



7

1

1

2

3

GRASSOTTO BOLGERI

Hobbit.

Preparazione: Riduci di 2 la tua minaccia.

Risposta: Incrementa di 4 la tua minaccia ed esaurisci Grassotto Bolgeri per cancellare una carta nemico non unico appena rivelata dal mazzo incontri e aggiungerla al riquadro vittoria. (Solo una volta per partita per il gruppo.)

Grassotto Bolgeri non aveva perso tempo. Appena vide strisciare le forme scure dal giardino verso la casa, seppe che non aveva altra scelta: correre o perire. -La Compagnia dell'Anello

EROE

Illus. Yang Zhao © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 1



10

2

1

2

3

WIDFAST

Guardaboschi. Esploratore.

Preparazione: Cerca nella tua collezione un alleato *Creatura* e aggiungilo alla tua mano. Durante il primo turno, riduci di 2 il costo per giocare quell'alleato.

Azione di Viaggio: Se c'è 1 solo luogo attivo, spendi 1 risorsa dalla riserva di Widfast per viaggiare verso un altro luogo, risolvendone gli effetti di Viaggio. (Ora ci sono 2 luoghi attivi.)

EROE

Illus. Katerina Pollakova © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 2



2

1

1

1

2

LILY COTTON

Hobbit.

Azione: Esaurisci Lily Cotton per rendere pronto un alleato *Hobbit* differente e aggiungere la ,  e  di Lily Cotton rispettivamente alla ,  e  di quell'alleato fino alla fine della fase. Alla fine della fase, se quell'alleato è ancora in gioco, fallo tornare nella mano del suo proprietario. (Solo una volta per fase.)

Del resto, poco o niente di magico c'è in loro tranne il modo comunissimo con cui spariscono silenziosamente e velocemente... -Lo Hobbit

ALLEATO

Illus. Francesco Amadio © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 3



2

1

1

1

2

LILY COTTON

Hobbit.

Azione: Esaurisci Lily Cotton per rendere pronto un alleato *Hobbit* differente e aggiungere la ,  e  di Lily Cotton rispettivamente alla ,  e  di quell'alleato fino alla fine della fase. Alla fine della fase, se quell'alleato è ancora in gioco, fallo tornare nella mano del suo proprietario. (Solo una volta per fase.)

Del resto, poco o niente di magico c'è in loro tranne il modo comunissimo con cui spariscono silenziosamente e velocemente... -Lo Hobbit

ALLEATO

Illus. Francesco Amadio © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 3



2

1

1

1

2

LILY COTTON

Hobbit.

Azione: Esaurisci Lily Cotton per rendere pronto un alleato *Hobbit* differente e aggiungere la ,  e  di Lily Cotton rispettivamente alla ,  e  di quell'alleato fino alla fine della fase. Alla fine della fase, se quell'alleato è ancora in gioco, fallo tornare nella mano del suo proprietario. (Solo una volta per fase.)

Del resto, poco o niente di magico c'è in loro tranne il modo comunissimo con cui spariscono silenziosamente e velocemente... -Lo Hobbit

ALLEATO

Illus. Francesco Amadio © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 3



1

UNA LEZIONE DI PRUDENZA

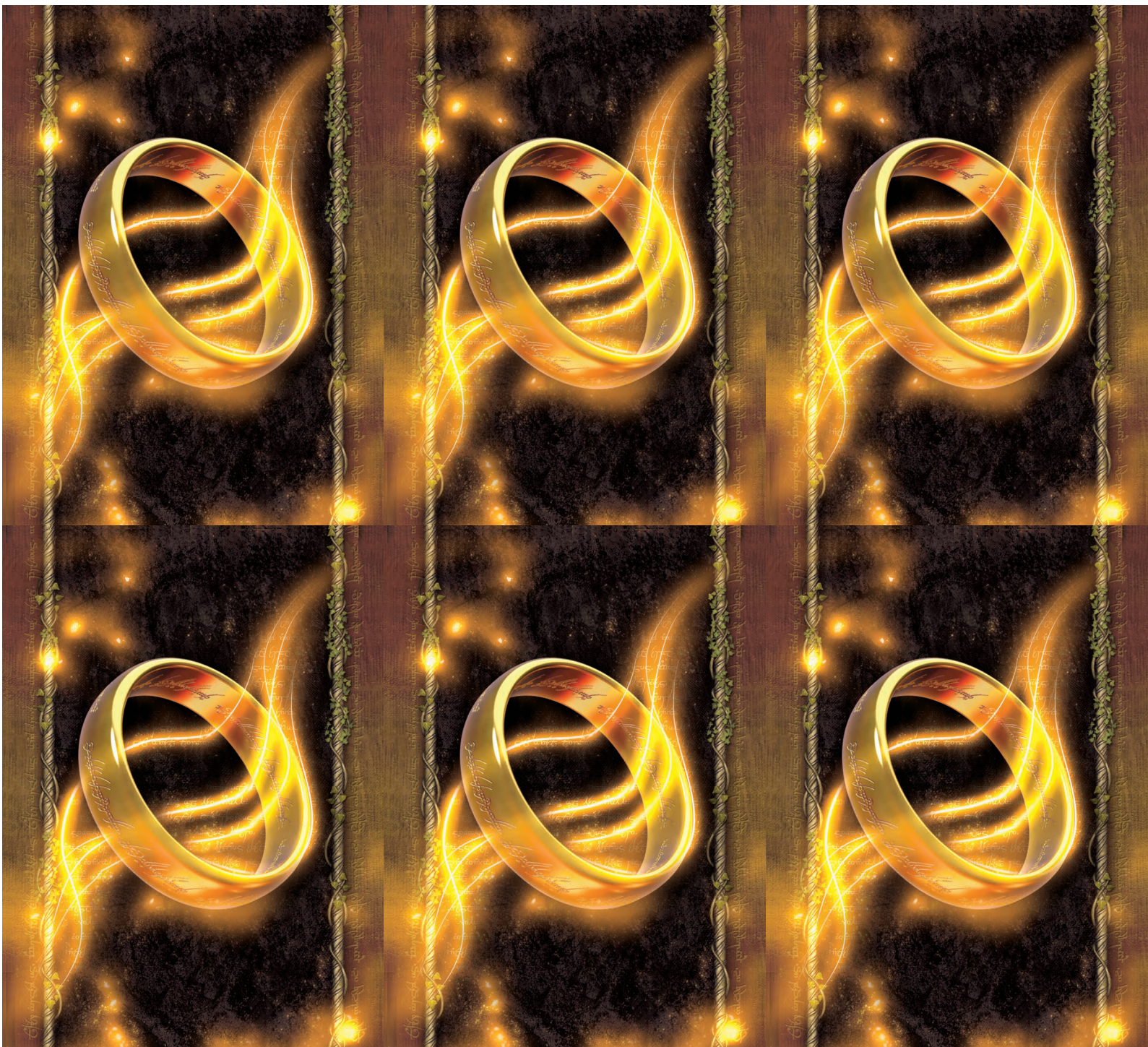
Segretezza 1.

Azione: Pesca 1 carta. Poi, riduci di 2 la tua minaccia oppure la prossima carta che giochi in questa fase guadagna Segretezza 1.

Le impronte degli Hobbit sono leggere e difficili a rintracciarsi anche per un Ramingo... -Le Due Torri

EVENTO

Illus. John Howe © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 4



1
UNA LEZIONE DI PRUDENZA



Segretezza 1.
Azione: Pesca 1 carta. Poi, riduci di 2 la tua minaccia oppure la prossima carta che giochi in questa fase guadagna Segretezza 1.
Le impronte degli Hobbit sono leggere e difficili a rintracciarsi anche per un Ramingo... -Le Due Torri

EVENTO

Illus. John Howe © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 4

1
UNA LEZIONE DI PRUDENZA



Segretezza 1.
Azione: Pesca 1 carta. Poi, riduci di 2 la tua minaccia oppure la prossima carta che giochi in questa fase guadagna Segretezza 1.
Le impronte degli Hobbit sono leggere e difficili a rintracciarsi anche per un Ramingo... -Le Due Torri

EVENTO

Illus. John Howe © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 4

1
ANDATA E RITORNO



Segretezza 1.
Risposta: Dopo che un alleato **Hobbit** ha lasciato il gioco, cerca nella tua mano e nella tua pila degli scarti una copia di quell'alleato e mettilo in gioco, sotto il controllo di un qualsiasi giocatore.
In realtà le seccature legali si trascinarono per anni. Ci volle un bel po' di tempo prima che il signor Baggins fosse effettivamente riammesso nel mondo dei vivi. -Lo Hobbit

EVENTO

Illus. Dan Pilla © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 5

1
ANDATA E RITORNO



Segretezza 1.
Risposta: Dopo che un alleato **Hobbit** ha lasciato il gioco, cerca nella tua mano e nella tua pila degli scarti una copia di quell'alleato e mettilo in gioco, sotto il controllo di un qualsiasi giocatore.
In realtà le seccature legali si trascinarono per anni. Ci volle un bel po' di tempo prima che il signor Baggins fosse effettivamente riammesso nel mondo dei vivi. -Lo Hobbit

EVENTO

Illus. Dan Pilla © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 5

1
ANDATA E RITORNO



Segretezza 1.
Risposta: Dopo che un alleato **Hobbit** ha lasciato il gioco, cerca nella tua mano e nella tua pila degli scarti una copia di quell'alleato e mettilo in gioco, sotto il controllo di un qualsiasi giocatore.
In realtà le seccature legali si trascinarono per anni. Ci volle un bel po' di tempo prima che il signor Baggins fosse effettivamente riammesso nel mondo dei vivi. -Lo Hobbit

