

## ALLEATI DI SAURON



Muovi il *Nazgûl* di 1 casella sul tracciato Impresa dell'Anello **OPPURE** colloca 1 Unità in una qualsiasi regione.



Muovi il *Nazgûl* di 1 casella sul tracciato Impresa dell'Anello **E** colloca 1 Unità in una qualsiasi regione.



Colloca il segnalino Potere usato in cima a una qualsiasi pila di segnalini Alleanza.

Per il resto della partita, il tuo avversario non può prendere né guardare quei segnalini.



Scarta 1 segnalino Alleanza dall'area di gioco del tuo avversario.



Colloca il segnalino Potere usato su un Punto di Interesse disponibile. Il tuo avversario non può prendere quel Punto di Interesse.



Prendi un Punto di Interesse disponibile e giocalo senza pagarne il costo.



Colloca il segnalino Potere usato su un collegamento tra 2 regioni sulla plancia centrale. Il tuo avversario non può più utilizzare quel collegamento quando muove le sue Unità.



Applica l'effetto di entrata di questa carta con uno dei segnalini usati **E** rimuovi, se possibile, 1 Unità del tuo avversario da entrambe le regioni collegate con questo segnalino Potere.



Seleziona casualmente 1 carta Alleato non rivelata del tuo avversario. Il tuo avversario deve rivelarla immediatamente e collocarla davanti a sé, senza scartare un segnalino Potere né applicare il suo effetto di entrata (l'effetto è perso).



Scegli 1 carta Alleato davanti al tuo avversario. Applica il suo effetto di uscita a tuo beneficio, senza metterla da parte (il tuo avversario può ancora applicare l'effetto di uscita di quell'Alleato).



Scarta 1 carta Grigia dall'area di gioco del tuo avversario.



Colloca nella tua area di gioco 1 carta Grigia dall'area di gioco del tuo avversario.



Scegli 1 carta disponibile nell'area di gioco centrale. Invece di svolgere il suo turno, il tuo avversario **deve** prendere questa carta e giocarla **OPPURE** scartarla per prendere dalla riserva un ammontare di Monete pari al capitolo attuale.



Scegli 1 carta disponibile nell'area di gioco centrale. Invece di svolgere il suo turno, il tuo avversario **deve** prendere questa carta e scartarla per prendere dalla riserva un ammontare di Monete pari al capitolo attuale.

Note:

- ✦ *Il tuo avversario può ancora invocare un Alleato se lo desidera.*
- ✦ *L'effetto di questo segnalino Alleanza può essere applicato.*

