






EFEITOS DA DEMANDA DO ANEL*


 Pegue 1 Moeda da reserva.

 Jogue outro turno após terminar este.

 Coloque 1 Unidade em qualquer região.

 Remova 1 Fortaleza inimiga de qualquer região e devolva-a ao seu oponente.

 O jogador de Sauron vence a partida imediatamente.

 O jogador da Sociedade do Anel vence a partida imediatamente.

EFEITOS DE LOCAIS*



BARAD-DÛR

Coloque 1 Fortaleza em **Mordor**.

Pegue todas as cartas no descarte, escolha 1 secretamente e jogue-a gratuitamente.



BREE

Coloque 1 Fortaleza e 2 Unidades em **Arnor**.

Complete 2 movimentos no Tabuleiro Central.



EREBOR

Coloque 1 Fortaleza em **Rhovanion**.

Pegue 5 Moedas da reserva.

Complete 1 movimento no Tabuleiro Central.



GREY HAVENS

Coloque 1 Fortaleza em **Lindon**.

Pegue as 2 fichas do topo de qualquer Povo e revele-as. Escolha 1 para colocar à sua frente. Coloque a segunda ficha virada para baixo de volta no topo da pilha correspondente.



HELM'S DEEP

Coloque 1 Fortaleza e 3 Unidades em **Rohan**.



ISENGARD

Coloque 1 Fortaleza em **Enedwaith**.

Descarte 1 carta Cinza da área de jogo de seu oponente.

Mova seu personagem 1 espaço na Trilha de Demanda do Anel.



MINAS TIRITH

Coloque 1 Fortaleza e 1 Unidade em **Gondor**.

Mova seu personagem 2 espaços na Trilha de Demanda do Anel.

* Os efeitos de Locais e da Trilha de Demanda do Anel são **efeitos imediatos** que você só pode usar **uma vez**, no momento em que os recebe.

EFEITOS DOS POVOS



ELFOS



Quando você jogar uma carta Amarela, jogue outro turno após terminar esse.



Quando você jogar uma carta Vermelha, você pode posicionar todas as Unidades referentes em qualquer 1 das 7 regiões.



Uma vez por turno, receba o benefício de qualquer Perícia.



HOBBITS



O símbolo das Águias é um símbolo adicional de Povo que conta como 1 dos 6 necessários para uma vitória de Apoio dos Povos.



Quando você jogar uma carta Azul, coloque também 1 Unidade em qualquer região.



Quando você jogar uma carta usando um símbolo de encadeamento, pegue 3 Moedas da reserva.



ANÃOS



Quando você jogar uma peça de Local, ignore o custo adicional de Moeda.



Quando você jogar uma peça de Local, jogue outro turno após terminar esse.



Quando você jogar uma carta Verde, complete também 2 movimentos no Tabuleiro Central.



HUMANOS



Quando você jogar uma carta Amarela, mova também seu personagem 1 espaço na Trilha de Demanda do Anel.



Quando você jogar uma carta Vermelha, coloque 1 Unidade adicional na região escolhida.



Quando você descartar uma carta, pegue 2 vezes a quantidade de Moedas associada ao capítulo atual (2, 4 ou 6 Moedas) da reserva.



ENTES*



Jogue outro turno após terminar esse.



Remova 1 Fortaleza inimiga de qualquer região e devolva-a ao seu oponente.



Escolha 3 vezes entre as seguintes opções: remova 1 Unidade inimiga; seu oponente perde 1 Moeda; complete 1 movimento no Tabuleiro Central.



MAGOS*



Mova seu personagem 2 espaços na Trilha de Demanda do Anel.



Coloque 2 Unidades em 1 única região à sua escolha ou 1 Unidade em quaisquer 2 regiões diferentes à sua escolha.



Pegue todas as cartas no descarte, escolha 1 secretamente e jogue-a gratuitamente.

* Os efeitos dos Entes e Magos são **efeitos imediatos** que você só pode usar **uma vez**, quando ganha a ficha.