EVENTO

Illus. Dan Pilla © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 5

3
1
2
0



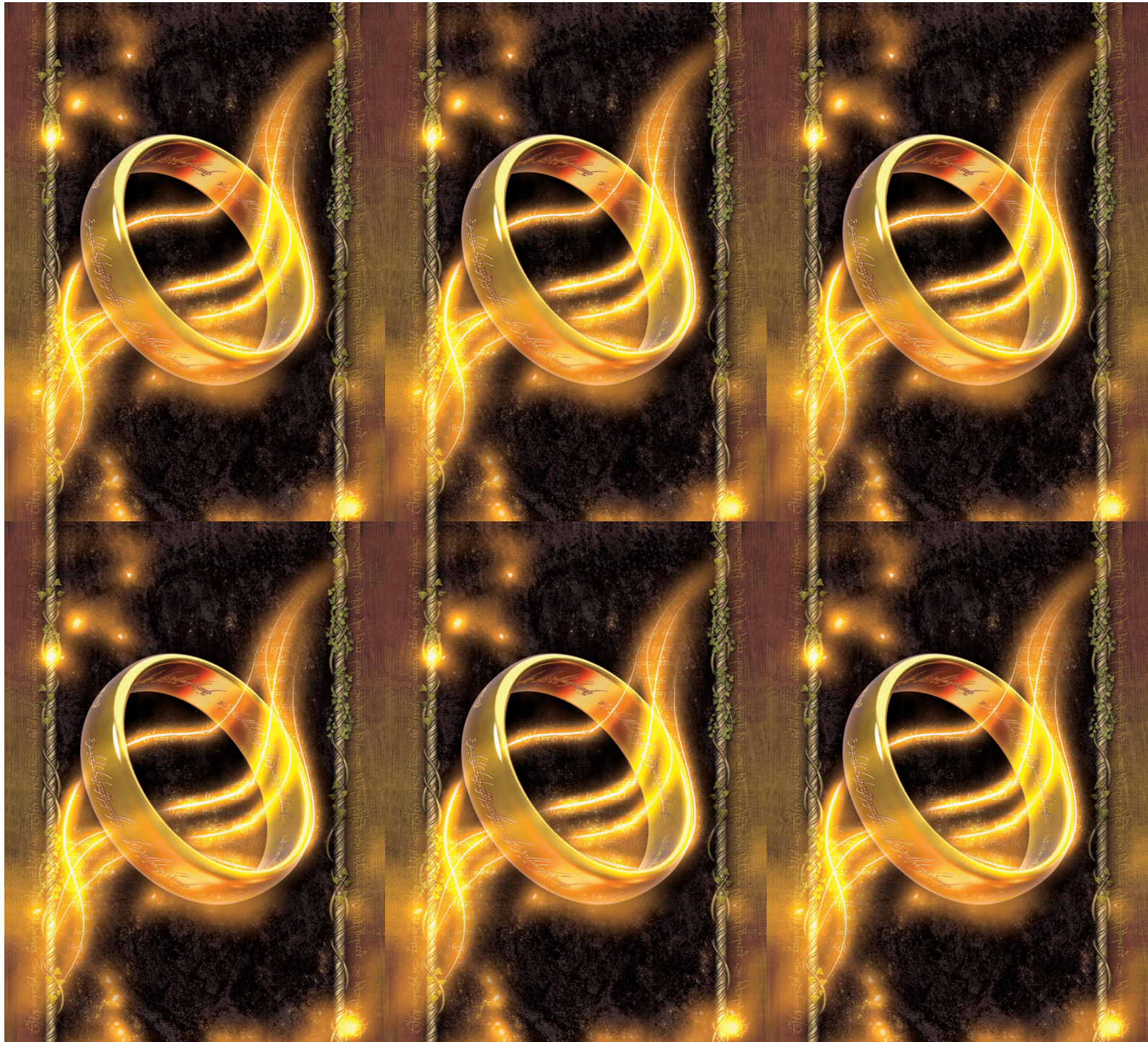
2

GUARDACONTEA DELLA TERRA DI BUCK

Hobbit. Guardacontea.
Devozione. Gittata.
Risposta: Dopo che un nemico che condivide un **Tratto** con un nemico nel riquadro vittoria viene aggiunto all'area di allestimento, spendi 1 risorsa per mettere in gioco Guardacontea della Terra di Buck dalla tua mano, sotto il tuo controllo.

ALLEATO

Illus. Justin Gerard © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 6





3

1

2

0

2

GUARDACONTEA DELLA TERRA DI BUCK

Hobbit. Guardacontea.

Devozione. Gittata.

Risposta: Dopo che un nemico che condivide un **Tratto** con un nemico nel riquadro vittoria viene aggiunto all'area di allestimento, spendi 1 risorsa per mettere in gioco Guardacontea della Terra di Buck dalla tua mano, sotto il tuo controllo.

ALLEATO

Illus. Justin Gerard © Middle-earth Ent. © FFG © AleP



3

1

2

0

2

GUARDACONTEA DELLA TERRA DI BUCK

Hobbit. Guardacontea.

Devozione. Gittata.

Risposta: Dopo che un nemico che condivide un **Tratto** con un nemico nel riquadro vittoria viene aggiunto all'area di allestimento, spendi 1 risorsa per mettere in gioco Guardacontea della Terra di Buck dalla tua mano, sotto il tuo controllo.

ALLEATO

Illus. Justin Gerard © Middle-earth Ent. © FFG © AleP



1

FRENIAMO IL PIANTO!

Solo 3 copie di Freniamo il Pianto! nel riquadro vittoria.

Risposta: Dopo che l'effetto "Quando Rivelata" o l'effetto ombra di una carta perfidia è stato risolto, aggiungi Freniamo il Pianto! al riquadro vittoria per aggiungere quella carta perfidia al riquadro vittoria.

"Può darsi che un giorno almeno saremo vendicati. Facciamoci coraggio, e freniamo il pianto!"
—Aragorn, La Compagnia dell'Anello

EVENTO

Illus. Andrea Piparo © Middle-earth Ent. © FFG © AleP



1

FRENIAMO IL PIANTO!

Solo 3 copie di Freniamo il Pianto! nel riquadro vittoria.

Risposta: Dopo che l'effetto "Quando Rivelata" o l'effetto ombra di una carta perfidia è stato risolto, aggiungi Freniamo il Pianto! al riquadro vittoria per aggiungere quella carta perfidia al riquadro vittoria.

"Può darsi che un giorno almeno saremo vendicati. Facciamoci coraggio, e freniamo il pianto!"
—Aragorn, La Compagnia dell'Anello

EVENTO

Illus. Andrea Piparo © Middle-earth Ent. © FFG © AleP



1

FRENIAMO IL PIANTO!

Solo 3 copie di Freniamo il Pianto! nel riquadro vittoria.

Risposta: Dopo che l'effetto "Quando Rivelata" o l'effetto ombra di una carta perfidia è stato risolto, aggiungi Freniamo il Pianto! al riquadro vittoria per aggiungere quella carta perfidia al riquadro vittoria.

"Può darsi che un giorno almeno saremo vendicati. Facciamoci coraggio, e freniamo il pianto!"
—Aragorn, La Compagnia dell'Anello

EVENTO

Illus. Andrea Piparo © Middle-earth Ent. © FFG © AleP



2

DAURAI FUOCO! NEMICI!

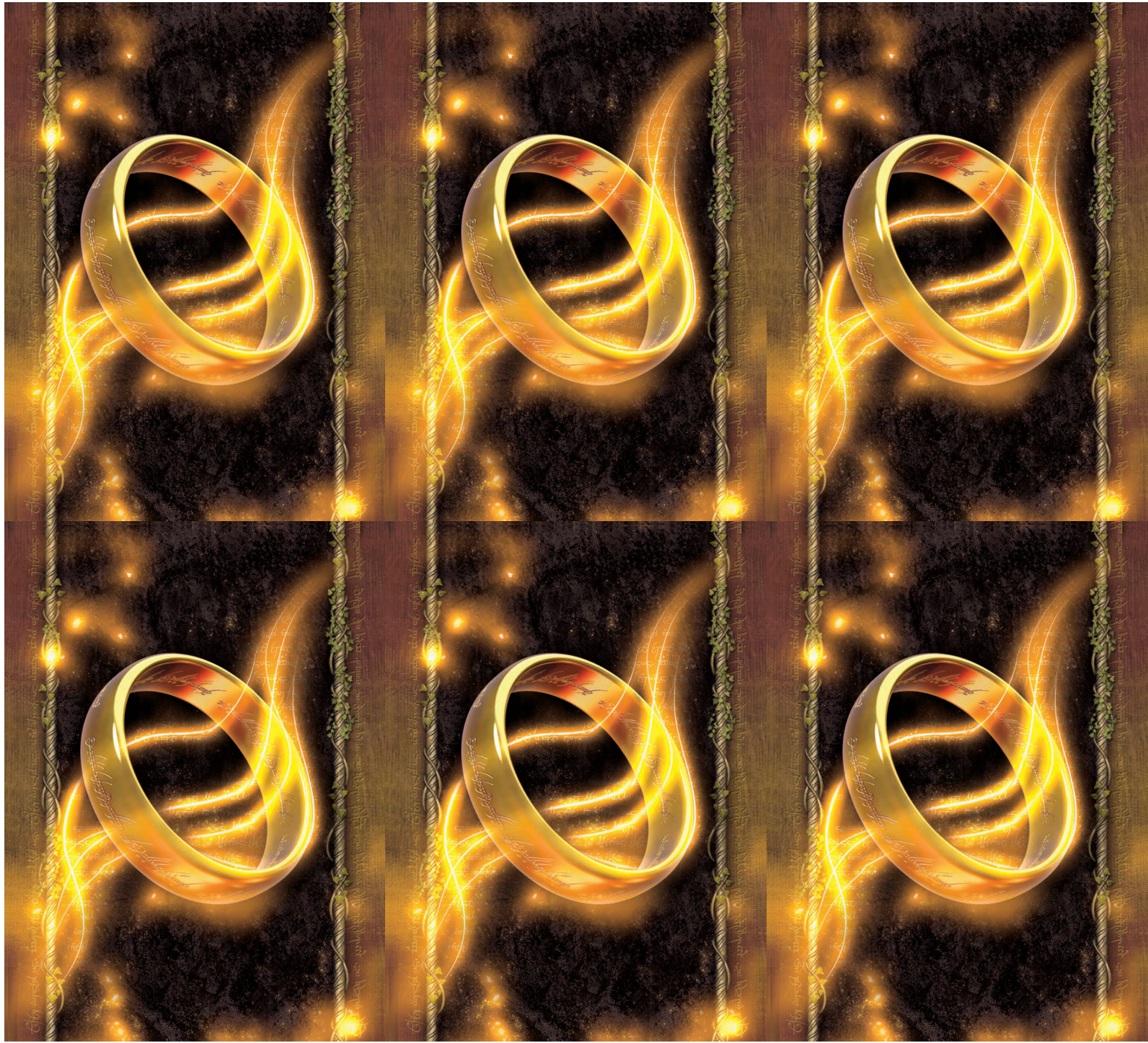
Segretezza 1. Gioca solo se non controlli un eroe **Guerriero**.

Azione: Scegli un nemico non unico e un attributo (, o). Fino alla fine della fase, riduci a 0 l'attributo scelto di quel nemico.

Si sentivano in lontananza rispondere altri corni. Il grido d'allarme si diffondeva.
—La Compagnia dell'Anello

EVENTO

Illus. John Howe © Middle-earth Ent. © FFG © AleP



2
DAURAI! FUOCO! NEMICI!



Segretezza 1. Gioca solo se non controlli un eroe **Guerriero**.

Azione: Scegli un nemico non unico e un attributo (♠, ♣, ♠ o ♣). Fino alla fine della fase, riduci a 0 l'attributo scelto di quel nemico.

Si sentivano in lontananza rispondere altri corni. Il grido d'allarme si diffondeva.
—La Compagnia dell'Anello

EVENTO

Illus. John Howe © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 8

2
DAURAI! FUOCO! NEMICI!



Segretezza 1. Gioca solo se non controlli un eroe **Guerriero**.

Azione: Scegli un nemico non unico e un attributo (♠, ♣, ♠ o ♣). Fino alla fine della fase, riduci a 0 l'attributo scelto di quel nemico.

Si sentivano in lontananza rispondere altri corni. Il grido d'allarme si diffondeva.
—La Compagnia dell'Anello

EVENTO

Illus. John Howe © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 8

1
RICHIAMO DEL CORNO DI BUCK



Abilità.
Aggrega ad un eroe ♠ o **Hobbit**.

Risposta: Dopo che hai ingaggiato un nemico che condivide un **Tratto** con un nemico nel riquadro vittoria, esaurisci Richiamo del Corno di Buck per rendere pronto l'eroe aggregato. Poi, quel nemico prende -1 ♠ e -1 ♣ fino alla fine del turno.

In quel momento dagli alberi vicini giunse il suono di un corno. Lacerò la notte come un incendio su di una collina.
—La Compagnia dell'Anello

AGGREGATO

Illus. Peter Polach © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 9

1
RICHIAMO DEL CORNO DI BUCK



Abilità.
Aggrega ad un eroe ♠ o **Hobbit**.

