

VERBÜNDETE DER GEMEINSCHAFT

TOM BOMBADIL



Lege den verwendeten Machtmarker auf den *Nazgûl* auf der Ringleiste.
Dein Gegenüber muss zuerst 1  verwenden, um diesen Marker zu entfernen, bevor der *Nazgûl* auf der Ringleiste vorrücken kann.



Lege die 2 verwendeten Machtmarker auf den *Nazgûl* auf der Ringleiste.
Dein Gegenüber muss zuerst 1  pro Marker verwenden, um ihn zu entfernen, bevor der *Nazgûl* auf der Ringleiste vorrücken kann.

GOLDBEERE



Nimm 3 Münzen aus dem Vorrat.



Nimm 5 Münzen aus dem Vorrat
UND dein Gegenüber verliert 2 Münzen, falls möglich.

ELROND



Wähle 1 der folgenden Völker: Zwerge, Menschen, Elben oder Hobbits. Nimm den obersten Bündnismarker dieses Volkes und lege ihn vor dir aus. Du darfst nun seinen Effekt zu deinem Vorteil nutzen.



Wähle 1 der folgenden Völker: Zauberer oder Ents. Nimm den obersten Bündnismarker dieses Volkes und lege ihn vor dir aus. Du darfst nun seinen Effekt zu deinem Vorteil nutzen.

ARWEN



Mische alle Karten im Ablagestapel, ohne sie dir anzusehen. Nimm 1 zufällige Karte davon, decke sie auf und spiele sie aus, ohne ihre Kosten zu bezahlen.

Hinweis: Die Kartenrückseiten darfst du dir ansehen, sodass du dir die Karte eines bestimmten Kapitels aussuchen kannst.



Sieh dir alle Karten im Ablagestapel an, wähle 1 Karte davon und spiele sie aus, ohne ihre Kosten zu bezahlen.



BOROMIR

Entferne 1 gegnerische Einheit aus einem Gebiet deiner Wahl.



Entferne alle gegnerischen Einheiten aus einem Gebiet deiner Wahl.

LOBELIA SACKHEIM-BEUTLIN



Stelle 1 Einheit in ein Gebiet deiner Wahl und führe 1 Bewegung auf dem Spielplan aus.



Stelle 2 Einheiten in ein Gebiet deiner Wahl oder stelle je 1 Einheit in 2 Gebiete deiner Wahl.

Führe zudem 2 Bewegungen auf dem Spielplan aus.



FARAMIR



Lege 1 erreichbare Karte aus dem zentralen Spielbereich auf den Ablagestapel.



Lege 1 erreichbare Karte aus dem zentralen Spielbereich auf den Ablagestapel.

Decke alle Karten auf, die nun erreichbar sind.

Lege dann 1 weitere erreichbare Karte aus dem zentralen Spielbereich auf den Ablagestapel.

Hinweis: Faramirs Effekt ist keine „Verkaufen“-Aktion. Deshalb erhältst du durch das Ablegen der Karten keine Münzen. Durch seinen Effekt kannst du aber bis zu 2 Machtmarker erhalten.

