

## MANTELLI ELFICI



Metti in gioco la Tessera Caccia Speciale "Mantelli Elfici".



### È UN DONO

Giocala se l'Esercito difensore si trova nella stessa Regione della Compagnia

**Aggiungi +1** al tuo Tiro di Combat. e al tuo Tiro di Comando

## SMEAGOL AIUTA IL CARO PADRONE



Metti in gioco la Tessera Caccia Speciale "Smeagol Aiuta il Caro Padrone".



### È UN DONO

Giocala se l'Esercito difensore si trova nella stessa Regione della Compagnia

**Aggiungi +1** al tuo Tiro di Combat. e al tuo Tiro di Comando

## CORNO DI GONDOR



Mettila in gioco sul tavolo se Boromir si trova nella Compagnia

Se una Caccia ha successo, **scarta** questa carta **per ridurre di un punto il danno** della Caccia. I danni rimanenti devono essere affrontati normalmente.

*Scarta subito "Corno di Gondor" se Boromir lascia la Compagnia.*



### ATTACCO POSSENTE

**Rinuncia** al Comando di un Compagno **per colpire** automaticamente **una volta** (il massimo numero possibile di colpi è comunque cinque)

## CORDA ELFICA



Metti in gioco la Tessera Caccia Speciale "Corda Elfica".



### È UN DONO

Giocala se l'Esercito difensore si trova nella stessa Regione della Compagnia

**Aggiungi +1** al tuo Tiro di Combat. e al tuo Tiro di Comando

## COTTA DI MITHRIL E PUNGOLO



Mettila in gioco sul tavolo

Se una Caccia ha successo, **scarta** questa carta **per sostituire la Tessera Caccia** appena pescata con un'altra. Applica gli effetti della seconda Tessera, e riaggiungi la prima nella Riserva della Caccia.



### LAMA DELL'OVERSTURIA

Giocala se un Hobbit partecipa alla battaglia

Utilizza un colpo andato a segno di un Tiro di Comando per **eliminare un Servitore** che partecipi alla battaglia, a tua scelta

## BASTONE DELLO STREGONE



Mettila in gioco sul tavolo se Gandalf si trova nella Compagnia

Se una Caccia ha successo, **scarta** questa carta **invece di pescare** una Tessera Caccia.

*Scarta subito questa carta se Gandalf il Grigio lascia la Compagnia*



### SERVITORE DEL FUOCO SEGRETO

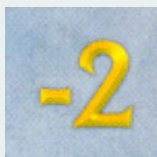
Giocala se Gandalf partecipa alla battaglia

**Aggiungi +1** al tuo Tiro di Combat. e al tuo Tiro di Comando

## FIALA DI GALADRIEL



Metti in gioco la Tessera Caccia Speciale "Fiala di Galadriel".



### È UN DONO

Giocala se l'Esercito difensore si trova nella stessa Regione della Compagnia

**Aggiungi +1** al tuo Tiro di Combat. e al tuo Tiro di Comando

## ASCIA E ARCO



Mettila in gioco sul tavolo se Gimli o Legolas si trovano nella Compagnia

Se una Caccia ha successo, **scarta** questa carta **per ridurre di un punto il danno** della Caccia. I danni rimanenti devono essere affrontati normalmente.

*Scarta subito "Ascia e Arco" se entrambi i compagni lasciano la Compagnia.*

### ATTACCO POSSENTE

**Rinuncia** al Comando di un Compagno **per colpire** automaticamente **una volta** (il massimo numero possibile di colpi è comunque cinque)

## ATHELAS



Lancia tre dadi e **rimuovi un punto Corruzione** per ogni risultato di 5 o più.



Se la Guida è **Granpasso**, rimuovi un punto Corruzione per ogni risultato di 3 o più.

### ANDURIL

**Rinuncia** al Comando di **Granpasso** **per colpire** automaticamente **una volta**, oppure **rinuncia** al Comando di **Aragorn** **per colpire** automaticamente **due volte**, (il massimo numero possibile di colpi è comunque cinque)

## UN BUON POSTO PER NASCONDERSI



### Rimuovi un punto Corruzione.

Se la Guida è **Gollum**, in aggiunta **nascondi o muovi la Compagnia** (il movimento è soggetto normalmente alle regole sulla Caccia).



