



# 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.*

