

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

## La Caza de Gollum

Nivel de dificultad = 4

*A petición de Gandalf, los Héroes están buscando a Gollum en el Valle del Anduin, entre las Montañas Nubladas y el Bosque Negro. Los rumores sugieren que Gollum está en esta zona, y los Héroes están buscando pistas que les pongan tras el rastro de la escurridiza criatura.*

*La Caza de Gollum se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: La Caza de Gollum, Travesía por el Anduin y Alcance de Sauron. (Travesía por el Anduin y Alcance de Sauron pueden encontrarse en la caja básica de El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas.)*



## Cartas de Objetivo "Señales de Gollum"

En este escenario, los jugadores están buscando cartas de Objetivo de **Pista** llamadas "Señales de Gollum". En el mazo de Encuentros hay cuatro copias de esta carta; los jugadores deberían intentar encontrar y reclamar tantas copias de la carta como puedan mientras juegan este escenario.

Cuando una de estas cartas es reclamada, su texto de reglas la transforma en una carta Vinculada de **Estado** y se vincula a un Héroe que esté asignado a la misión, con un texto que devuelve la carta a la parte superior del mazo de Encuentros si el Héroe vinculado es dañado. Además, si el Héroe vinculado es destruido o abandona el juego por cualquier otra razón, la carta de Objetivo Señales de Gollum es devuelta a la parte superior del mazo de Encuentros.

## Reiniciar el mazo de Misión

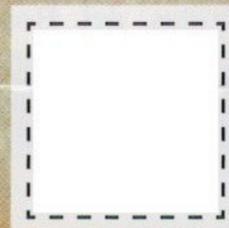
Mientras juegan este escenario, los jugadores pueden recibir instrucciones para "reiniciar el mazo de Encuentros a la etapa 2B". Para hacerlo, los jugadores cogen la carta de Misión de la etapa 2 que ya habían superado y la devuelven al mazo de Misión como si estuvieran empezando esa etapa. Cualquier ficha de Progreso que hubiera en la misión actual se retira antes de reiniciar el mazo de Misión. Sin embargo, las fichas de Progreso que estuvieran en el Lugar activo permanecen en él. El resto de cartas, incluyendo las del área de preparación, permanecen sin cambios.

The Lord of the Rings: The Card Game - La Caza de Gollum © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The Lord of the Rings: The Card Game y las personajes, criaturas, eventos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su división comercial Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, y el logotipo de LCG son marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 13 AÑOS.

edge



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

## Conflicto en la Carroca

Nivel de dificultad = 7

Mientras buscan a Gollum a lo largo de las orillas del Anduin, los Héroes oyen rumores de que un grupo de trolls ha llegado a la Carroca, trayendo luchas y caos al valle. Los Beórnicas, liderados por Grimbeorn el Viejo, son conocidos por ser quienes mantienen la paz en la zona, así que los Héroes se ponen en camino para encontrar a Grimbeorn y ayudarlo a devolver a los trolls intrusos a las montañas de las que vinieron.

Conflicto en la Carroca se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Conflicto en la Carroca, Travesía por el Anduin y Tierras Ásperas. (Travesía por el Anduin y Tierras Ásperas pueden encontrarse en la caja básica de **El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas**.)



### Preparación

Al realizar la preparación de Conflicto en la Carroca, los jugadores reciben instrucciones para retirar algunas cartas del mazo de Encuentros y colocarlas aparte, fuera del juego. Estas cartas se colocan a un lado del área de juego y no interactúan con la partida hasta que así lo indiquen las cartas del escenario.

Tras retirar estas cartas, los jugadores también reciben instrucciones para volver a mezclar algunas en el mazo de Encuentros. Esto puede parecer confuso en un primer momento, pero es simplemente para asegurar que el mazo de Encuentros contiene el número de cartas adecuado al número de jugadores de la partida.

Después de recibir instrucciones para retirar 4 copias de la carta “¡En el Saco!” del mazo de Encuentros, se pide a los jugadores que mezclen en el mazo de Encuentros 1 copia de la carta “¡En el Saco!” por cada jugador. Puesto que en el mazo hay un total de 5 copias de “¡En el Saco!”, el resultado final es que el mazo de Encuentros empieza la partida teniendo 1 carta más de “¡En el Saco!” que el número de jugadores de la partida.