### MORTE EROICA

Prima di rimuovere le perdite, **elimina un Comandante** per annullare un colpo, **oppure elimina un Compagno** per annullare un numero di colpi pari al massimo di livello di quel Compagno.

## SPECCHIO DI GALADRIEL



### Cambia un Dado Azione

Personaggio inutilizzato in un Dado Azione Volere dell'Ovest.

Se la Compagnia si trova a Lórien, in aggiunta **rimuovi un punto Corruzione**.



### MORTE EROICA

Prima di rimuovere le perdite, **elimina un Comandante** per annullare un colpo, **oppure elimina un Compagno** per annullare un numero di colpi pari al massimo di livello di quel Compagno.

## L'ULTIMA BATTAGLIA



Mettila in gioco sul tavolo se **Aragorn** o **Gandalf il Bianco** si trovano in un **Esercito dei Popoli Liberi nel Sud Ithilien**, o in Nord Ithilien, o nella Dagorland, o in qualunque Regione di Mordor.

Quando questa carta è in gioco, i Dadi Azione utilizzati per muovere la Compagnia non vengono aggiunti al riquadro della Caccia.

*Scarta "L'Ultima Battaglia" non appena non sia più presente un Esercito dei Popoli Liberi in una delle Regioni elencate.*

### LUCE DEL GIORNO

Il giocatore dell'Ombra tira un **massimo di tre dadi** nel Tiro di Combattimento

## ARRIVANO LE AQUILE!



Gioca se un **Esercito dei Popoli Liberi** che comprende un **Compagno** è **adiacente a, o nella stessa Regione di, un Esercito dell'Ombra**, che comprende **uno o più Nazgûl**.

Tira un dado per ogni Nazgûl presente (fino a un massimo di cinque dadi): **elimina un Nazgûl** per ogni risultato di 5 o più.

I Nazgûl rimanenti devono quindi essere piazzati in una Fortezza di Sauron. Il Re Stregone è immune agli effetti di questa carta.

### MORTE EROICA

Prima di rimuovere le perdite, **elimina un Comandante** per annullare un colpo, **oppure elimina un Compagno** per annullare un numero di colpi pari al massimo di livello di quel Compagno.

## I GALADHRIM DI CELEBORN



**Recluta** un'unità degli **Elfi** (regolare o d'Elite) a Lórien.

**Pesca** quindi una Carta Evento Strategia.



### LUCE DEL GIORNO

Il giocatore dell'Ombra tira un **massimo di tre dadi** nel Tiro di Combattimento

## I CAVALIERI DI THEODEN



**Recluta** un'unità di Rohan (regolare o d'Elite) e un **Comandante** a Edoras, o in una Regione di Rohan in cui si trova un **Compagno**.

### LUCE DEL GIORNO

Il giocatore dell'Ombra tira un **massimo di tre dadi** nel Tiro di Combattimento

## GWAIHR RE DEI VENTI



### Muovi o separa

un **Compagno** o un gruppo di **Compagni** dalla **Compagnia** come se il loro **Livello** fosse pari a 4.



Questo movimento può terminare in una Fortezza sotto assedio.

### SFIDA ARDITA

Gioca se un **Compagno** **partecipa alla Battaglia**

**Rinuncia** al Comando totale dei tuoi **Compagni** per **annullare la Carta Combattimento** giocata dal giocatore dell'Ombra.

## PARTIRÒ DA SOLO



**Separa** un **Compagno** o un gruppo di **Compagni**: puoi muovere **di una Regione in più** rispetto ad una normale separazione. **Rimuovi** quindi un **punto Corruzione**.



### SFIDA ARDITA

Gioca se un **Compagno** **partecipa alla Battaglia**

**Rinuncia** al Comando totale dei tuoi **Compagni** per **annullare la Carta Combattimento** giocata dal giocatore dell'Ombra.

## SAPREMO ESSERE PIÙ VELOCI



**Muovi o separa** un **Compagno** o un gruppo di **Compagni** dalla **Compagnia**: puoi muovere **di due Regioni in più** rispetto ad un normale movimento di separazione.



Questo movimento può terminare in una Fortezza sotto assedio.