Risposta: Dopo che hai ingaggiato un nemico che condivide un **Tratto** con un nemico nel riquadro vittoria, esaurisci Richiamo del Corno di Buck per rendere pronto l'eroe aggregato. Poi, quel nemico prende -1 ♠ e -1 ♣ fino alla fine del turno.

In quel momento dagli alberi vicini giunse il suono di un corno. Lacerò la notte come un incendio su di una collina.
—La Compagnia dell'Anello

AGGREGATO

Illus. Peter Polach © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 9

1
RICHIAMO DEL CORNO DI BUCK



Abilità.
Aggrega ad un eroe ♠ o **Hobbit**.

Risposta: Dopo che hai ingaggiato un nemico che condivide un **Tratto** con un nemico nel riquadro vittoria, esaurisci Richiamo del Corno di Buck per rendere pronto l'eroe aggregato. Poi, quel nemico prende -1 ♠ e -1 ♣ fino alla fine del turno.

In quel momento dagli alberi vicini giunse il suono di un corno. Lacerò la notte come un incendio su di una collina.
—La Compagnia dell'Anello

AGGREGATO

Illus. Peter Polach © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 9

1
GIOVANE TOM

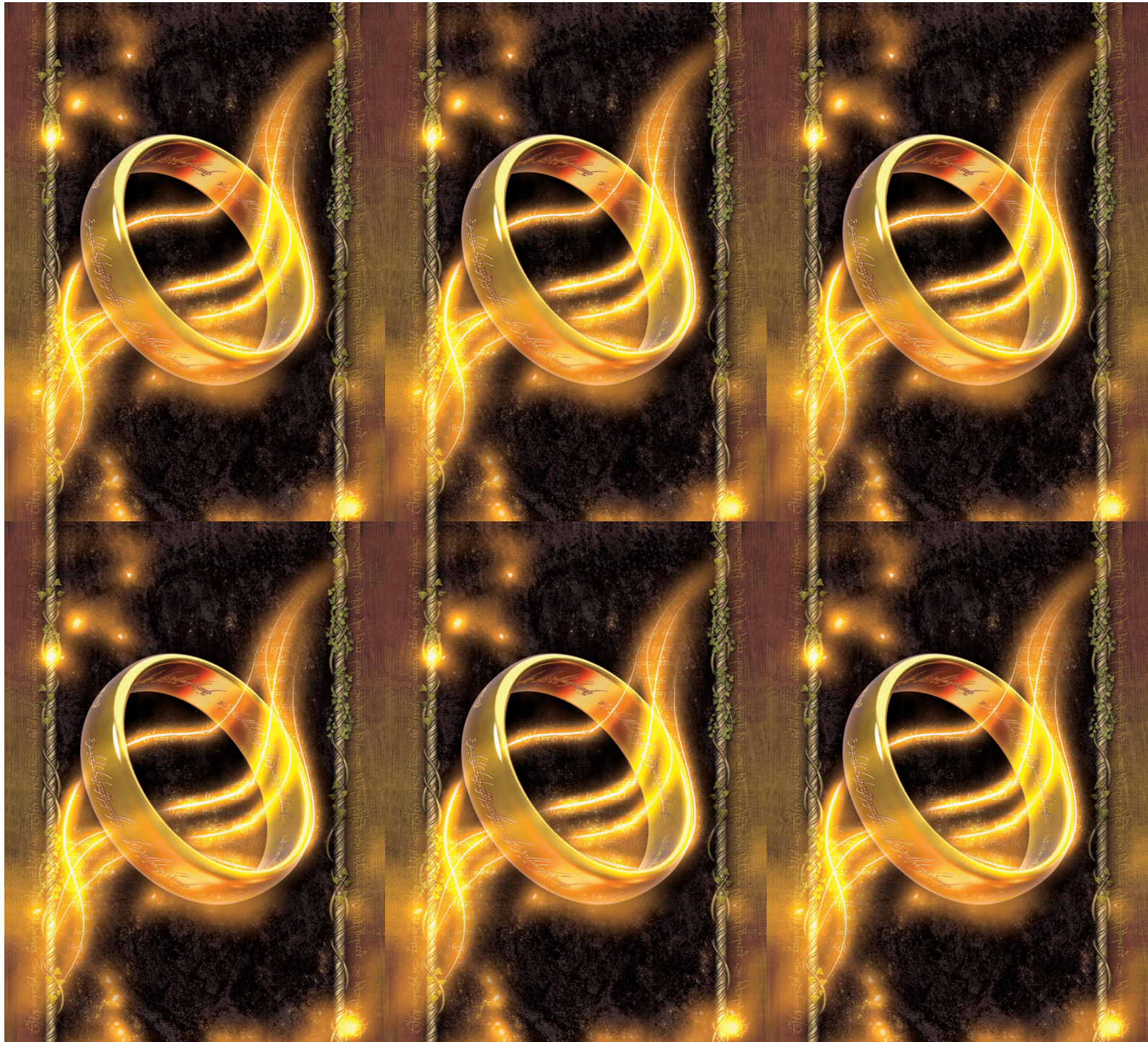


Hobbit.
Durante il turno in cui Giovane Tom è entrato in gioco, i nemici prendono +5 al valore di ingaggio.

"Non tutto funziona perfettamente," rispose Frodo. "Ma certo i giardinieri sono assai stimati." —Le Due Torri

ALLEATO

Illus. Franco Rivelli © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 10



1

1

1

0

1

GIOVANE TOM

Hobbit.

Durante il turno in cui Giovane Tom è entrato in gioco, i nemici prendono +5 al valore di ingaggio.

"Non tutto funziona perfettamente," rispose Frodo. "Ma certo i giardinieri sono assai stimati." –Le Due Torri

ALLEATO

Illus. Franco Rivelli

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

10

1

1

1

0

1

GIOVANE TOM

Hobbit.

Durante il turno in cui Giovane Tom è entrato in gioco, i nemici prendono +5 al valore di ingaggio.

"Non tutto funziona perfettamente," rispose Frodo. "Ma certo i giardinieri sono assai stimati." –Le Due Torri

ALLEATO

Illus. Franco Rivelli

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

10

2

1

1

0

1

GAVIN

Creatura. Esploratore.

Non può avere aggregati.

Risposta: Dopo aver rivelato una carta degli incontri senza Impeto, esaurisci Gavin per dare Impeto a quella carta e aggiungere 1 risorsa alla riserva di un eroe **Esploratore** che controlli. Se la prossima carta degli incontri rivelata non è un luogo, scartala senza risolverne gli effetti.

ALLEATO

Illus. Paul Scott Canavan

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

11

2

1

1

0

1

GAVIN

Creatura. Esploratore.

Non può avere aggregati.

Risposta: Dopo aver rivelato una carta degli incontri senza Impeto, esaurisci Gavin per dare Impeto a quella carta e aggiungere 1 risorsa alla riserva di un eroe **Esploratore** che controlli. Se la prossima carta degli incontri rivelata non è un luogo, scartala senza risolverne gli effetti.

ALLEATO

Illus. Paul Scott Canavan

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

11

2

1

1

0

1

GAVIN

Creatura. Esploratore.

Non può avere aggregati.

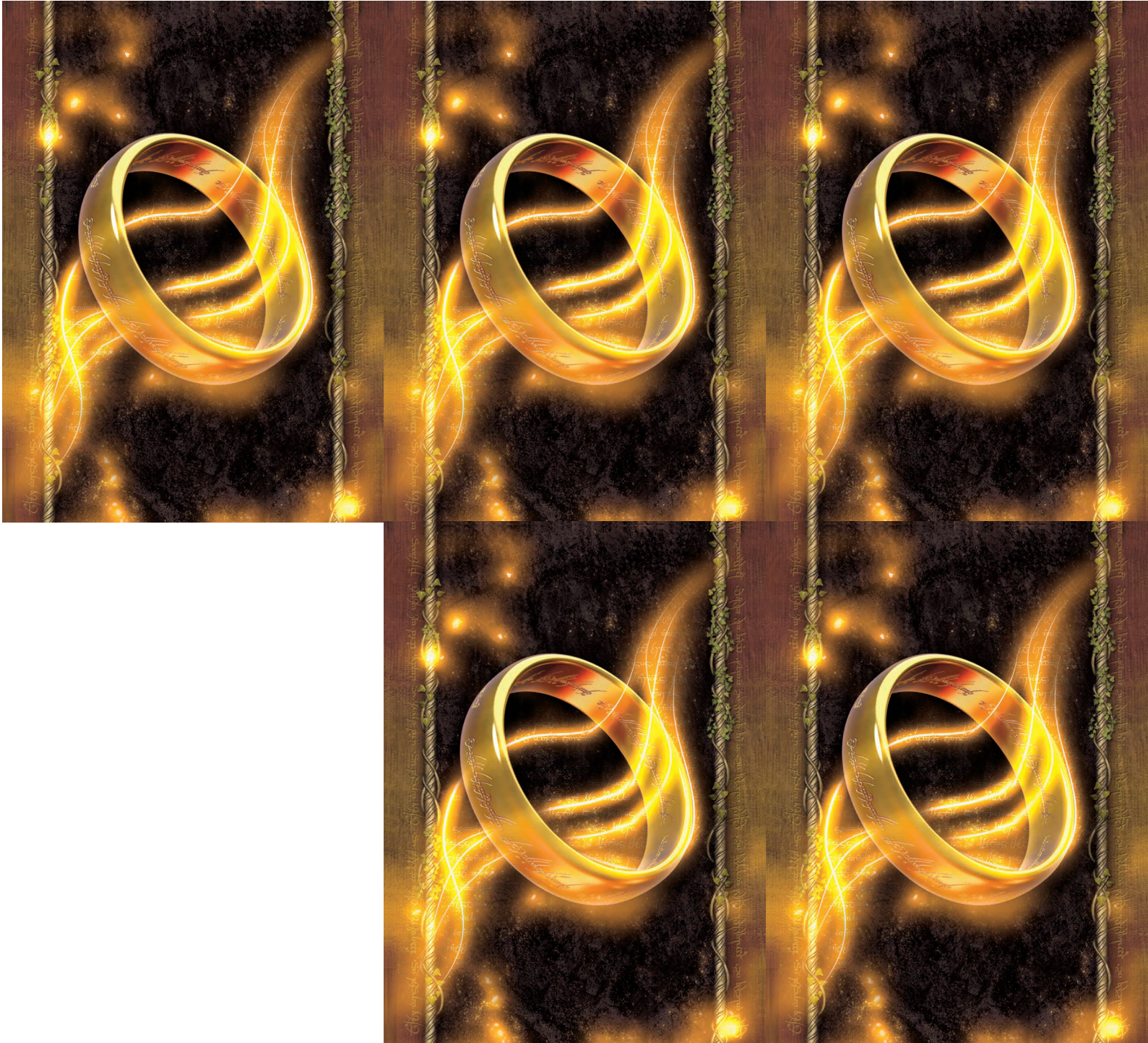
Risposta: Dopo aver rivelato una carta degli incontri senza Impeto, esaurisci Gavin per dare Impeto a quella carta e aggiungere 1 risorsa alla riserva di un eroe **Esploratore** che controlli. Se la prossima carta degli incontri rivelata non è un luogo, scartala senza risolverne gli effetti.