### Inmune a los efectos de las cartas de los jugadores.

La Carroca, una carta de Lugar del mazo de Encuentros, tiene el texto de reglas “Inmune a los efectos de las cartas de los jugadores”. Este texto significa que los jugadores no pueden elegir La Carroca como objetivo de ningún efecto de una carta, y que La Carroca ignora el efecto de cualquier carta de un jugador que pudiese interactuar con ella.

### Carta de Objetivo Aliado: Grimbeorn el Viejo

En este escenario, los jugadores pueden encontrar una carta “de Objetivo Aliado”, Grimbeorn el Viejo. Si Grimbeorn es revelado desde el mazo de Encuentros durante la fase de Misión, entra en el área de preparación como un Objetivo. Si los jugadores reclaman a Grimbeorn el Viejo (como indica su texto de reglas), se convierte en un Aliado bajo el control del jugador inicial. Entonces, el jugador inicial puede usar a Grimbeorn del mismo modo en que usaría a cualquier Aliado que controle. Si Grimbeorn el Viejo abandona el juego por cualquier razón, la carta se coloca en la pila de descartes de Encuentros.



The Lord of the Rings: The Card Game - Conflicto en la Carroca © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The Lord of the Rings: The Card Game y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de sus ramos comerciales. Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, y el logotipo de LCG son marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 13 AÑOS.

edge



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

## Viaje a Rhosgobel

Nivel de dificultad = 6

*Mientras viajan por el Valle del Anduin, los Héroes encuentran un Águila caída, terriblemente herida y al borde de la muerte tras una reciente batalla con trastos. Dada su ubicación, los Héroes intentan transportar al Águila a Rhosgobel, en los límites del Bosque Negro, con la esperanza de que el mago Radagast pueda salvarle la vida.*

*Viaje a Rhosgobel se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Viaje a Rhosgobel, Arañas del Bosque Negro y Orcos de Dol Guldur. (Arañas del Bosque Negro y Orcos de Dol Guldur pueden encontrarse en la caja básica de El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas.)*



## Carta de Objetivo Aliado: Wilyador

En este escenario, los jugadores encuentran una carta “de Objetivo Aliado”, Wilyador, el Águila. Esta carta tiene un efecto constante cuyo texto dice: “El jugador inicial gana el control de Wilyador como Aliado.” Esto significa que el jugador inicial tiene el control de Wilyador y puede usarlo del mismo modo en que usaría a cualquier Aliado que controle. Al final de cada ronda, cuando la ficha de jugador inicial pasa a un nuevo jugador, el nuevo jugador inicial también gana el control de Wilyador.

Wilyador también tiene el texto “Sin cartas Vinculadas.” Esto significa que los jugadores no pueden jugar o mover cartas Vinculadas sobre Wilyador.

Si Wilyador abandona el juego por cualquier razón, los jugadores pierden la partida. Además, si el jugador que controla a Wilyador es eliminado, los jugadores pierden la partida.

## Retirada del juego

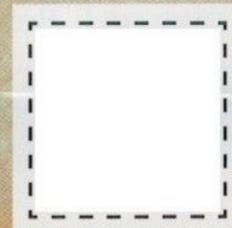
Durante este escenario, los jugadores pueden recibir instrucciones de retirar cartas del juego. Cuando una carta es retirada del juego, debería dejarse aparte y ser ignorada durante el resto de la partida. No coloques ninguna carta “retirada del juego” en la pila de descartes, ya que los efectos que devuelven al juego cartas desde la pila de descartes no interactúan con estas cartas.

The Lord of the Rings: The Card Game - Viaje a Rhosgobel © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The Lord of the Rings: The Card Game y los personajes, lugares, sucesos y lugares que aparecen son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su rama comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, y el logotipo de LCG son marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 13 AÑOS.

edge



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JOEGO DE CARTAS

## Las colinas de Emyn Muil

Nivel de dificultad = 4

*Tras perseguir a Gollum hacia el sur, los Héroes llegan a las colinas de Emyn Muil, pero el rastro se enfría al llegar allí. Gollum se oculta en algún lugar de la región y los Héroes deben explorarla cuidadosamente para volver a encontrar el rastro y continuar la persecución.*

*Las colinas de Emyn Muil se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Las colinas de Emyn Muil, Orcos de Dol Guldur y Alcance de Sauron. (Alcance de Sauron y Orcos de Dol Guldur pueden encontrarse en la caja básica de El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas.)*



## Consejo estratégico

Las colinas de Emyn Muil se juega con un mazo de Encuentros con gran presencia de cartas de Lugar, y su única carta de Misión dice: "Los jugadores no pueden superar esta etapa hasta que no haya Lugares *Emyn Muil* en juego y hayan obtenido al menos 20 puntos de victoria." Esto significa que deben cumplirse ambas condiciones para que los jugadores puedan ganar la partida. Y para hacerlo también deben colocar una ficha de Progreso en la propia carta de Misión.