### SFIDA ARDITA

Gioca se un **Compagno** **partecipa alla Battaglia**

**Rinuncia** al Comando totale dei tuoi **Compagni** per **annullare la Carta Combattimento** giocata dal giocatore dell'Ombra.

## ANDATA E RITORNO



**Separa** un Compagno o un gruppo di Compagni: puoi muovere di **una Regione in più** rispetto ad una normale separazione.

Quindi, se Gimli o Legolas si trovano a **Valle**, a **Erebor** o nel **Reame Boscoso**, **attiva i Nani ed il Nord** e fai avanzare i Nani, gli Elfi ed il Nord di una casella ciascuno sulla Tabella Politica

## RESISTENZA CORAGGIOSA

Giocala se un Compagno partecipa alla Battaglia

Il giocatore dell'Ombra tira **un dado in meno** nel tiro di Combattimento per ogni Compagno presente (fino ad un minimo di un dado)

## LA GRIGIA COMPAGNIA



Giocala se **Granpasso/Aragorn** si trova in un **Esercito dei Popoli Liberi**.

**Recluta** un unità d'Elite ed elimina un'unità Regolare, appartenente alla stessa Nazione, nell'esercito con Granpasso/Aragorn.

**Pesca** quindi due Carte Evento Strategia.

## RESISTENZA CORAGGIOSA

Giocala se un Compagno partecipa alla Battaglia

Il giocatore dell'Ombra tira **un dado in meno** nel tiro di Combattimento per ogni Compagno presente (fino ad un minimo di un dado)

## LA CASA DEI SOVRINTENDENTI



Giocala se **Boromir** si trova in una **Regione di Gondor**

**Recluta** un 'unità di Gondor (Regolare o d'Elite) nella Regione in cui si trova Boromir.

**Pesca** quindi due Carte Evento Strategia



## RESISTENZA CORAGGIOSA

Giocala se un Compagno partecipa alla Battaglia

Il giocatore dell'Ombra tira **un dado in meno** nel tiro di Combattimento per ogni Compagno presente (fino ad un minimo di un dado)

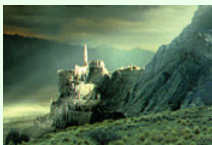
## I SENTIERI DI WOSES



Giocala se c'è un **Esercito dei Popoli Liberi a Minas Tirith e Rohan** è "in Guerra".

**Muovi** un esercito da una qualunque regione di **Rohan** direttamente a **Minas Tirith**.

Se Minas Tirith è sotto assedio, muovi l'Esercito direttamente in una Regione libera adiacente a **Minas Tirith**.



## ATTACCO IMPROVVISO

Prima del Tiro di Combattimento, effettua **un attacco aggiuntivo** utilizzando un numero di dadi pari al tuo Comando (fino ad un massimo di 5) e applica immediatamente il risultato.

## LA FRECCIA ROSSA



Giocala se **Gondor** è attiva.

**Rohan avanza** di una casella nella Tabella Politica.

**Recluta** quindi un'unità di **Rohan** (Regolare o d'Elite) e un Comandante di Rohan a Edoras.



## ESPLORATORI

Prima del Tiro di Combattimento, **ritira** il Tuo Esercito.

## GRIMBEORN IL VECCHIO, FIGLIO DI BEORN



**Recluta** un'unità del **Nord** (Regolare o d'Elite) e un Comandante del Nord alla Carroccia.



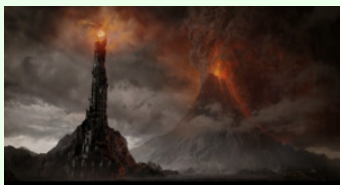
## ESPLORATORI

Prima del Tiro di Combattimento, **ritira** il Tuo Esercito.

## LO SPIRITO DI MORDOR



**Attacca** un Esercito dell'Ombra composto da unità di diverse Nazioni. Lancia **cinque dadi** e infliggi un colpo con ogni risultato di 5 o più.



## ESPLORATORI

Prima del Tiro di Combattimento, **ritira** il Tuo Esercito.

## SFIDA DEL RE



Giocala se **Granpasso/Aragorn** si trova in un **Esercito dei Popoli Liberi a Gondor o a Rohan**.