ALLEATO

Illus. Paul Scott Canavan

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

11



SCOPPIA UN INCENDIO

4

C'è qualcosa di marcio ad Aldburg. Mentre state raccogliendo indizi, vedete fumo e fiamme sollevarsi da un edificio lì vicino.

Incrementa di 1 il costo per giocare ciascun evento.

Obbligato: Dopo che questa ricerca viene superata, rivela Incendio Dilagante.

VITTORIA 10

Illus. Paolo Puggioni

© Middle-earth Ent. © FFG © ALP

15

UN CASO DI IDENTITÀ

6

Il mistero sulla vera identità di Colei che Sussurra rimane fitto. Ma dovete essere sulla pista giusta, vista la presenza di vari dei suoi sicari che vi aspettano nei vicoli.

Obbligato: Alla fine del passo di allestimento, scarta carte dalla cima del mazzo incontri fino a che non viene scartato un nemico. Rivela quel nemico.

Obbligato: Dopo che questa ricerca viene superata, aggiungi Grande Sala dei Banchetti all'area di allestimento.

VITTORIA 10

Illus. Niki Diei

© Middle-earth Ent. © FFG © ALP

16

COLEI CHE SUSSURRA NELLE TENEDRE

6

La taverna era piena di voci riguardo una assassina che viene chiamata "Colei che Sussurra". Se volete svelare la sua identità, dovete cercarla e fermarla prima che colpisca.

Obbligato: Dopo che un luogo viene esplorato, incrementa di 1 la minaccia di ogni giocatore.

Obbligato: Dopo che questa ricerca viene superata, aggiungi Colei che Sussurra all'area di allestimento.

VITTORIA 10

Illus. J. LUN

© Middle-earth Ent. © FFG © ALP

17

UN RACCOLTO ROSSO

4

Con rapidità brutale gli uomini di Colei che Sussurra vi sono addosso. Dovrete combattere aspramente per farvi strada fino all'armeria.

Obbligato: Dopo che un nemico ha ingaggiato un giocatore, quel giocatore infligge 2 danni ad un personaggio che controlla.

Obbligato: Dopo che questa ricerca viene superata, rimescola la pila degli scarti degli incontri nel mazzo incontri. Ogni giocatore scarta carte dal mazzo incontri finché non viene scartato un nemico e lo aggiunge all'area di allestimento. Aggiungi L'Armeria all'area di allestimento.

VITTORIA 10

Illus. Jon Foster

© Middle-earth Ent. © FFG © ALP

12

IL PRIGIONIERO IN BIANCO

4

Per cercare di coprire le sue tracce, l'agente del Capo delle Spie si è infiltrato nella prigione.

I giocatori non possono viaggiare verso i luoghi né rendere attivi dei luoghi tramite gli effetti delle carte dei giocatori.

Obbligato: Dopo che questa ricerca viene superata, aggiungi Ossian all'area di allestimento.

VITTORIA 10

Illus. Ian Wells e Beniamino

© Middle-earth Ent. © FFG © ALP

13

L'UOMO DAL LABBRO SPACCATO

8

Avete iniziato a seguire le tracce del misterioso capo delle spie di Aldburg, anche se è difficile capire chi è il gatto e chi il topo in questo gioco.

Obbligato: Alla fine del turno, incrementa di 1 la minaccia di ogni giocatore.

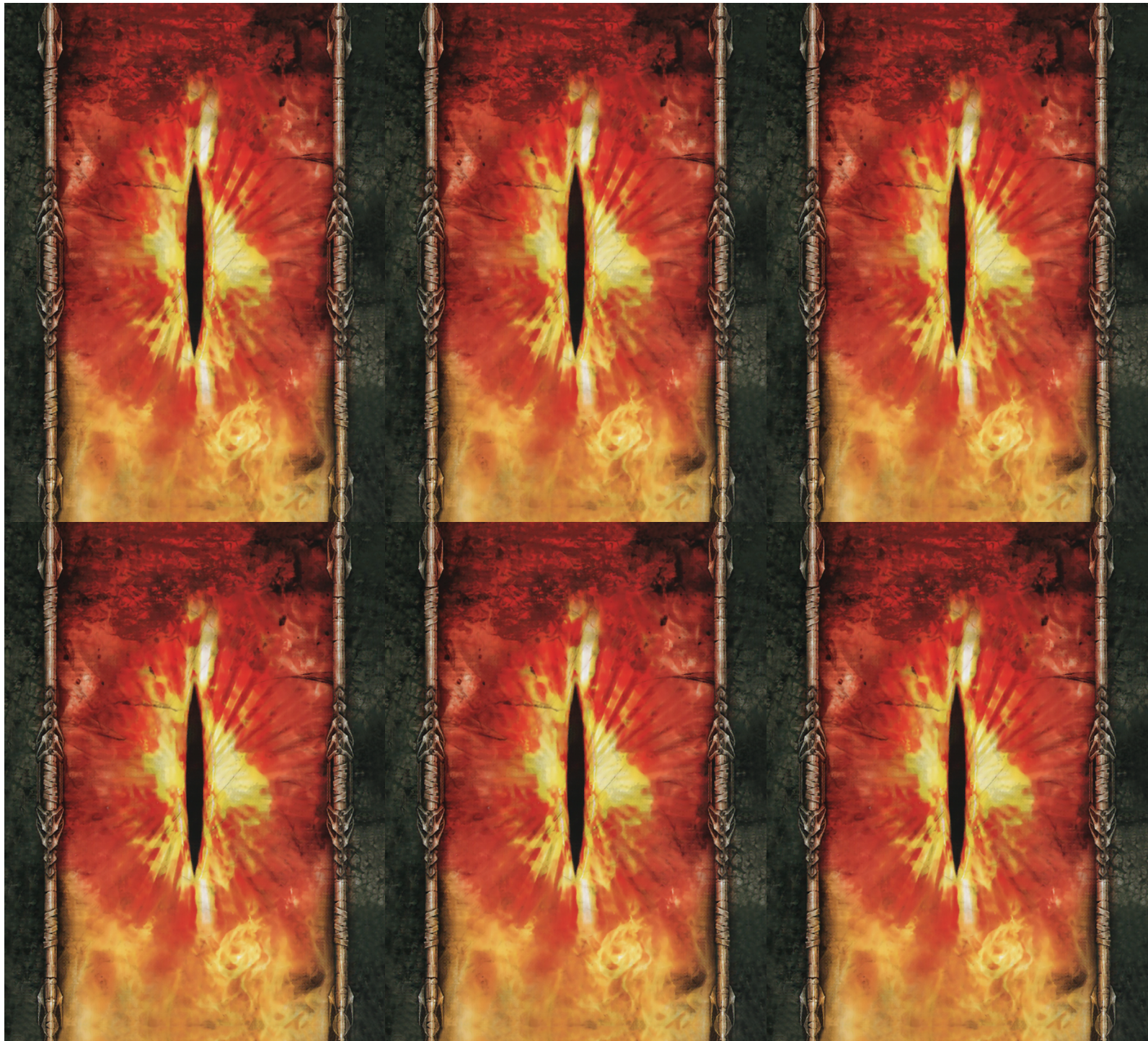
Obbligato: Dopo che questa ricerca viene superata, aggiungi Il Capo delle Spie all'area di allestimento.

VITTORIA 10

Illus. Sergio-art

© Middle-earth Ent. © FFG © ALP

14



45

3 ♣
4 ♠
4 ♠

2

15/35

GUARDIA CITTADINA

Guarnigione.
Se i giocatori controllano 2 o più obiettivi **Indizio**, Guardia Cittadina prende +2 ♣.

Obbligato: Dopo che Guardia Cittadina attacca e distrugge un personaggio che controlli, scarta 1 risorsa da ogni eroe che controlli con un obiettivo **Indizio** aggregato.

"È vana la mia speranza che tu sia stato inviato in mio aiuto in quest'ora di dubbio e di bisogno?" -Éomer, Le Due Torri

NEMICO

Illus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 26

45

3 ♣
4 ♠
4 ♠

2

16/35

GUARDIA CITTADINA

Guarnigione.
Se i giocatori controllano 2 o più obiettivi **Indizio**, Guardia Cittadina prende +2 ♣.

Obbligato: Dopo che Guardia Cittadina attacca e distrugge un personaggio che controlli, scarta 1 risorsa da ogni eroe che controlli con un obiettivo **Indizio** aggregato.

"È vana la mia speranza che tu sia stato inviato in mio aiuto in quest'ora di dubbio e di bisogno?" -Éomer, Le Due Torri

NEMICO

Illus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 26

45

3 ♣
4 ♠
4 ♠

2

17/35

GUARDIA CITTADINA

Guarnigione.
Se i giocatori controllano 2 o più obiettivi **Indizio**, Guardia Cittadina prende +2 ♣.

Obbligato: Dopo che Guardia Cittadina attacca e distrugge un personaggio che controlli, scarta 1 risorsa da ogni eroe che controlli con un obiettivo **Indizio** aggregato.

"È vana la mia speranza che tu sia stato inviato in mio aiuto in quest'ora di dubbio e di bisogno?" -Éomer, Le Due Torri

NEMICO

Illus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 26

35

1 ♣
4 ♠
2 ♠

4

18/35

AGENTI DEL DUNLAND

Dunland.
Se i giocatori controllano 2 o più obiettivi **Indizio**, Agenti del Dunland prende +2 ♠.

Obbligato: Dopo che Agenti del Dunland attacca e distrugge un personaggio che controlli, infliggi 1 danno ad ogni eroe che controlli con un obiettivo **Indizio** aggregato.

1 Dunlandiani e molti altri uomini della guarnigione del Torrione lavoravano... -Il Ritorno del Re

NEMICO

Illus. Graft Studio © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 27

35

1 ♣
4 ♠
2 ♠

4

19/35

AGENTI DEL DUNLAND

Dunland.
Se i giocatori controllano 2 o più obiettivi **Indizio**, Agenti del Dunland prende +2 ♠.

Obbligato: Dopo che Agenti del Dunland attacca e distrugge un personaggio che controlli, infliggi 1 danno ad ogni eroe che controlli con un obiettivo **Indizio** aggregato.