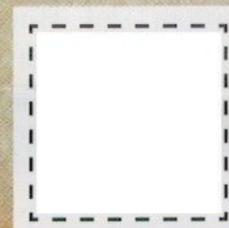
A algunos jugadores puede parecerles una tarea imposible, pero los Lugares Emyn Muil del mazo de Encuentros tienen puntos de victoria, por lo que los jugadores pueden obtener estos Lugares cuando los exploran. Debido a esto, los Lugares no irán a la pila de descartes de Encuentros, desde la que podrían volver a aparecer más tarde. ¡Así que recuerda obtener los puntos de victoria y antes o después podréis explorar toda la región de Emyn Muil!

The Lord of the Rings: The Card Game - Las colinas de Emyn Muil © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The Lord of the Rings: The Card Game y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su rama subsidiaria Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, y el logotipo de LCG son marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 13 AÑOS.

edge



FANTASY FLIGHT GAMES



# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

## Las Ciénagas de los Muertos

Nivel de dificultad = 5

Tras recuperar su rastro en las colinas de Emyrn Muil, los Héroes han seguido a Gollum hasta las Ciénagas de los Muertos, a donde éste ha huido en un último y desesperado esfuerzo por evitar su captura. Presintiendo que la caza llega a su fin, los Héroes entran en las traicioneras tierras pantanosas, listos para apresar viva a la criatura.

Las Ciénagas de los Muertos se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Las Ciénagas de los Muertos, Alcance de Sauron y Tierras Ásperas. (Alcance de Sauron y Tierras Ásperas pueden encontrarse en la caja básica de El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas.)



### Prueba de Huida

Al jugar este escenario, a veces se pide a los jugadores que realicen una **prueba de Huida**. Estas pruebas representan los intentos de Gollum para escapar de quienes le persiguen.

El primer paso para realizar una prueba de Huida, es que un jugador asigne personajes a la prueba. Para ser asignado a una prueba de Huida, un personaje debe ser agotado. En la prueba, cada personaje asignado cuenta su . Tras asignar personajes a la prueba, los jugadores pueden realizar acciones o jugar cartas de Evento. Si sólo se requiere que un jugador realice una prueba de Huida, sólo ese jugador podrá asignar personajes que controle a la prueba. Si se requiere que todo el grupo realice una prueba de Huida, todos los jugadores tendrán la opción de asignar personajes que controlen a la prueba.

Una vez asignados los personajes, se reparte el número de cartas del mazo de Encuentros que indique el texto de reglas de la carta que pide la prueba de Huida. Muchas de las cartas de este mazo de Encuentros tienen un valor de Huida en negrita. Se considera que cualquier carta que no tenga un valor de Huida impreso tiene como base un valor de Huida de cero. Al repartir cartas para una prueba de Huida, se compara la asignada al valor de Huida total repartido para determinar si la prueba se supera o se falla.

Si la total asignada es mayor que el valor de Huida total repartido, la prueba de Huida se supera y no ocurre nada.

Si la total asignada es igual o menor que el valor de Huida total repartido, la prueba de Huida fracasa y los jugadores deben seguir las instrucciones por fallar la prueba de Huida que indique la carta que pidió la realización de la prueba.

Tras una prueba de Huida, todas las cartas repartidas para esa prueba se colocan en la pila de descartes de Encuentros.

**Ejemplo:** La carta "Anochecer" dice: "Al ser revelada: El jugador inicial realiza una prueba de Huida repartiendo 2 cartas del mazo de Encuentros. Si esta prueba fracasa, pon 1 ficha de Recursos sobre Gollum y aumenta la Amenaza de cada jugador en 2."

