El traidor Gálmód miró hacia arriba por primera vez y los héroes lo vieron quizás por primera vez como realmente era. Tenía miedo. Estaba vencido. Un animal tembloroso, sus ojos azul hielo inyectados en sangre y llenos de vergüenza.

Página 7/8

Miró a los héroes y, por un momento, su expresión se suavizó. Entonces su mirada se posó detrás de los héroes. Gálmód chilló. Sus pulmones jadeaban, sus ojos se agrandaron y se llenaron de miedo. Cayendo de rodillas, no pudo apartar la mirada. Los héroes se volvieron y siguieron su mirada, y allí sobre un acantilado nevado, iluminado por una luna fría, con la cabeza adornada con un yelmo con cuernos de cuero y oro, se erguía un hombre alto y ancho. Tenía las manos desnudas, ennegrecidas por la congelación, su armadura agrietada y rota revelaba un cuerpo de polvo, hielo y ceniza. A su alrededor la tormenta se arremolinaba, el hombre como una torre rota en su epicentro, mirando hacia el grupo, su grito delirante y violento, llevado por millas por un viento vengativo interminable.

La historia continúa en “Las Cavernas Centelleantes”, la cuarta Aventura en el ciclo “Juramentos de los Rohirrim”.

Página 8/8



3A

VIENTOS PENETRANTES

EL PASO DE ROHAN

Mientras Gálmód corre a través de la nevisca, el tiempo empeora brutalmente. Empuja a su caballo más allá de todos los límites, decidido a escapar de la justicia sangrienta de un traidor.

Al ser revelada: Añade 1 contador de Tiempo a Gálmód. El jugador inicial busca en el mazo de Encuentros, la pila de descartes de Encuentros y la zona de victoria una copia de Frio Antinatural y la vincula a la misión principal. Baraja el mazo de Encuentros. Cada otro jugador revela una carta del mazo de Encuentros.

John Anthony Di Giovanni

99

A Long-extended Party
presenta

EL PASO DE ROHAN

ILLUS. JOHN ANTHONY DI GIOVANNI

AVENTURA DE
LA COMUNIDAD

ALEP

4A

RECAPTURAR AL TRAIIDOR

EL PASO DE ROHAN

Cuando el caballo del traidor tropieza justo delante del paso de montaña, uno de los conflagrados de Gálmód lo arranca de la silla.

Al ser revelada: Añade 1 contador de Tiempo a Gálmód. El jugador inicial añade la Escolta de Gálmód al área de preparación y le vincula a Gálmód como Objetivo protegido. Cada otro jugador busca en el mazo de Encuentros, pila de descartes de Encuentros y la zona de victoria una copia de Banco de Nieve y la añade al área de preparación. Baraja el mazo de Encuentros.

John Anthony Di Giovanni

100

1A

DANDO CAZA

EL PASO DE ROHAN

Han perseguido al traidor Gálmód hasta el Paso de Rohan. Sin embargo, las nevadas fuera de temporada dificultan su paso.

Preparación: Pon la Escolta de Gálmód aparte, fuera del juego. Añade a Gálmód y una copia de Banco de Nieve por jugador al área de preparación.

Ilus. Raza Althar

97

Créditos

CEO: Seastan

COO: A.R.

Diseño: Seastan

Historia: John Leo

Edición: Darkling Door

Gráficos: thaurdir

Saber: Levanthalas

Arte: banania

Pruebas: Shellen

Reglas: McDog3

Software: A.R.

Impresión: thaurdir

Comunidad: secondhandtook

Escenario: Salted Pork y MrSpaceBear

Asistentes: [DTP]Anzu, Admiral Polaris, ALep Cron Bot, alonevol87, Annaaru, argonui, AstroSnail (Stephen), Baloosh, Barthadra, Beleg489, Beorn, BeornBot, bgamerjoe, BobbinMcSmallburrow, Brewer Bear, Brinx, Bullroarer Took, Bundeswill, CamMitchell, carlosn88, cecilbottledear, Celia, Comtedelafere, croatoan, Cryoshark, d2bwoodworking, DavidJMartin, Sissouck, Dieter, Dimitri, doonguard, du, dovnek, Edmund, EdJ, Emilius, Emmantal, Enneis, estel, edain, filgonfin, Franlag, fuzzyslippers, Glamcris (JeffTheJeff), Gorthaur, granny.sheep, Great Glorfindel, GreenWizard, Greyjoy, Helena Real, Hrodebert, Ira, JasonRed3, Jaywana, Juan, JoshuaK, KingDom, kokatrix, K1patzer, LeeA, Lively, Loruns, Mag, Magus, Makoshark13, Macedonia, Minoso, Mormegil, MrSpaceBear, MrThomas, MurstonThor, nelioianira, Nesnaji, NUKÉ, Nuls, oddy, Onidsen, Pabs, Pavlo, Pining For Fimbrelthil, rduda, RedSpider, RegisF, Rimogard, RogueThirteen, Salted Pork, SamthemanGangee, sappidus, Speder, Splice, Stavo343, tamhas, Taudir, Tegyrus, Thaimor, thanatopsis, The Purple Wizard, TheChap, thorsome, tlawrence, Trials, TritonWreck, Truck, Tuhma, VeggieGollum, Yorsvegnor (Jan), Watch-Captain Alain, Watcher in the Water, wilk, wolffmanus, xavdu92, xaviermutant, Xenon, ycarium, Zapier, zoomboy