1 Dunlandiani e molti altri uomini della guarnigione del Torrione lavoravano... -Il Ritorno del Re

NEMICO

Illus. Graft Studio © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 27

35

1 ♣
4 ♠
2 ♠

4

20/35

AGENTI DEL DUNLAND

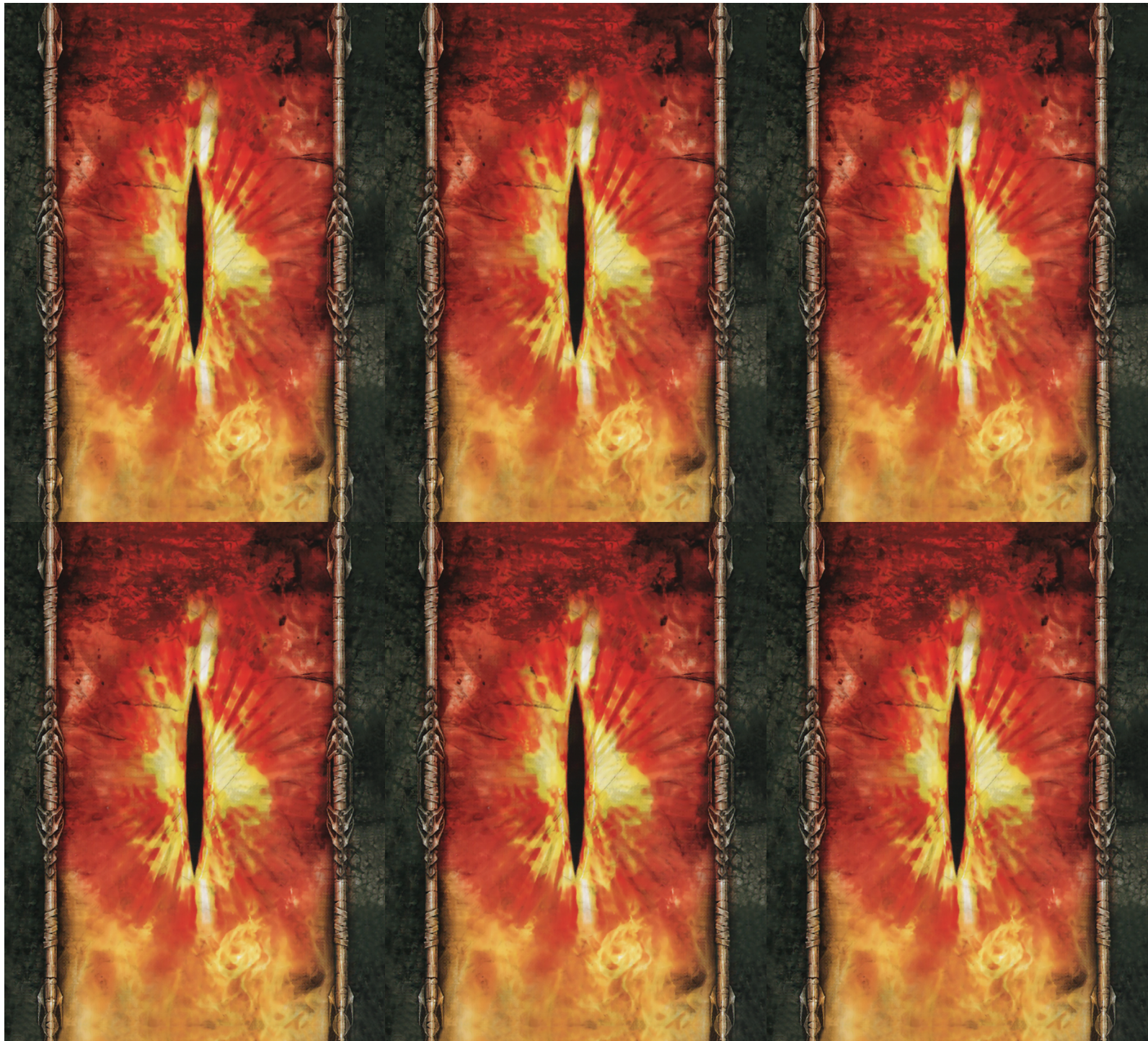
Dunland.
Se i giocatori controllano 2 o più obiettivi **Indizio**, Agenti del Dunland prende +2 ♠.

Obbligato: Dopo che Agenti del Dunland attacca e distrugge un personaggio che controlli, infliggi 1 danno ad ogni eroe che controlli con un obiettivo **Indizio** aggregato.

1 Dunlandiani e molti altri uomini della guarnigione del Torrione lavoravano... -Il Ritorno del Re

NEMICO

Illus. Graft Studio © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 27



25

1 ♠
3 ♣
2 ♠

3

21/35

SOVVERSIVO DI ALDBURG

Rohan. Traditore.

Quando Rivelata: Se i giocatori controllano 3 o più obiettivi *Indizio*, Sovversivo di Aldburg guadagna Impeto.

Ombra: Se i personaggi controllano 2 o più obiettivi *Indizio*, fai ritornare il nemico attaccante nell'area di allestimento dopo questo attacco.

NEMICO

Illus. Tom Edwards © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 28

25

1 ♠
3 ♣
2 ♠

3

22/35

SOVVERSIVO DI ALDBURG

Rohan. Traditore.

Quando Rivelata: Se i giocatori controllano 3 o più obiettivi *Indizio*, Sovversivo di Aldburg guadagna Impeto.

Ombra: Se i personaggi controllano 2 o più obiettivi *Indizio*, fai ritornare il nemico attaccante nell'area di allestimento dopo questo attacco.

NEMICO

Illus. Tom Edwards © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 28

STRADA NEBBIOSA

2 ♠

2

23/35

Aldburg.

Quando Rivelata: Scarta tutti gli aggregati e i segnalini dall'alleato con il costo più alto controllato dal primo giocatore e aggregalo a faccia in giù sotto Strada Nebbiosa.

Obbligato: Dopo che Strada Nebbiosa lascia il gioco, fai ritornare in gioco l'alleato aggregato ad esso, sotto il controllo del suo proprietario, a faccia in su e pronto.

Ombra: Scarta un aggregato non *Indizio* che controlli.

LUOGO

Illus. John Valenti © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 29

STRADA NEBBIOSA

2 ♠

2

24/35

Aldburg.

Quando Rivelata: Scarta tutti gli aggregati e i segnalini dall'alleato con il costo più alto controllato dal primo giocatore e aggregalo a faccia in giù sotto Strada Nebbiosa.

Obbligato: Dopo che Strada Nebbiosa lascia il gioco, fai ritornare in gioco l'alleato aggregato ad esso, sotto il controllo del suo proprietario, a faccia in su e pronto.

Ombra: Scarta un aggregato non *Indizio* che controlli.

LUOGO

Illus. John Valenti © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 29

SALA ILLUMINATA

2 ♠

1

25/35

Aldburg.

Fintanto che Sala Illuminata è nell'area di allestimento, non si possono piazzare più di 3 segnalini progresso su una carta ricerca come conseguenza di aver avuto successo nella ricerca.

Ombra: Il nemico attaccante prende +1 ♣
(+2 ♣ invece se il personaggio in difesa ha un aggregato *Indizio*).

LUOGO

Illus. Jon Hodgson © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 30

SALA ILLUMINATA

2 ♠

1

26/35

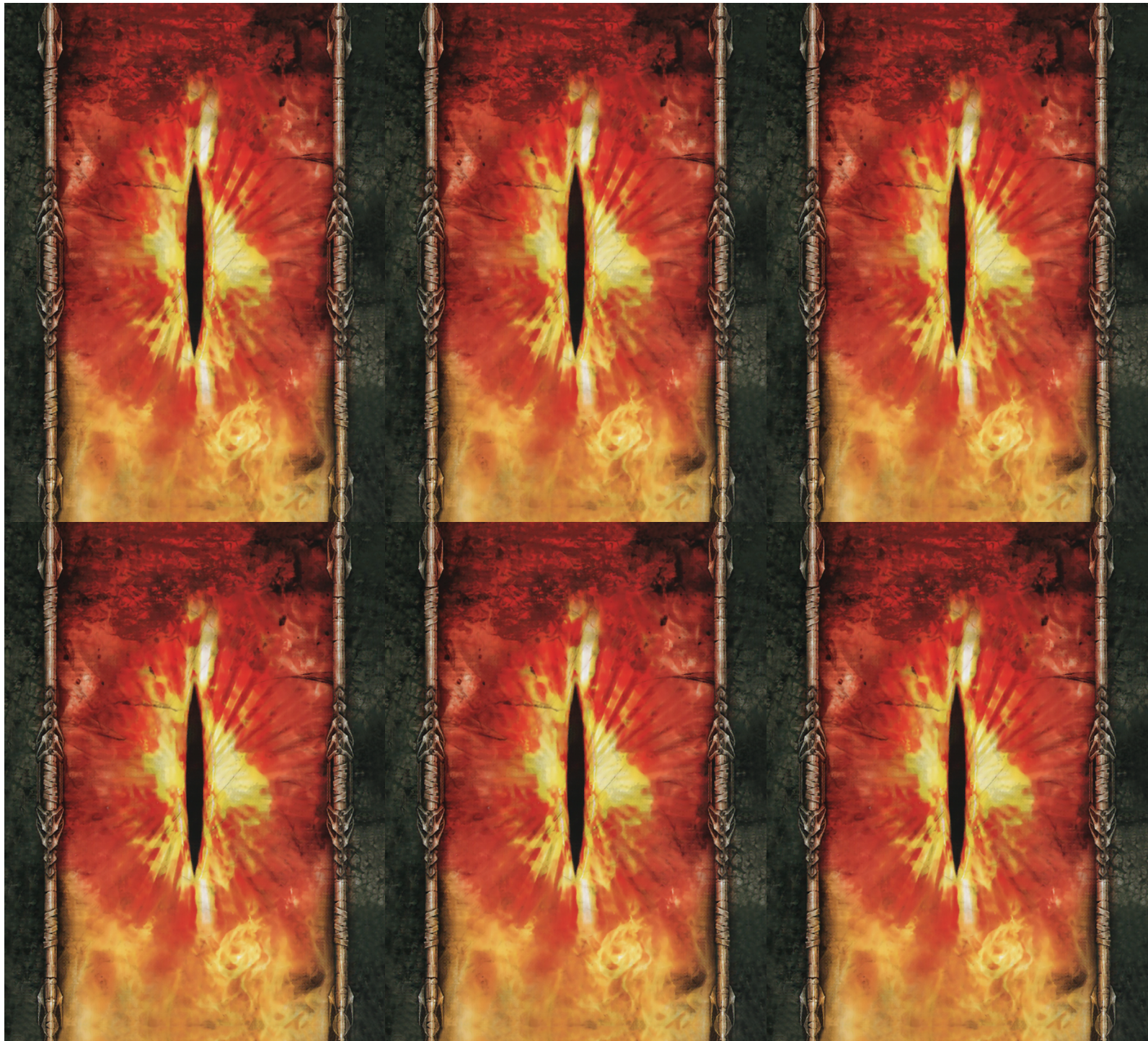
Aldburg.

Fintanto che Sala Illuminata è nell'area di allestimento, non si possono piazzare più di 3 segnalini progresso su una carta ricerca come conseguenza di aver avuto successo nella ricerca.