Cuando esta carta es revelada, Tom, el jugador inicial, decide asignar a Éowyn (4 ) a la prueba de Huida. Tom tiene la opción de asignar más de 1 personaje, pero no quiere hacerlo. Después de asignar a Éowyn, Tom reparte 2 cartas de la parte superior del mazo de Encuentros. Estas cartas son el Gusano de Ciénaga Gigante, que tiene un valor de Huida de 2, y A Través de la Niebla, que tiene un valor de Huida de 3. Puesto que la asignada de 4 es menor que el valor de Huida total de 5, Tom ha fracasado en la prueba de Huida. Sigue las instrucciones de la carta Anochecer y pone 1 ficha de Recursos sobre Gollum y la Amenaza de cada jugador aumenta en 2. Por último, las cartas repartidas para la prueba de Huida se colocan en la pila de descartes de Encuentros.

### Reiniciar el mazo de Misión

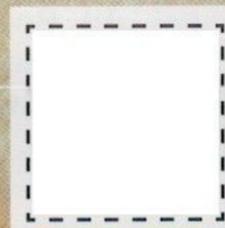
Mientras juegan este escenario, los jugadores pueden recibir instrucciones para "reiniciar el mazo de Encuentros a la etapa 1B". Para hacerlo, los jugadores cogen la carta de Misión de la etapa 1 que ya habían superado y la devuelven al mazo de Misión como si estuvieran empezando esa etapa. Puesto que el mazo de Misión se reinicia a la etapa 1B, no deben seguirse de nuevo las instrucciones de preparación del lado 1A. Cualquier ficha de Progreso que hubiera en la misión actual se retira antes de reiniciar el mazo de Misión. Sin embargo, las fichas de Progreso que estuvieran en el Lugar activo permanecen en él. El resto de cartas, incluyendo las del área de preparación, permanecen sin cambios.

The Lord of the Rings: The Card Game - Las Ciénagas de los Muertos © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The Lord of the Rings: The Card Game y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su ración comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, y el logotipo de LCG son marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 13 AÑOS.

edge



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE CARTAS

## Regreso al Bosque Negro

Nivel de dificultad = 7

*Tras acorralar y capturar a Gollum en las Ciénagas de los Muertos, ahora los Héroes deben escoltar a la criatura hacia el norte, a través del Bosque Negro, para que pueda ser encerrada e interrogada en el palacio del rey Thranduil. Sin embargo, el viaje no será fácil: el Bosque Negro siempre es un lugar peligroso, las fuerzas del Señor Oscuro ansían hacerse con Gollum para sus propios propósitos...y el mismo Gollum también está ansioso por escapar.*

*Regreso al Bosque Negro se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Regreso al Bosque Negro, Arañas del Bosque Negro y Tierras Ásperas. (Arañas del Bosque Negro y Tierras Ásperas pueden encontrarse en la caja básica de **El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas.**)*



## Vigilar a Gollum

Durante esta misión, se pide a los jugadores que vigilen la carta de Objetivo Gollum. Al comienzo de la partida, los jugadores eligen un jugador para vigilar a Gollum. Este jugador coloca la carta de Objetivo Gollum delante de él para representar que la está vigilando. Tanto el efecto del propio Gollum como distintos efectos del mazo de Encuentros y del mazo de Misión interactúan con el jugador que vigila a Gollum.

Cuando un jugador vigila a Gollum, ese jugador no puede pasarle la responsabilidad a otro jugador a menos que el texto de reglas de una carta permita un cambio o, en algunos casos, lo exija. El texto de reglas de la propia carta de Objetivo Gollum permite a los jugadores elegir a un nuevo vigilante al final de cada ronda de juego.

El Objetivo Gollum tiene puntos de impacto y es posible que resulte destruido durante la misión. Si Gollum es destruido o abandona el juego por cualquier razón, los jugadores pierden la partida. Gollum no puede usarse para atacar o defender ni puede ser asignado a una misión. En cualquier otro aspecto, Gollum se considera un personaje Aliado bajo el control del jugador que lo vigila. Los efectos de cartas que afecten a Aliados pueden afectar a Gollum, y cualquier carta Vinculada que pueda jugarse sobre un Aliado podrá jugarse sobre Gollum.



The Lord of the Rings: The Card Game - Regreso al Bosque Negro © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The Lord of the Rings: The Card Game y los personajes, objetos, suaves y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial; Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, y el logotipo de LCG son marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 13 AÑOS.

edge



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

