



ALIADOS DE LA COMUNIDAD

TOM BOMBADIL



Coloca la ficha de Poder que acabas de descartar sobre el *Nazgûl* del marcador de la Misión del Anillo. Tu oponente debe gastar primero 1  para retirar esta ficha, antes de poder seguir avanzando en este marcador.



Coloca las 2 fichas de Poder que acabas de descartar sobre el *Nazgûl* del marcador de la Misión del Anillo. Tu oponente debe gastar primero 1  por ficha para retirarlas, antes de poder seguir avanzando en este marcador.



BAYA DE ORO

Toma 3 Monedas de la reserva.



Toma 5 Monedas de la reserva
Y tu oponente pierde 2 Monedas,
si es posible.

ELROND



Elige 1 Raza de entre los Enanos, los Hombres, los Elfos y los Hobbits. Toma la ficha de Alianza superior de la pila de la Raza que hayas elegido y colócala delante de ti. Ahora puedes beneficiarte de su efecto.



Elige 1 Raza de entre los Magos y los Ents. Toma la ficha de Alianza superior de la pila de la Raza que hayas elegido y colócala delante de ti. Ahora puedes beneficiarte de su efecto.

ARWEN



Baraja todas las cartas de la pila de descartes sin mirarlas. Roba 1 al azar, revélala y juégala sin pagar su coste.

Nota: aunque no puedas mirar las cartas, recuerda que sí ves sus reversos, lo que significa que puedes elegir a qué Capítulo pertenece la carta que vas a robar.



Mira todas las cartas de la pila de descartes, elige 1 y juégala sin pagar su coste.



BOROMIR

Retira 1 Unidad de tu oponente de cualquier región.



Retira todas las Unidades de tu oponente de cualquier región.

LOBELIA SACOVILLA-BOLSÓN



Coloca 1 Unidad en cualquier región y completa 1 movimiento en el tablero central.



Coloca 2 Unidades en 1 región de tu elección o 1 Unidad en 2 regiones diferentes de tu elección.

Además, completa 2 movimientos en el tablero central.



FARAMIR



Descarta 1 carta accesible de la zona de juego central.



Descarta 1 carta accesible de la zona de juego central. Revela cualquier carta que haya quedado accesible y, después, descarta 1 carta accesible adicional de la zona de juego central.

Nota: cuando descartas cartas mediante los efectos de Faramir, no tomas Monedas de la reserva, pero sí puedes ganar 1 o 2 fichas de Poder de esta forma.

