



DUNDAIN • LIK

ARAGORN

Ukloniti Strajdera iz igre **nakon igranja** ove karte. Dok je u rezervi, vući kartu više prilikom svake faze izvlačenja. **Ukoliko je uklonjena sa vrha špila za povlačenje, odvojiti je na Posebnu gomilu umesto odbacivanja.**



2-3

DUNDAIN • LIK

HALBARAD

Ukoliko je u rezervi, možete odvojiti jednu kartu da biste prebacili Aragorna ili Strajdera iz špila za povlačenje u karte u ruci.



DUNDAIN • LIK



PRINC IMRAHIL

Nakon igranja ove karte možete odvojiti jednu kartu da biste prebacili Labud-vitezove od Dol Amrota iz špila u karte u ruci.



VILOVNJACI • LIK

ARUENA

Nakon odigravanja ove karte vući jednu kartu. Dok je u rezervi, dodati  i  na Strajdera ili Aragorna.



3

VILOVNJACI • LIK

ELROND

Nakon odigravanja ove karte vući jednu kartu. Dok je u rezervi, povećati ograničenje karata u ruci za jedan.



VILOVNJACI • LIK

GALADRIJELA

Nakon odigravanja ove karte vući jednu kartu. Dok je u rezervi, tokom faze povlačenja, vući jednu kartu iz špila i odvojiti jednu kartu na Posebnu gomilu.



VILOVNJACI • PREDMET: Hobiti

LEMBAS

Ukoliko je na stazi, igrač Hobita može da odbaci ovu kartu u zamenu za oduzimanje jednog tokena Zla za svakog Hobita na stazi.



3

HOBITI • LIK

BILBO BAGINS

Ako je iz bilo kog razloga **odbačen**,
odvojiti ga na Posebnu gomilu.
Ako je u rezervi, možete ga odvojiti
na Posebnu gomilu i vući dve karte.



1-2

HOBITI • LIK

DEBELI BOLDŽER

Dok je u rezervi, odbacivanjem ove karte vučete 3 nove karte.

Ako je u rezervi kada ga se odreknete, odvojte ga na Posebnu gomilu.



1-9

HOBITI • LIK

FRODO BAGINS

Ako je iz bilo kog razloga **odbačen**, kartu odvojite na Posebnu gomilu. Ovo se ne odnosi na predmete koje nosi.



1-9

HOBITI • LIK

VESELI BRENDIBAK

Može se odigrati ili pomeriti na bojište Rohana.
Može biti podržan od Vojski Rohana.

Ukoliko je odbačen tokom borbe na stazi,
odvojte ga na Posebnu gomilu, zajedno sa svim
predmetima koje nosi.



1-9

HOBITI • LIK

PIPIN TUK

Može se odigrati ili pomeriti na bojište Dundaina. Može biti podržan od Vojske Dundaina. **Ukoliko je odbačen tokom borbe na stazi**, odvojte ga na Posebnu gomilu, zajedno sa svim predmetima koje nosi.



1-9

HOBITI • LIK

SEM GEMDŽI

Dok je u rezervi, može se odvojiti na Posebnu gomilu, zajedno sa svim svojim predmetima, da bi se dodao ● na aktivnu stazu.



ROHAN • LIK

JOVAJNA

Kada se odigra na bojištu, možete izabrati jednog Nazgula na tom bojištu i odbaciti ga. Kada se pomeri u rezervu, možete premestiti Veselog ili Pipina iz Posebne gomile u ruku.



ROHAN • DOGAĐAJ

SMRT! JAŠITE, JAŠITE NA PROPAST!

Odbacite proizvoljan broj karata Rohana iz svoje rezerve. Igrač Mordora mora da odbaci isti broj Mordor karata sa aktivnih bojišta.

Ψ



5-6

ČAROBNJACI • LIK

BRZOZRAK

Ent. + ✂ + ♣ za svaka dva lika ili
vojske Izengarda na istom bojištu
(zaokružiti na manji broj).

Ψ



5-6

ČAROBNJACI • LIK

DRVOBRADI

Ent. + ✂ na Ortanku.

Kada se odigra ili pomeri na bojište,
igrač Izengarda mora odbaciti jednu
Vojsku Izengarda sa tog bojišta.



IZENGARD • PREDMET: Saruman

ODORA OD SVIH BOJA

Ako je nosilac ove karte odbačen u borbi, odvojiti ga na Posebnu gomilu, zajedno sa svim njegovim predmetima.



IZENGARD • DOGAĐAJ

PRETNJE I OBEĆANJA

Ukoliko je Saruman u rezervi, aktivirajte ili reaktivirajte bilo koje bojište Izengard i možete pomeriti Sarumana na to bojište (čak i ako je Saruman već odigran u krugu).




4-5



ČUDOVIŠNI • LIK

BALROG OD MORIJE

+ na Kazad-dumu.

Kada se odigra ili pomeri na bojište ili na stazu, svaki igrač Slobodnih Naroda mora da se odrekne jedne karte.



6-9

ČUDOVIŠNI • LIK

GOLUM

Ako je na stazi, može aktivirati drugačiju stazu sa istim brojem. Ukoliko je ova karta odbačena u borbi na stazi, odvojte je na Posebnu gomilu.








8-9

MORDOR • LIK

GORBAG I SAGRAT

Kada se odigra ili pomeri na stazu, možete odvojiti jednu kartu iz ruke na Posebnu gomilu da dodate  ovoj karti ili   ukoliko je Kirit Ungol aktivna staza.





1-3
5-9



MORDOR • LIK

VEŠTAC-KRALJ

Nazgul. Dok je u rezervi, izvlačite dodatnu kartu tokom svake faze izvlačenja. Ako je odbačen sa vrha špila, odvojte ga na Posebnu gomilu.



MORDOR • DOGAĐAJ

CRNI ZAPOVEDNIK

Ako je Veštac-kralj u rezervi, aktivira ili reaktivira bilo koje bojište Mordora. Zatim možete pomeriti Vešca-kralja na to bojište (čak i ako je odigran tokom kruga).

2



ORTANK

Igrač Izengarda može da nađe kartu Sarumana u špilu za povlačenje ili u Posebnoj gomili i da je stavi u karte u ruci. Igrač Izengarda spaja Posebnu gomilu sa špilom za povlačenje.

