

ALIADOS DE SAURON

REY BRUJO



Mueve al *Nazgûl* 1 casilla en el marcador de la Misión del Anillo **O** coloca 1 Unidad en cualquier región.



Mueve al *Nazgûl* 1 casilla en el marcador de la Misión del Anillo **Y** coloca 1 Unidad en cualquier región.

ELLA-LARAÑA



Coloca la ficha de Poder que acabas de descartar encima de cualquiera de las pilas de fichas de Alianza.

Durante el resto de la partida, tu oponente ya no puede tomar ni mirar estas fichas.



Descarta 1 ficha de Alianza de la zona de juego de tu oponente.

JEFE URUK-HAI



Coloca la ficha de Poder que acabas de descartar en una tarjeta de Lugar clave disponible.

Tu oponente ya no puede tomar esa tarjeta de Lugar clave.



Toma una tarjeta de Lugar clave disponible y juégala sin pagar su coste.

BALROG



Coloca la ficha de Poder que acabas de descartar en una de las conexiones entre 2 regiones del tablero central.

Tu oponente ya no puede seguir esta conexión cuando mueva sus Unidades.



Aplica el efecto de llegada de esta carta con una de las fichas de Poder que acabas de descartar **Y** retira, si puedes, 1 Unidad de tu oponente de ambas regiones unidas por la conexión sobre la que has colocado la ficha.

HUARGO



Elige al azar 1 de las cartas de Aliado sin revelar de tu oponente. Este debe revelarla y colocarla delante de él inmediatamente, sin descartar una ficha de Poder y sin activar el efecto de llegada (este efecto se pierde).



Elige 1 de las cartas de Aliado que tu oponente tenga frente a sí y activa su efecto de retirada en tu propio beneficio. Una vez lo hayas hecho, no retires la carta de la partida, tu oponente todavía puede activar el efecto de retirada de este Aliado y beneficiarse de él.



TROLL DE LAS CAVERNAS

Descarta 1 carta Gris de la zona de juego de tu oponente.



Toma 1 carta Gris de la zona de juego de tu oponente y colócala en tu zona de juego.

GRÍMA



Elige 1 carta accesible de la zona de juego central. En lugar de jugar su turno, tu oponente **debe** robar esta carta y jugarla **0** descartarla para tomar tantas Monedas de la reserva como corresponda al Capítulo actual.



Elige 1 carta accesible de la zona de juego central. En lugar de jugar su turno, tu oponente **debe** robar esta carta y descartarla para tomar tantas Monedas de la reserva como corresponda al Capítulo actual.

Notas:

- ★ *Si quiere, tu oponente puede recurrir a un Aliado.*
- ★ *Se puede aplicar el efecto de esta ficha de Alianza*

