

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

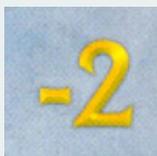
Giocala se Gandalf partecipa alla battaglia

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

GWAIHIR 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.



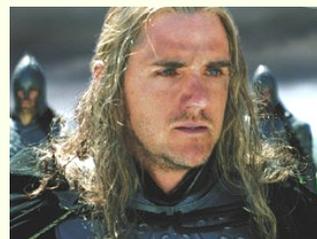
MURO DI SCUDI

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.



SENZA TREGUA

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

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



Giocala 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



Giocala 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



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 **Orthanc**, puoi giocare subito un'altra Carta Evento Personaggi.

FURIA DEGLI ENT

Giocala 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.