**Pesca tre** Tessere Caccia e scarta tutte quelle che presentano un **Occhio**. Tuttavia, se tutte e tre presentano l'Occhio, mettile nuovamente nella Riserva della Caccia ed elimina Granpasso/Aragorn.

Metti nuovamente nella Riserva della Caccia tutte le tessere che non presentano un Occhio.

## ATTACCO IMPROVVISO

Prima del Tiro di Combattimento, effettua **un attacco aggiuntivo** utilizzando un numero di dadi pari al tuo Comando (fino ad un massimo di 5) e applica immediatamente il risultato.

## GLI UOMINI MORTI DI DUNCLIVIO



Giocala se **Granpasso/Aragorn** si trova in una qualunque Regione di Rohan.

**Muovi Granpasso/Aragorn** (insieme, se vuoi, ad un gruppo di Compagni che si trovano nella sua stessa Regione) a **Erech, Lamedon o Perlagir**.

Se la Regione scelta è occupata da un Esercito dell'Ombra, tira un dado: quell'Esercito subisce un numero di colpi pari al risultato del dado, e deve poi ritirarsi.

**Recluta** quindi fino a tre unità Regolari di Gondor nella Regione scelta.

## ATTACCO IMPROVVISO

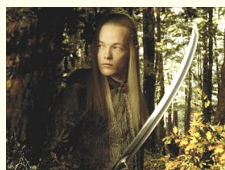
Prima del Tiro di Combattimento, effettua **un attacco aggiuntivo** utilizzando un numero di dadi pari al tuo Comando (fino ad un massimo di 5) e applica immediatamente il risultato.

## I GUERRIERI DI GLORFINDEL



**Recluta** un'unità degli Elfi (Regolare o d'Elite) a Gran Burrone.

**Pesca** quindi una Carta Evento Strategia.



### POSIZIONE VANTAGGIOSA

Giocala se l'Esercito difensore si trova entro i confini di una Nazione dei Popoli Liberi

**Sottrai 1** al Tiro di Combattimento dell'esercito avversario (un '6' colpisce sempre)

## SPADE NELL'ERADOR



**Recluta** un'unità del Nord (Regolare o d'Elite) nella Contea e un'unità dei Nani (Regolare o d'Elite) negli Ered Luin.

**Pesca** quindi una Carta Evento Strategia.



### POSIZIONE VANTAGGIOSA

Giocala se l'Esercito difensore si trova entro i confini di una Nazione dei Popoli Liberi

**Sottrai 1** al Tiro di Combattimento dell'esercito avversario (un '6' colpisce sempre)

## ARCIERI DI THRANDUIL



**Recluta** un'unità degli Elfi (Regolare o d'Elite) nel Reame Boscoso.

**Pesca** quindi una Carta Evento Strategia.



### VALORE

Giocala se un unità d'Elite dei Popoli Liberi partecipa alla Battaglia

**Aggiungi +1** al tuo Tiro di Combattimento

## IL POTERE DI TOM BOMBADIL



Mettila in gioco sul tavolo

Il Nord **avanza** di una casella nella Tabella Politica.

Quando questa carta è in gioco, gli eserciti dell'Ombra non possono attaccare o muoversi nella **Vecchia Foresta**, nella **Contea** o nella **Terra di Buck**.

*Per scartare "Il Potere di Tom Bombadil", il giocatore dell'Ombra deve utilizzare un qualunque Dado Azione e scartare un Carta Evento Esercito e una carta Evento Personaggi dalla propria mano.*

## LIBRO DI MAZARBUL



**Muovi tutti i Compagni** che si trovano sulla mappa.

Quindi, se un Compagno si trova a **Erebor** o nell'**Ered Luin**, sposta i Nani direttamente nella casella "**In Guerra**" anche se i Nani non sono Attivi.