Agradecimiento especial a HeavyKaragh **por su trabajo para el plugin de** Strange Eons, RiddermarkLord y Gorthaur **por su trabajo en las plantillas de** las cartas, y a Tray L **por el logo de** ALep **y las diseños de los iconos de** encuentro. **Acreditamos a** Marko Manev **por el arte del dorso de las cartas de** encuentro.

Traducción: Dieter, Helena Real, Franlag y Pabs. **Revisión por** Polak. **Agradecimiento especial a** HeavyKaragh **por la revisión de errores.**

2A

UNA PERSECUCIÓN PELIGROSA

EL PASO DE ROHAN

Al apretar el paso, a Gálmód se le une un pequeño grupo de compañeros rebeldes. A medida que avanza, cierran filas tras el para detener su persecución.

Al ser revelada: Añade 1 contador de Tiempo a Gálmód. Baraja la pila de descartes de Encuentros en el mazo de Encuentros. Descarta cartas de la parte superior del mazo de Encuentros hasta que se descarten 1 Enemigos, Añade cada Enemigo descartado al área de preparación.

Ilus. Xui Tapura

98

Queremos agradecer a todos los diligentes trabajadores de FFG por crear este querido juego de cartas. Esperamos haber hecho justicia a su legado con esta expansión creada por aficionados. En particular, muchas gracias a Nate French, Lukas Litzsinger, MJ Newman y Caleb Grace por su rol en liderar el diseño del juego por los últimos 10 años. Finalmente, nuestra gratitud a ti, como jugador, por mostrar interés en nuestro proyecto y convertir esta comunidad en una de las mejores de Arda.

—El Equipo ALeP



3^b

VIENTOS PENETRANTES

EL PASO DE ROHAN

8

Pronto, incluso su grupo comienza a ralentizarse y tambalearse. Si el traidor escapa por el paso de montaña, estará lejos del alcance de Rohan.
Congelación 2.
Trata el cuadro de texto de cada personaje dañado como si estuviera en blanco (excepto los *Rusgos*).
Frio Ambiental es inmune a efectos de cartas de Jugador y gana Oleada.

Ilm. John Anthony D. Gower © Middle-earth Inc. © FFG © ALeP

99

1^b

DANDO CAZA

EL PASO DE ROHAN

10

A medida que se acerca la ventisca, deben capturar al traidor Gálmód a toda costa.

Congelación 1.

Los personajes no pueden ser preparados por efectos de cartas de Jugador.

Ilm. Beza Akbar

© Middle-earth Inc. © FFG © ALeP

97

4^b

RECAPITULAR AL TRAIADOR

EL PASO DE ROHAN

6

¡Gálmód y sus guardespaldas casi han escapado al yerno! Pronto estará completamente fuera de su alcance.

Congelación 3. La Escolta de Gálmód no puede recibir daño hasta que Recapturar al Traidor tenga al menos 6 fichas de Progreso.

Los jugadores no pueden superar esta etapa mientras Gálmód esté protegido por un *Enemigo*. Cuando Gálmód esté libre de cartas de Encuentro, ha sido capturado y los jugadores ganan la partida.

Ilm. Peter Finkenzler

© Middle-earth Inc. © FFG © ALeP

100

2^b

UNA PERSECUCIÓN PELIGROSA

EL PASO DE ROHAN

8

Un vendaval cruel aulla a través del paso de montaña, e incluso sus enemigos quedan perplejos ante la ferocidad de la tormenta. La neblina blanca de la nieve azotada por el viento es cegadora mientras se preparan para enfrentarse a sus enemigos.

Congelación 2.

Obligado: Al comienzo de la fase de Misión, inflige 1 punto de daño a cada personaje agotado.

Ilm. Kim Tapera

© Middle-earth Inc. © FFG © ALeP

98

La caza está en marcha. Siguiendo los rumores de que el traidor ha cruzado el Río Nevado y se ha abierto camino hacia el Paso de Rohan, has cabalgado hacia el oeste para alcanzarlo. Para capturarlo antes de que desaparezca en el campo, debes enfrentarte a un terreno peligroso y a una ventisca amarga que se levanta. Pero, ¿cuál es el origen de esta terrible tormenta? ¿Y capturarás a tu presa antes de que todos sucumban a ella?

Expansión
diseñada por
ALeP

Se necesitan la caja
básica y la expansión
Descendientes de Eorl
para jugar

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/3b7XTWY).

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.