

BONDGENOTEN VAN SAURON

WITCH-KING



Zet de *Nazgûl* 1 veld vooruit op het spoor voor de zoektocht naar de Ring **OF** plaats 1 eenheid in een gebied naar keuze.



Zet de *Nazgûl* 1 veld vooruit op het spoor voor de zoektocht naar de Ring **EN** plaats 1 eenheid in een gebied naar keuze.

SHELOB



Leg het gebruikte krachtfiche bovenop een stapel alliantiefiches naar keuze.

Je tegenstander kan deze fiches tijdens de rest van het spel niet nemen of bekijken.



Leg 1 alliantiefiche uit het speelgebied van je tegenstander af.

URUK-HAI CHIEF



Leg het gebruikte krachtfiche op een vrije locatietegel. Je tegenstander kan deze locatietegel niet nemen.



Neem een vrije locatietegel en speel deze tegel gratis.

BALROG



Leg het gebruikte krachtfiche op een verbinding tussen twee gebieden op het centrale bord. Je tegenstander kan deze verbinding niet langer gebruiken wanneer hij zijn eenheden verplaatst.



Voer het aankomsteffect van deze kaart uit met een van de gebruikte fiches **EN** verwijder, indien mogelijk, 1 eenheid van je tegenstander uit beide regio's die verbonden zijn met dit krachtfiche.

WARG



Kies willekeurig een van de bondgenootkaarten van je tegenstander die nog niet is onthuld. Je tegenstander moet deze kaart onmiddellijk open voor zich neerleggen, zonder een krachtfiche af te leggen of het aankomsteffect ervan toe te passen (het effect gaat verloren).



Kies een bondgenootkaart die voor je tegenstander ligt. Pas het vertrekeffect ervan toe in jouw voordeel, zonder de kaart weg te leggen (je tegenstander kan het vertrekeffect van deze bondgenoot nog steeds toepassen).



CAVE-TROLL

Leg 1 grijze kaart uit het speelgebied van je tegenstander af.



Neem 1 grijze kaart uit het speelgebied van je tegenstander en leg deze in jouw speelgebied.

GRÍMA



Kies 1 beschikbare kaart in het centrale speelgebied. In plaats van zijn beurt te spelen, **moet** je tegenstander deze kaart nemen en spelen **OF** de kaart afleggen om evenveel munten uit de voorraad te nemen als het huidige hoofdstuk.



Kies 1 beschikbare kaart in het centrale speelgebied. In plaats van zijn beurt te spelen, **moet** je tegenstander deze kaart nemen en afleggen om evenveel munten uit de voorraad te nemen als het huidige hoofdstuk.

Opmerkingen:

- ✦ *Je tegenstander mag nog steeds een bondgenoot oproepen als hij dat wil.*
- ✦ *Het effect van dit alliantiefiche mag worden toegepast.*