## LA GUARDIA DI DAIN PIEDIFERRO



**Recluta** un'unità dei Nani (Regolare o d'Elite) e un Comandante dei Nani a Erebor.



### POSIZIONE VANTAGGIOSA

Giocala se l'Esercito difensore si trova entro i confini di una Nazione dei Popoli Liberi

**Sottrai 1** al Tiro di Combattimento dell'esercito avversario (un '6' colpisce sempre)

### POSIZIONE VANTAGGIOSA

Giocala se l'Esercito difensore si trova entro i confini di una Nazione dei Popoli Liberi

**Sottrai 1** al Tiro di Combattimento dell'esercito avversario (un '6' colpisce sempre)

### VALORE

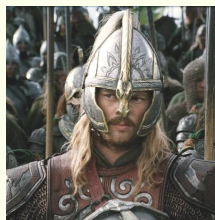
Giocala se un unità d'Elite dei Popoli Liberi partecipa alla Battaglia

**Aggiungi +1** al tuo Tiro di Combattimento

## ÉOMER, FIGLIO DI ÉOMUND



**Recluta** un'unità di Rohan (Regolare o d'Elite) e un Comandante di Rohan in un insediamento libero di Rohan.



### VALORE

Giocala se un unità d'Elite dei Popoli Liberi partecipa alla Battaglia

**Aggiungi +1** al tuo Tiro di Combattimento

## GLI UOMINI DI RE BRAND



**Recluta** due unità Regolari del Nord a Valle

**Pesca** quindi una Carta Evento Strategia.



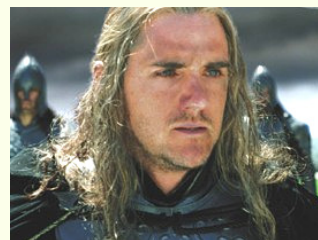
### MURO DI SCUDI

Prima di rimuovere le perdite, se il tuo avversario ha colpito due o più volte, **annulla un colpo**.

## IMRAHIL DI DOL AMROTH



**Recluta** un'unità di Gondor (Regolare o d'Elite) e un Comandante di Gondor a Dol Amroth



### MURO DI SCUDI

Prima di rimuovere le perdite, se il tuo avversario ha colpito due o più volte, **annulla un colpo**.

## RAMINGHI DI FARAMIR



**Attacca** un Esercito dell'Ombra a **Osgiliath**, nel **Sud Ithilien** o nel **Nord Ithilien**. Lancia tre dadi e infliggi un colpo con ogni risultato di 5 o più.

Quindi, se c'è un Esercito dei Popoli Liberi a Osgiliath, **recluta** in quella Regione un'unità di **Gondor** (Regolare o d'Elite) e un Comandante di Gondor.



### MURO DI SCUDI

Prima di rimuovere le perdite, se il tuo avversario ha colpito due o più volte, **annulla un colpo**.

## PAURA! FUOCO! NEMICI!



**Muovi tutti i Compagni** che si trovano sulla mappa.

Quindi, se un Compagno si trova nella **Contea** o a **Brea**, sposta il Nord direttamente nella casella **"In Guerra"** anche se il Nord non è Attivo.



### MURO DI SCUDI

Prima di rimuovere le perdite, se il tuo avversario ha colpito due o più volte, **annulla un colpo**.

## UN POTERE TROPPO GRANDE



**Mettila in gioco sul tavolo**

Gli Elfi **avanzano** di una casella nella Tabella Politica.

Quando questa carta è in gioco, gli eserciti dell'Ombra non possono attaccare o muoversi in **Lorien**, **Gran Burrone** o i **Porti Grigi**.

*Per scartare "un potere Troppo Grande", il giocatore dell'Ombra deve utilizzare un qualunque Dado Azione e scartare un Carta Evento Esercito e una carta Evento Personaggi dalla propria mano.*

### SENZA TREGUA

Se colpisci con successo almeno una unità nell'attuale round di Combattimento, infliggi **un colpo aggiuntivo**

## AIUTO INSUPERATO



**Attacca** un esercito dell'Ombra che sta **assedando** una Fortezza dei Popoli Liberi con un tuo Esercito che si trova in una Regione adiacente.

Per l'intera durata della battaglia, il giocatore dell'Ombra **tira un dado in meno** per ogni unità dei Popoli Liberi che si trova nella Fortezza assediata (fino a un minimo di un dado)

## SAGGEZZA DI ELROND



**Attiva** una Nazione a tua scelta.

**Avanza** quella Nazione di una casella sulla Tabella Politica.



### CONFUSIONE

Ogni risultato di '1' nel Tiro di Combattimento dell'Ombra infligge **un colpo aggiuntivo** contro l'Esercito dell'Ombra.

