





ความสามารถบนเส้นทางภารกิจแห่งแหวน *


1 รับ 1 เหรียญจากกองกลาง

 นำป้อมปราการของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามออกจากพื้นที่ใดก็ได้ 1 หน่วย และคืนให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม

 เล่นอีก 1 เทิร์น หลังจบเทิร์นนี้

 ผู้เล่นฝ่ายเราจะได้รับชัยชนะทันที

 วางกองทัพ 1 หน่วยลงในพื้นที่ใดก็ได้

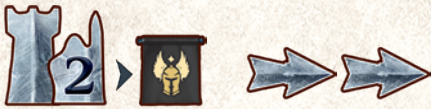
 ผู้เล่นฝ่ายคู่แข่งพันธมิตรแห่งแหวนจะได้รับชัยชนะทันที

ความสามารถบนไทล์แลนด์มาร์ก *



บาร์ด-ดูร์ (BARAD-DÛR)

วางป้อมปราการ 1 หน่วยลงใน**มอร์ดอร์ (Mordor)**
เลือกการ์ด 1 ใบจากการ์ดในกองทิ้งทั้งหมด และเล่นการ์ดใบนั้นได้ฟรี



บรี (BREE)

วางป้อมปราการ 1 หน่วย และกองทัพ 2 หน่วยลงใน**อาร์นอร์ (Arnor)**
ทำการเดินทัพของผู้เล่นบนกระดานเกมได้ 2 ครั้ง



เอเรบอร์ (EREBOR)

วางป้อมปราการ 1 หน่วยลงใน**โรวาเนียน (Rohanian)**
รับ 5 เหรียญจากกองกลาง
ทำการเดินทัพของผู้เล่นบนกระดานเกมได้ 1 ครั้ง



เกรย์ เฮเวน (GREY HAVENS)

วางป้อมปราการ 1 หน่วยลงใน**ลินดอน (Lindon)**
จั่วโทเคนเผ่าพันธมิตรใดก็ได้ 2 ชิ้นและหยายให้เห็น เลือก 1 ชิ้นและนำมาวางไว้บนพื้นที่การเล่นของผู้เล่น จากนั้นให้นำโทเคนที่ไม่ถูกเลือกไปวางคืนไว้ด้านบนสุดของกองที่หยิบมา



เฮล์มส์ดีพ (HELM'S DEEP)

วางป้อมปราการ 1 หน่วย และกองทัพ 3 หน่วยลงใน**โรฮัน (Rohan)**



ไอเซนการ์ด (ISENGARD)

วางป้อมปราการ 1 หน่วยลงใน**เอดไวธ (Enedwaith)**
นำการ์ดสีเทาในพื้นที่การเล่นของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามลงกองทิ้ง 1 ใบ
เดินตัวละครของผู้เล่นบนเส้นทางภารกิจแห่งแหวน 1 ช่อง



มินัสทีริธ (MINAS TIRITH)

วางป้อมปราการ 1 หน่วย และกองทัพ 1 หน่วยลงใน**กอนดอร์ (Gondor)**
เดินตัวละครของผู้เล่นบนเส้นทางภารกิจแห่งแหวน 2 ช่อง

* ความสามารถที่ได้รับจากไทล์แลนด์มาร์กและภารกิจแห่งแหวนจะ**เกิดผลทันที** และผู้เล่นสามารถใช้ได้**เพียงครั้งเดียว**ในตอนที่ได้รับมาเท่านั้น

ความสามารถของเผ่า



เอลฟ์



เมื่อผู้เล่นทำการเล่นการ์ดสีเหลือง ผู้เล่นจะได้เล่นอีก 1 เทิร์น หลังจากจบเทิร์นนี้



เมื่อผู้เล่นทำการเล่นการ์ดสีแดง ผู้เล่นสามารถนำกองทัพที่อยู่บนการ์ดใบนั้นลงในพื้นที่ใดก็ได้



ผู้เล่นจะได้รับทักษะใดก็ได้ 1 ทักษะ โดยจะใช้ความสามารถนี้ได้ 1 ครั้ง ต่อ 1 เทิร์นเท่านั้น



ฮอบบิท



สัญลักษณ์นกอินทรีจะนับเป็น 1 ใน 6 สัญลักษณ์ ที่ใช้ในการรับชัยชนะจากเงื่อนไขการสนับสนุนของเผ่าพันธมิตร



เมื่อผู้เล่นทำการเล่นการ์ดสีฟ้า ผู้เล่นจะได้วางกองทัพ 1 หน่วยลงในพื้นที่ใดก็ได้



เมื่อผู้เล่นทำการเล่นการ์ดด้วยการใช้สัญลักษณ์ต่อยอด จะได้รับ 3 เหรียญจากกองกลาง



คนแคระ



เมื่อผู้เล่นทำการเล่นโทล์แลนด์มาร์ก จะไม่ต้องจ่ายเหรียญในการเล่นโทล์นี้



เมื่อผู้เล่นทำการเล่นโทล์แลนด์มาร์ก ผู้เล่นจะได้เล่นอีก 1 เทิร์นหลังจากจบเทิร์นนี้



เมื่อผู้เล่นทำการเล่นการ์ดสีเขียว ให้ทำการเดินกองทัพของผู้เล่นบนกระดานเกมได้ 2 ครั้ง



มนุษย์



เมื่อผู้เล่นทำการเล่นการ์ดสีเหลือง จะได้เดินตัวละครของผู้เล่นบนเส้นทางภารกิจแห่งแหวน 1 ช่อง



เมื่อผู้เล่นทำการเล่นการ์ดสีแดง ผู้เล่นจะได้วางกองทัพเพิ่มอีก 1 หน่วยลงในพื้นที่ที่เลือก



เมื่อผู้เล่นทำการเลือกทิ้งการ์ดในขั้นตอนการหยิบการ์ด ผู้เล่นจะได้เหรียญจากกองกลางเป็น 2 เท่าจากปกติ (เป็น 2, 4 หรือ 6 เหรียญ)



เอนท์*



ผู้เล่นจะได้เล่นอีก 1 เทิร์นหลังจากจบเทิร์นนี้



นำป้อมปราการของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามออกจากพื้นที่ใดก็ได้ 1 หน่วย และคืนให้กับผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม



เลือกความสามารถนี้ได้ 3 อย่างจากตัวเลือกเหล่านี้ (สามารถเลือกซ้ำได้): นำกองทัพของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามออกจากพื้นที่ใดก็ได้ 1 หน่วย, ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเสีย 1 เหรียญ หรือเดินกองทัพของผู้เล่นไปยังพื้นที่ที่อยู่ติดกัน



พ่อมด*



เดินตัวละครบนเส้นทางภารกิจแห่งแหวน 2 ช่อง



วางกองทัพ 2 หน่วยลงในพื้นที่ใดก็ได้ 1 พื้นที่ หรือ วางกองทัพ 1 หน่วยลงในพื้นที่ใดก็ได้ 2 พื้นที่ (พื้นที่ละ 1 หน่วย)



เลือกการ์ด 1 ใบจากการ์ดในกองทิ้ง และเล่นการ์ดใบนั้นได้ฟรี

* ความสามารถที่ได้รับจากเอนท์และพ่อมดจะเกิดผลทันที และผู้เล่นจะสามารถใช้ได้เพียงครั้งเดียวในตอนที่ได้รับมาเท่านั้น