



SARUMAN

VERDORBENER ZAUBERER

Wenn Isengart „Im Krieg“ ist und Orthanc vom Schatten gehalten wird (auch unter Belagerung), kannst du einen Rekrutierungswürfel einsetzen, um Saruman nach Orthanc zu stellen.

Saruman kann Orthanc nicht verlassen.

Sarumans Stimme. Solange Orthanc vom Schatten gehalten und nicht belagert wird, kannst du einen Rekrutierungswürfel einsetzen, um entweder eine Reguläre Einheit in jeder Isengart-Siedlung zu rekrutieren oder zwei Reguläre Isengart-Einheiten in Orthanc durch Elite-Einheiten zu ersetzen.

Diener der Weißen Hand. Alle Elite-Einheiten Isengarts gelten für Bewegungen und Kämpfe sowohl als Einheit als auch als Anführer.



0



1



+1





ZAUBERERSTAB



Spielbar, wenn Gandalf der Graue Teil der Gemeinschaft ist.
Bleibt im Spiel.

Du kannst „Zaubererstab“ aus dem Spiel entfernen, um zu verhindern, dass der Schatten-Spieler ein Jagdplättchen zieht.

Diese Karte wird aus dem Spiel entfernt, sobald Gandalf der Graue nicht mehr Teil der Gemeinschaft ist.



DIENER DES GEHEIMEN FEUERS

Spielbar, wenn Gandalf am Kampf teilnimmt.

Alle deine Würfel im Kampfwurf erhalten +1.

3



EINE ZU GROSSE MACHT



Bleibt im Spiel.

Bewege den Politikmarker der Elben ein Feld weiter.

Solange diese Karte im Spiel ist, kann der Schatten-Spieler keine Armee nach Lórien, Bruchtal oder die Grauen Anfurten bewegen oder diese Regionen angreifen (egal ob normaler Angriff oder Belagerungsschlacht).

Der Schatten-Spieler kann „Eine zu große Macht“ aus dem Spiel entfernen, indem er einen beliebigen Aktionswürfel einsetzt und eine Charakter- und Armee-Ereigniskarte aus der Hand abwirft.



KEINE GNADE

Wenn du im Kampfwurf oder Anführer-Neuwurf mindestens einen Treffer würfelst, erzielst du 1 zusätzlichen Treffer.



TOM BOMBADILS MACHT



Bleibt im Spiel.

Bewege den Politikmarker des Nordens ein Feld weiter.

Solange diese Karte im Spiel ist, kann der Schatten-Spieler keine Armee in den Alten Wald, das Auenland oder Bockland bewegen oder diese Regionen angreifen.

Der Schatten-Spieler kann „Tom Bombadils Macht“ aus dem Spiel entfernen, indem er einen beliebigen Aktionswürfel einsetzt und eine Charakter- und Armee-Ereigniskarte aus der Hand abwirft.



VORTEILHAFT STELLUNG

Spielbar, wenn die verteidigende Armee innerhalb der Grenzen einer Nation der Freien Völker steht.

Von allen Würfeln im Kampfwurf des Schatten-Spielers wird 1 abgezogen (eine unmodifizierte 6 ist trotzdem noch ein Treffer).

3



UNWESEN AUS DER TIEFE



Spielbar, wenn die Ringträgerfigur nicht in einer Region mit einer Siedlung der Freien Völker ist.

Ziehe ein Jagdplättchen.

Wenn es ein Plättchen mit Auge oder ein besonderes Plättchen der Freien Völker ist, wird es wirkungslos abgelegt.

Wenn nicht, handele es wie bei einer erfolgreichen Jagd ab, außer dass der Spieler der Freien Völker etwaigen Jagdschaden reduzieren muss, indem er einen zufälligen Gefährten entfernt (sofern noch Gefährten Teil der Gemeinschaft sind), bevor er den Ring benutzt.



SIE SIND ENTSETZLICH

Spielbar, wenn die Führung der Nazgûl mindestens 1 beträgt.

Verzichte auf 1 Punkt Führung der Nazgûl, um allen deinen Würfeln im Anführer-Neuwurf +1 zu geben.

4



LEID UND MÜHSAL

Bleibt im Spiel.

Solange „Leid und Mühsal“ im Spiel ist, darfst du, wenn ein Gefährte der Gemeinschaft als Verlust entfernt wird, auch eine Charakter-Ereigniskarte der Freien Völker entfernen, entweder eine die “im Spiel” ist oder eine zufällige aus der Hand der Freien Völker.

Diese Karte wird aus dem Spiel entfernt, sobald sich die Gemeinschaft in einer Stadt oder Festung der Freien Völker zeigt, die von den Freien Völkern gehalten wird.



WÖRTER DER MACHT

Spielbar, wenn ein Nazgûl am Kampf teilnimmt.

Du kannst die Führung und Spezialfähigkeiten eines beliebigen Gefährten in diesem Kampf für diese Kampfrunde ausschalten.

1



DER PALANTÍR VON ORTHANC



Spielbar, wenn Saruman im Spiel ist. Bleibt im Spiel.

Solange „Der Palantír von Orthanc“ im Spiel ist, ziehst du, nachdem du über einen Ereigniswürfel eine Ereigniskarte gespielt hast, sofort eine Karte von einem deiner Stapel.

Der Spieler der Freien Völker kann „Der Palantír von Orthanc“ aus dem Spiel entfernen, indem er entweder einen „Wille des Westens“-Würfel einsetzt oder einen beliebigen Aktionswürfel zusammen mit einem Elbenring. Diese Karte wird aus dem Spiel entfernt, sobald Saruman entfernt wird.



GRAUSAM WIE DER TOD



Spielbar, wenn die Führung der Nazgûl mindestens 2 beträgt.

Verzichte auf 2 Punkte Führung der Nazgûl, um allen deinen Würfeln im Kampfwurf +1 zu geben.

3