## PER UN GIORNO E UNA NOTTE



**Giocata su un Esercito dei Popoli Liberi che comprende un Compagno.**

**Muovi** quell'Esercito fino a due Regioni di distanza.



### CONFUSIONE

Ogni risultato di '1' nel Tiro di Combattimento dell'Ombra infligge **un colpo aggiuntivo** contro l'Esercito dell'Ombra.

## GUARDIE DELLA CITTADELLA



**Recluta** un'unità di **Gondor** (Regolare o d'Elite) e un Comandante di Gondor a **Minas Tirith**



### CARICA

Prima del Tiro di Combattimento, effettua **un attacco aggiuntivo** utilizzando solamente le Unità d'Elite dei Popoli Liberi, e applica immediatamente il risultato.

## LE NAVI DI CIRDAN



**Giocata se gli Elfi sono "In Guerra"**.

**Recluta** due unità degli **Elfi** (Regolari o d'Elite) in una qualunque Regione costiera in cui si trova un Esercito dei Popoli Liberi.



### CARICA

Prima del Tiro di Combattimento, effettua **un attacco aggiuntivo** utilizzando solamente le Unità d'Elite dei Popoli Liberi, e applica immediatamente il risultato.

## IL RISVEGLIO DEGLI ENT: BARBALBERO



**Giocata se Saruman si trova in gioco e Gandalf il Bianco si trova in una Regione di Rohan o a Fangorn**

**Attacca** un Esercito dell'Ombra ad **Orthanc**. Lancia tre dadi e infliggi un colpo con ogni risultato di 4 o più. Se dopo il tiro non rimane alcuna unità ad Orthanc, elimina Saruman.

Se un Compagno si trova ad **Orthanc**, puoi giocare subito un'altra Carta Evento Personaggi.

### FURIA DEGLI ENT

**Giocata se l'Esercito difensore si trova in una Regione di Rohan, a Fangorn o ad Orthanc**

Aggiungi +2 al tuo Tiro di Combattimento

## LA CANZONE DI BILBO



### Rimuovi un punto Corruzione

Se la Guida è **Gollum**, rimuovi invece due punti Corruzione.



### COLPO FATALE

Se colpisci una volta con il tuo Tiro di Comando, in aggiunta **elimina un Nazgul** che partecipi alla battaglia; se colpisci due o più volte, in aggiunta puoi invece **eliminare un Servitore** che partecipi alla battaglia.

## IL RISVEGLIO DEGLI ENT: ENTACONSULTA



Giocala se Saruman si trova in gioco e Gandalf il Bianco si trova in una Regione di Rohan o a Fangorn

**Attacca** un Esercito dell'Ombra ad **Orthanc**. Lancia tre dadi e infliggi un colpo con ogni risultato di 4 o più. Se dopo il tiro non rimane alcuna unità ad Orthanc, elimina Saruman.

Se un Compagno si trova ad **Fangorn**, puoi giocare subito un'altra Carta Evento Personaggi.

### BOSCO SENZA NOME

Giocala se l'Esercito difensore si trova in una Regione di Rohan, a Fangorn o ad Orthanc.

Se colpisci con successo almeno una volta nell'attuale round di combattimento, infliggi **due colpi aggiuntivi**.

## IL RISVEGLIO DEGLI ENT: ENTACONSULTA



Giocala se Saruman si trova in gioco e Gandalf il Bianco si trova in una Regione di Rohan o a Fangorn

**Attacca** un Esercito dell'Ombra ad **Orthanc**. Lancia tre dadi e infliggi un colpo con ogni risultato di 4 o più. Se dopo il tiro non rimane alcuna unità ad Orthanc, elimina Saruman.

Se un Compagno si trova ad **Fangorn**, puoi giocare subito un'altra Carta Evento Personaggi.

### BUIO DEGLI UNICORNI

Giocala se l'Esercito difensore si trova in una Regione di Rohan, a Fangorn o ad Orthanc.

Il giocatore dell'Ombra tira una **massimo di due dadi** nel Tiro di Combattimento.