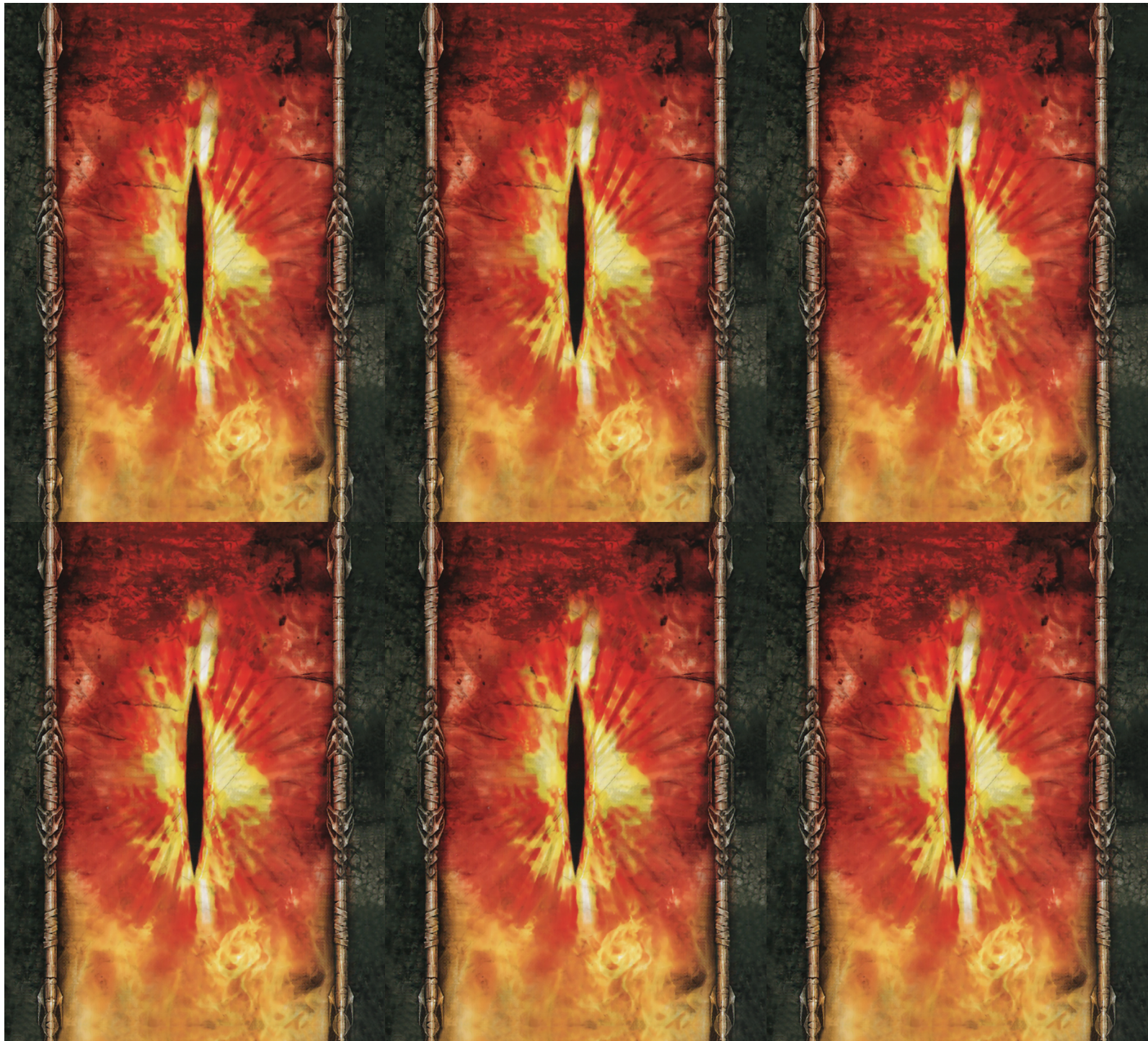
Ombra: Il nemico attaccante prende +1 ♣
(+2 ♣ invece se il personaggio in difesa ha un aggregato *Indizio*).

LUOGO

Illus. Jon Hodgson © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 30







FALSA DISTA



33/35

Condanna 1.

Quando Rivelata: Ogni giocatore rimuove dalla ricerca un eroe che controlla con un obiettivo **Indizio** aggregato, se possibile. Poi, ogni giocatore esaurisce un eroe che controlla e che non è stato coinvolto nella ricerca.

"...state ora cercando di ingannarmi con una vostra invenzione?" –Frodo Baggins, Le Due Torri

DERFIDIA

Illus. Gunship Revolution © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 33

FALSA DISTA



34/35

Condanna 1.

Quando Rivelata: Ogni giocatore rimuove dalla ricerca un eroe che controlla con un obiettivo **Indizio** aggregato, se possibile. Poi, ogni giocatore esaurisce un eroe che controlla e che non è stato coinvolto nella ricerca.

"...state ora cercando di ingannarmi con una vostra invenzione?" –Frodo Baggins, Le Due Torri

DERFIDIA

Illus. Gunship Revolution © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 33

IMBOSCATA IMPROVVISATA



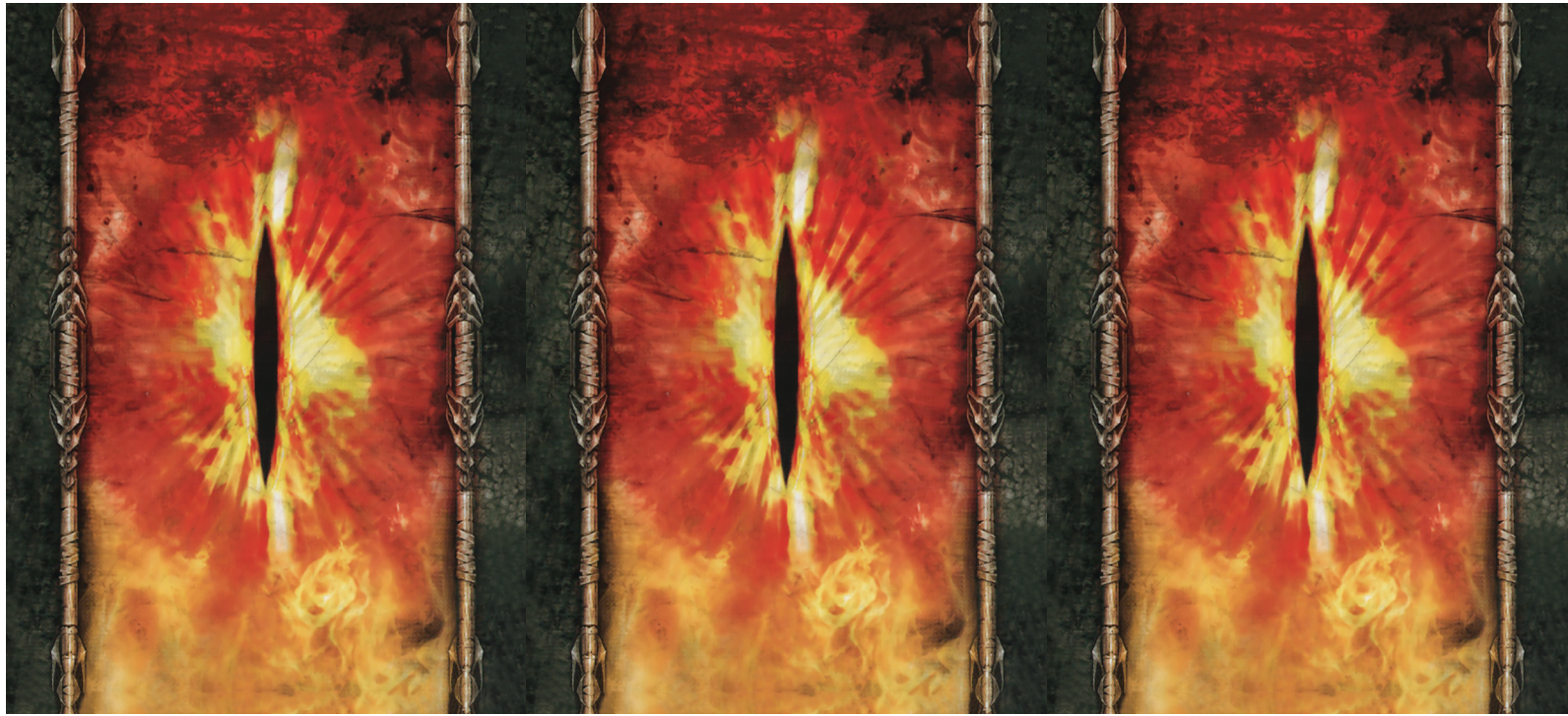
35/35

Quando Rivelata: Il primo giocatore deve scegliere: incrementa di 4 la tua minaccia oppure il nemico più in alto nella pila degli scarti degli incontri ti ingaggia e compie un attacco immediato. Devi dichiarare il personaggio pronto con la  più alta che controlli come difensore contro questo attacco, se possibile.

Ombra: Risolvi l'effetto "quando rivelata" di questa carta.

DERFIDIA

Illus. Henrik Karpinen © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 34



IL COMLOTTO DI ALDBURG

Benvenuti a *Il Complotto di Aldburg*, un Adventure Pack **non ufficiale**, sviluppato da A Long-extended Party (ALeP).

Questa espansione vedrà gli eroi investigare una pericolosa congiura all'interno delle mura della cittadina Rohirrim di Aldburg.

Panoramica delle Componenti

L'Adventure Pack *Il Complotto di Aldburg* include 70 carte, che consistono di:

- 3 Carte delle Regole
- 3 Carte Ricerca
- 35 Carte degli Incontri
- 2 Carte Eroe
- 27 Carte dei Giocatori

Risorse Online

Potete controllare eventuali aggiornamenti da parte di ALeP sul sito www.alongextendedparty.com.

Potete costruire mazzi e tenere traccia delle vostre partite con questi ed altri scenari tramite RingsDB sul sito 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.

Pagina 1/6

Simbolo di Espansione

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



Il Complotto di Aldburg

Livello di Difficoltà = 5

Nell'oscurità:

"Fa ciò che ti è stato ordinato, Ossian."

Il soldato fece una smorfia. "Mio signore, è uno di noi. Ho combattuto al suo fianco ad Amon Hen. Ha salvato la mia vita."

"Ricordati ciò per cui stiamo combattendo, ragazzo. Ora vai. Per il Dono."

Ossian si fece coraggio. "Per il Dono."

Durante la notte gli eroi vengono svegliati dal loro sonno agitato da Ealdwulf in persona. Le rughe del suo viso risaltano anche nella penombra. Tutto il resto è oscurità. "Non è ancora l'alba," vi dice. "Ho brutte notizie."

"Quali nuove, mastro Ealdwulf?" disse uno degli eroi.

Pagina 2/6

"Uno dei cavalieri di Rohan si è costituito alle guardie," disse l'anziano consigliere.

"Per il massacro ad Erelas. Per tradimento." La parola ha il peso di una martellata. "Ha confessato alle guardie che il resto dei suoi compagni ha intenzione di deporre Lord Eomund prima dell'alba. Ha aggiunto che persino il nostro fidato capo delle spie si è rivoltato contro di noi per mettersi al servizio di una malefica cospirazione."

"Dobbiamo andare dalle guardie," disse una degli eroi, mentre si allacciava l'usbergo. "Forse possiamo scoprire qualche altro dettaglio da questo prigioniero."

"Sento il cappio stringersi sempre più," disse Ealdwulf. "I traditori sono dentro le nostre mura ora. Meglio non mostrare troppo di ciò che sappiamo, del fatto che abbiamo scoperto il loro doppio gioco. Amici miei, eliminate questa cospirazione oppure l'Estfald rischia di crollare su sé stessa - e con essa l'anima stessa di Rohan."

Gli eroi finirono di equipaggiarsi e si misero in marcia per le silenziose stradine di Aldburg. "Andiamo verso la caserma quindi?" chiese uno di loro.

Passando di fronte ad una bettola dal nome La Coda del Cavallo, gli eroi intercettarono brandelli di una conversazione. "Assassini?" aveva sussurrato uno degli avventori. "Qui ad Aldburg?"

"Taverna o caserma," disse uno degli eroi. "Vogliamo tirare una moneta?"

Pagina 3/6

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



NON LEGGETE QUANTO SEGUE SE NON AVETE SUPERATO QUESTA MISSIONE.

Entrando di corsa nelle sale di Lord Eomund, gli eroi furono accolti dal giovane Maresciallo. Aveva un'espressione cupa in volto, la sua lama snudata e tenuta in grembo. Al suo fianco sedeva l'anziano Ealdwulf, con gli occhi arrossati e stanchi. All'arrivo degli eroi il vecchio balzò in piedi.

"Quali nuove?" chiese Ealdwulf. "Presto diteci, quali nuove?"

"Sì," disse Eomund. "Diteci quale capitano deve essere decapitato e facciamola finita con questa storia."

"Pazienza, sire," disse Ealdwulf inginocchiandosi davanti al suo signore. "Sicuramente hanno scoperto qualcosa. Amici, diteci cosa avete appreso."

Pagina 4/6

Se gli eroi controllano l'obiettivo Anello con Sigillo del Corvo:

"Ho già visto questo anello prima d'ora," disse Eomund. "Al dito di un capobanda Dunlandiano. Come è finito in mano al capo delle spie?"

"Forse un pegno da quel capobanda ad uno dei suoi compagni di cospirazione," disse Ealdwulf.

Se gli eroi controllano l'obiettivo Pugnale d'Argento:

"Riconosco questa lama," disse Ealdwulf.

"Anche io," disse una degli eroi. "Ad Erelas Gálmód l'ha usata contro un prigioniero Dunlandiano. Avevo pensato fosse un gesto di rabbia inconsulta, ma è possibile che volesse mettere a tacere un uomo che poteva tradire i suoi segreti?"

Se gli eroi controllano l'obiettivo Monete dei Rohirrim:

"Qual'è il significato di queste monete?" chiese uno degli eroi. "Un estraneo ce le ha lasciate in taverna."

"Forse vi ha confuso per uno degli agenti di Colei che Sussurra," disse Eomund. "Il vostro aspetto è invero strano."

Se gli eroi controllano l'obiettivo Chiave della Prigione:

"Avete recuperato questa chiave dal capo delle spie dunque?" chiese Eomund. "Quindi possiamo essere sicuri che c'era lui dietro l'assassinio del prigioniero. Fin dove si spinge questa cospirazione?"

Se gli eroi controllano l'obiettivo Spilla da Mantello Scarlatta:

"L'abbiamo trovata tra le ceneri nel quartiere occidentale," disse uno degli eroi. "La conosciamo bene. Apparteneva a Gálmód. Ma di lui non abbiamo trovato tracce."

Pagina 5/6

Se gli eroi controllano l'obiettivo Lettera dal Dunland:

Ealdwulf lesse ad alta voce la missiva: "Testa di Paglia Gálmód, abbiamo fatto guerra contro la collina del fuoco Erelas. Il nostro patto non è ancora rispettato. Restituisci le terre delle verdi colline alla mia gente, come hai giurato. Grimrede."

Se gli eroi controllano l'obiettivo Confessione del Traditore:

"L'assassino Ossian era uno dei luogotenenti più fidati di Gálmód," disse Ealdwulf. "Sicuramente sperava di eliminare il prigioniero prima che rivelasse la verità su quello che era successo ad Erelas."

Se gli eroi controllano l'obiettivo Freccia con Impennatura Rossa:

"L'armaio lo afferma di aver creato questa freccia dietro richiesta di Gálmód," disse uno degli eroi. "Ma a cosa poteva essere destinata?"

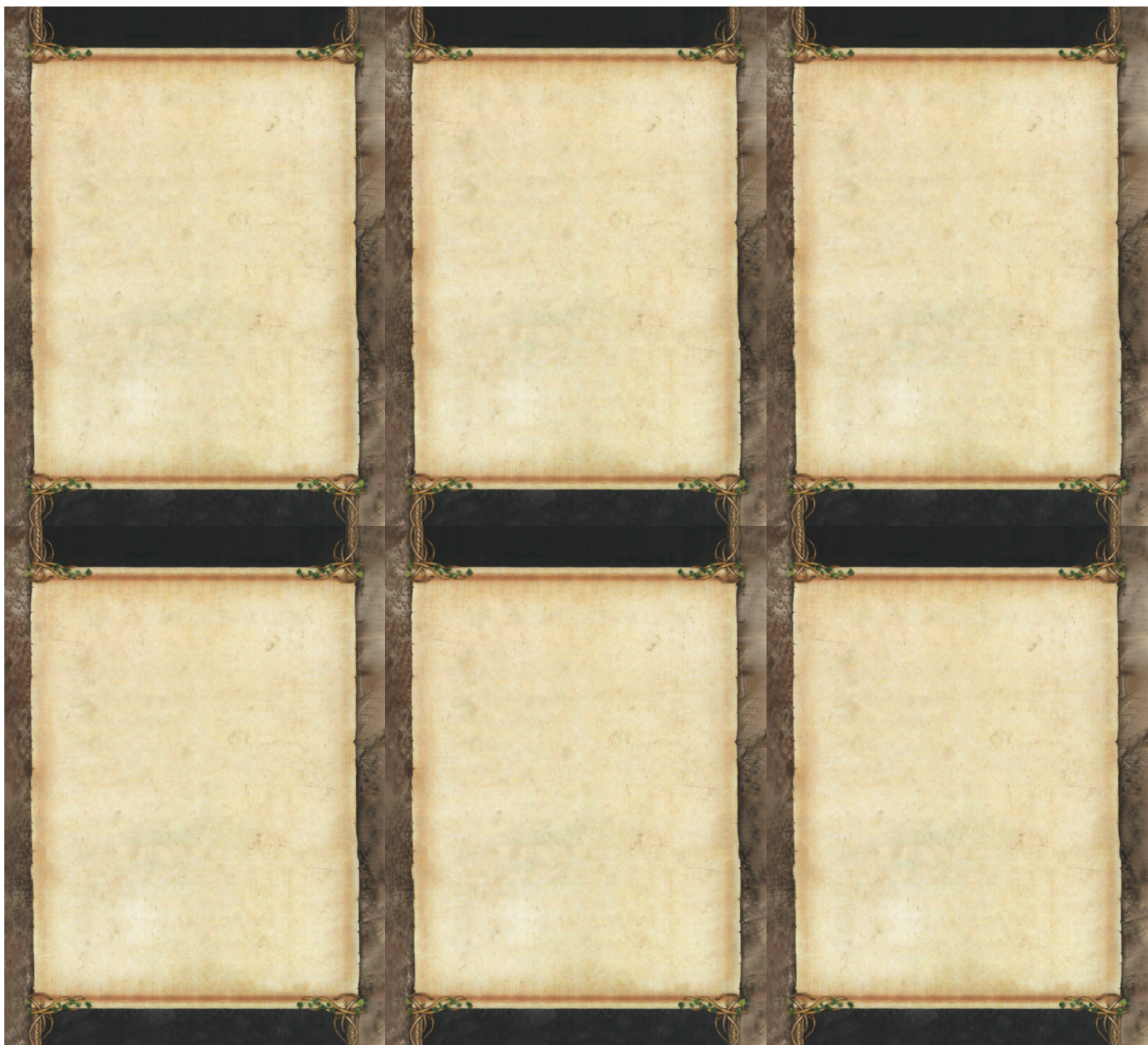
"Era per l'arco del suo assassino," disse Eomund. "E per il mio cuore."

Conclusione

Dopo che i vostri indizi sono stati presentati al Maresciallo, il giovane Lord Eomund convoca le sue guardie. "Portatemi Gálmód in catene. Non vivrà fino a vedere il mattino."

La storia proseguirà in "Fuoco sull'Estenmet", il secondo Adventure Pack del ciclo "Giuramenti dei Rohirrim".

Pagina 6/6



A Long-extended Party
presenta
IL COMLOTTO
DI ALDBURG

ILLUS. NELLE DIEL

ADVENTURE PACK
DELLA COMUNITÀ

ALeP

INCENDIO DILAGANTE
IL COMLOTTO DI ALDBURG

ILLUS. ELLI LEBEDEVA

Incendio. Sospetto.
Protetto (luogo).

Obbligato: All'inizio della fase di viaggio, scarta il luogo aggregato, incrementa di 1 la minaccia di ogni giocatore e scarta l'alleato con il costo stampato più basso controllato da ciascun giocatore. Rivela Incendio Dilagante.

Obbligato: Quando il luogo aggregato viene esplorato, gira questa carta e rivelala.

OBIETTIVO

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 18a

45

3 ♣
5 ✂
3 ♠

5

COLEI CHE SUSSURRA

Gondor. Traditore. Sospetto.

Obbligato: Alla fine del turno, fai ritornare Colei che Sussurra nell'area di allestimento, se possibile. Colei che Sussurra compie un attacco immediato contro il primo giocatore. Il danno che verrebbe inflitto da questo attacco viene invece assegnato come incremento della minaccia del primo giocatore.

Obbligato: Quando Colei che Sussurra viene sconfitta, gira questa carta e rivelala.

NEMICO

ILLUS. AKUMOHAKO

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 19a

0

2 ♣
4 ✂
4 ♠

6

IL CAPO DELLE SPIE

Rohan. Spia. Sospetto.

Obbligato: Quando viene assegnata una carta ombra senza alcun effetto ombra a Il Capo delle Spie, infliggi 1 danno al personaggio in difesa e assegna un'altra carta ombra a Il Capo delle Spie. (Solo 2 volte per attacco.)

Obbligato: Quando Il Capo delle Spie viene sconfitto, gira questa carta e rivelala.

NEMICO

ILLUS. BETHEDA SOFTWARES

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 20a

50

3 ♣
6 ✂
5 ♠

7

OSSIAN

Rohan. Assassino. Sospetto.

Immune agli effetti delle carte dei giocatori. Ossian non può subire più di X danni ogni turno, dove X è il numero di obiettivi *Indizio* controllati dai giocatori.

Obbligato: Quando Ossian viene sconfitto, gira questa carta e rivelala.

Trovate Ossian chinato sopra un corpo vestito di bianco. Sentendovi avvicinare, Ossian si volta.

NEMICO

ILLUS. OLEKSANDRA ISCHENKO

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 21a

CASERMA DELLA GUARNIGIONE

X ♣

4

Aldburg. Sospetto.

Immune agli effetti delle carte dei giocatori. X è pari al doppio del numero di obiettivi *Indizio* controllati dai giocatori.

Viaggio: Mescola nel mazzo incontri tutti i nemici *Dunland* messi da parte.

Obbligato: Quando Caserma della Guarnigione viene esplorata, gira questa carta e rivelala.

La guardia cittadina ha occhi e orecchie in tutta Aldburg. Ma chi sorveglia le guardie?

LUOGO

ILLUS. MICHAEL DRAKE

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 22a

DUGNALE D'ARGENTO
IL COMLOTTO DI ALDBURG

Indizio.

Quando Rivelata: Aggiungi Un Caso di Identità e Un Raccolto Rosso all'area di allestimento.

Se non è aggregato, aggregalo all'eroe con meno obiettivi *Indizio* aggregati.

Obbligato: Dopo che l'eroe aggregato diventa pronto, infliggi 1 danno a quell'eroe.

Colei che Sussurra è scappata tra le strade di Aldburg, ma si è lasciata alle spalle un'arma peculiare e di valore.

OBIETTIVO

Illus. Bogdan Marica

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

19b

SPILLA DA MANTELLO SCARLATA
IL COMLOTTO DI ALDBURG

Indizio.

Se non è aggregato, aggregalo all'eroe con meno obiettivi *Indizio* aggregati.

Obbligato: Dopo che l'eroe aggregato diventa pronto, scarta le prime 4 carte del tuo mazzo.

Anche in mezzo alla cenere riconosciete immediatamente questa spilla. Appartiene al vile Gálmód, il "fido" consigliere della regina Morwen.

OBIETTIVO

Illus. June Janssen

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

18b

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

ANELLO CON SIGILLO DEL CORVO
IL COMLOTTO DI ALDBURG

Indizio.

Quando Rivelata: Aggiungi L'uomo dal Labbro Spaccato all'area di allestimento.

Se non è aggregato, aggregalo all'eroe con meno obiettivi *Indizio* aggregati.

Obbligato: Dopo che l'eroe aggregato diventa pronto, scarta tutte le risorse dalla sua riserva.

Il prigioniero ha riferito alle guardie di una persona chiamata "il capo delle spie". L'unico indizio al momento è questo anello, che si pensa appartenga a costui.

OBIETTIVO

Illus. Jiefeng

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

22b

CONFESSIONE DEL TRADITORE
IL COMLOTTO DI ALDBURG

Indizio.

Se non è aggregato, aggregalo all'eroe con meno obiettivi *Indizio* aggregati.

Obbligato: Dopo che l'eroe aggregato diventa pronto, scarta una carta casuale dalla tua mano.

Con il suo ultimo respiro, il traditore Ossian vi ha rivelato che Gálmód gli ha ordinato di uccidere uno dei membri della sua stessa èored: il testimone di un terribile tradimento.

OBIETTIVO

Illus. Alexander Naitchikov

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

21b

CHIAVE DELLA PRIGIONE
IL COMLOTTO DI ALDBURG

Indizio.

Quando Rivelata: Aggiungi Scoppia un Incendio e Il Prigioniero in Bianco all'area di allestimento.

Se non è aggregato, aggregalo all'eroe con meno obiettivi *Indizio* aggregati.

Obbligato: Dopo che l'eroe aggregato diventa pronto, scarta un aggregato non *Indizio* da esso.

Ferito e ormai in fuga, il Capo delle Spie si è lasciato sfuggire un dettaglio fondamentale: uno dei suoi agenti è già in movimento, diretto verso la prigione cittadina.

OBIETTIVO

Illus. Darek Zabrocki

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

20b

LA CODA DEL CAVALLO

X

6

Aldburg. Sospetto.
Immune agli effetti delle carte dei giocatori. X è pari al doppio del numero di obiettivi *Indizio* controllati dai giocatori.

Viaggio: Mescola nel mazzo incontri tutti i nemici *Guarnigione* messi da parte.

Obbligato: Quando La Coda del Cavallo viene esplorata, gira questa carta e rivelala.

Recarvi qui potrebbe attirare su di voi i sospetti delle guardie cittadine, ma questo mistero non può essere risolto con mezzi ordinari.

LUOGO

Illus. Dominik Zdenkovský © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 23a

L'ARMERIA

2

4

Aldburg. Sospetto.
Immune agli effetti delle carte dei giocatori.

Viaggio: Ogni giocatore deve esaurire il personaggio pronto che controlla con la **♥** più alta.

Obbligato: Quando L'Armeria viene esplorata, gira questa carta e rivelala.

Colei che Sussura impugnava un pugnale molto particolare e dalla foggia a voi familiare. Forse il quartiermastro dell'armeria potrebbe dirvi di più in merito.

LUOGO

Illus. H.F. Evergreen © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 24a

GRANDE SALA DEI BANCHETTI

3

5

Aldburg. Sospetto.
Immune agli effetti delle carte dei giocatori.

Viaggio: I giocatori devono incrementare di X la propria minaccia, dove X è il numero di nemici nell'area di allestimento.

Obbligato: Quando Grande Sala dei Banchetti viene esplorata, gira questa carta e rivelala.

Avete seguito le tracce degli agenti di Colei che Sussura fino alle sale del Maresciallo Eomund. Fino a dove si insinua questa cospirazione?

LUOGO

Illus. Norm Newberry © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 25a

IL MALE SOTTO LA LUNA

IL COMLOTTO DI ALDBURG

1A

Sapendo che una fazione di ribelli si è insediata ad Aldburg, Eadwulf vi chiede aiuto per sindarli.

Preparazione: Metti da parte, fuori dal gioco, tutte le ricerche secondarie degli incontri, ogni copia di Guardia Cittadina e ogni copia di Agenti del Dunland. Metti da parte, fuori dal gioco, ogni carta incontri a due facce, con la faccia *Indizio* rivolta verso il basso. Aggiungi Caserma della Guarnigione e La Coda del Cavallo all'area di allestimento. Cerca nel mazzo incontri un nemico e aggiungilo all'area di allestimento (2 nemici differenti se ci sono 3 o più giocatori). Rimmescola il mazzo incontri.

Illus. Nick Silva © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 15

RACCOLGERE INDIZI

IL COMLOTTO DI ALDBURG

2A

Sembra che la cittadina di Aldburg sia piena di misteri. Dietro ogni angolo vi aspetta un nuovo intrigo, e dietro ogni intrigo una lama affilata e disperata. Dovrete scavare a fondo, per scoprire la verità prima che sorga il sole.

Illus. Igor Kopylov © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 16

UN'ALBA INCERTA

IL COMLOTTO DI ALDBURG

3A

Quando il sole si alza sopra le strade di Aldburg, i vostri nemici, ormai messi all'angolo, si palesano. Avete raccolto i vostri indizi. Ora dovete metterli a frutto mentre combattete per le vostre vite - e per l'anima di Rohan.

Quando Rivelata: Rimuovi tutte le carte *Sospetto* e le ricerche secondarie degli incontri dal gioco. Aggiungi ogni nemico *Dunland* o *Guarnigione* messo da parte all'area di allestimento, se possibile.

Illus. Min Eak © Middle-earth Ent. © FFG © ALP 17

LETTERA DAL DUNLAND

IL COMLOTTO DI ALDBURG

Indizio.

Se non è aggregato, aggregalo all'eroe con meno obiettivi **Indizio** aggregati.

Obbligato: Dopo che l'eroe aggregato diventa pronto, scarta 2 segnalini progresso da ciascuno luogo e da ciascuna carta ricerca.

Trovate, ben nascosta, una lettera sigillata e scritta in una versione incerta della lingua dei Rohirrim. Porta la firma "Grimrede" ed è destinata ad un uomo che pensavate fosse un vostro amico, Gálmód.

OBIETTIVO

14/35

Illus. Tiziano Baracchi

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

25b

FRECCIA CON IMPENNATURA ROSSA

IL COMLOTTO DI ALDBURG

Indizio.

Se non è aggregato, aggregalo all'eroe con meno obiettivi **Indizio** aggregati.

Obbligato: Dopo che l'eroe aggregato diventa pronto, incrementa di 1 la tua minaccia.

Il quartiermastro dell'armeria vi informa che ha forgiato lui stesso il pugnale, così come questa freccia inusuale, per conto di Lord Gálmód.

OBIETTIVO

13/35

Illus. Aleksander Karcz

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

24b

MONETE DEI ROHIRRIM

IL COMLOTTO DI ALDBURG

Indizio.

Quando Rivelata: Aggiungi Coei che Sussurra nelle Tenebre all'area di allestimento.

Se non è aggregato, aggregalo all'eroe con meno obiettivi **Indizio** aggregati.

Obbligato: Dopo che l'eroe aggregato diventa pronto, esaurisci un altro personaggio che controlli.

Una figura sconosciuta sbatte contro il vostro tavolo. Dopo essersi scusato a lungo, l'uomo scompare nella notte. Quando notate il sacchetto di monete che ha lasciato dietro di sé, l'uomo è ormai sparito.

OBIETTIVO

12/35

Illus. RockfordMedia

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

23b

UN'ALBA INCERTA

IL COMLOTTO DI ALDBURG

45

Un'Alba Incerta prende -5 punti ricerca per ogni obiettivo **Indizio** controllato dai giocatori.

Obbligato: All'inizio della fase ricerca, scarta carte dalla cima del mazzo incontri fino a che non viene scartato un nemico. Rivela quel nemico e aggiungilo all'area di allestimento.

Questa scena non può essere superata se non alla fine del turno. Se i giocatori superano questa scena vincono la partita.

36

Illus. Mita Bak

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

37

RACCOLTIERE INDIZI

IL COMLOTTO DI ALDBURG

Sembra che Aldburg faccia da sfondo ad un mistero a due teste. Se solo riusciste ad affermare un singolo filo di questa filata trama potreste essere in grado di disfare questa rognatella di corruzione e astio. La mezzanotte è ormai passata. Il tempo inizia a scarseggiare.

Risposta: Alla fine del turno, se i giocatori controllano almeno 4 obiettivi **Indizio**, possono avanzare alla scena 3A.

26

Illus. Igor Koryukin

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

35

IL MALE SOTTO LA LUNA

IL COMLOTTO DI ALDBURG

Da dove cominciare le indagini? Meglio chiedere l'inizio delle guardie cittadine oppure investigare il mondo sommerso dei criminali partendo da una sordida taverna?

I nemici non possono essere ingaggiati intenzionalmente.

Obbligato: Alla fine del turno, incrementa di 1 la minaccia di ogni giocatore.

Se i giocatori controllano 1 o più obiettivi **Indizio**, avanza alla scena successiva.

16

Illus. Neta Siro

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

35

Riconoscimenti

CEO: Seastan

COO: Nuls

Game Design: Seastan

Testo delle Storie: John Leo

Editing: McDog3

Progetto Grafico: thaurdir

Direzione Artistica: banania

Playtest: Shellin

Regole: sappidus

Software: A.R.

Stampa: A.R.

Community: secondhandtook

Assistenti: *[DTP]Anzu, AdamKraffy, Admiral Polaris, ALeP Bot, alonewolf87, argomui, AstroSnail (Stephen), Authraw, Baloosh, banania, Barthadra, Beleg489, Beorn, BeornBot, bgamerjoe, BlergMcFlergberg, Bobbymcbobface, Brewer Bear, Brinx, Bullroarer Took, Bundeswill, carlosm88, cecilittledeer, Celia, Comtedelafere, Cryoshark, David/Martin, David/Martin, deiseach, dwayneek, Edmund, EdY, Eldandil, eldub, Elessar 010 (Patrick), Emmental, estel_edain, filgonfin, fuzzyslippers, granny:sheep, Great Glorfindel, Hrodebert, Ira, Jaywana, Jban, KYpatzer, LeeA, Levanthalas, Lively, Mag, Makoshark13, Mazdaist, Mormegil, MrSpaceBear, MurstonThor, narollik, oldohy, Onidsen, Pavoxcio, Pining For Fimbrethil, RedSpiderr, Rimogard, RogueThirteen, Salted Pork, SamthemanGangee, Speder, Splice, Stavo343, tamhas, Tegyrus, thanatopsis, TheChap, tlawrence, Trialus, TritonWreck, Tuhma, VeggieGollum, Verwegner (Jan), Watch-Captain Alain, Watcher in the Water, wlk, wolframius, xaviermutant*

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

Traduzione: Walter "Alonewolf87" Gaviglio, Emilio "Emilius" Aliberti, Lorenzo "lorunks" Corti

Dopo le vostre avventure nell'espansione deluxe Discendenti di Eorl, il vostro gruppo è arrivato ad Aldburg con delle pessime notizie per Eomund, maresciallo dell'Estfalda. Ben presto venite a conoscenza di un nefasto complotto che si sta mettendo in moto in città. Vi infiltrerete nel mondo della criminalità di Aldburg oppure cercherete l'aiuto della guardia cittadina? Qualsiasi scelta facciate avrà delle conseguenze rilevanti, ma man mano che vi addenterete nei misteri di Aldburg, sarete in grado di reggere il peso delle verità che scoprirete?

Un'espansione
creata da

AleP

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

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.